

Article	Topic	Media	Author	Date
---------	-------	-------	--------	------



**TIMECODE**

red dot Award Book

06/11

The creative feature of this watch is its display, where hours, minutes and seconds are represented by 60 vertical bars. The minutes and seconds are shown by single bars gliding from left to right, while the hours are shown by an array of bars. At midnight the watch is dark, yet it gets brighter and brighter with every passing hour, with the entire display finally being filled at noon. In the afternoon, the process reverses until a state of darkness is again reached at midnight. The digital display is embedded in an understated polygonal case.



**Projection Mapping**

Oriental Daily, 蘋果日報, 大公報, ... 06/11

Tapping talent: German multimedia designer Tobias Gremmler introduced the projection mapping technique to students.

How do you turn simple wooden blocks into famous Hong Kong landmarks in seconds? It is not that difficult if you are creative enough, like students at the Hong Kong Design Institute. They use a new technique called "projection mapping" to project three-dimensional images of Hong Kong buildings onto wooden blocks to create a multimedia artwork. Combining text, lighting and musical effects, the work, called Portrayal of Hong Kong Buildings, shows years of changes in the cityscape in just a few minutes.



**cyberBionic**

PAGE, Literatur-Report, Paperideas 03/08

Das Buch von dem Designer Tobias Gremmler, das Parallelen zwischen digitalen und biologischen Systemen untersucht, ist mehr als eine faszinierende theoretische Lektüre. Es hilft zu verstehen, was bisher geschah, und ganz praxisbezogen das Potenzial auszuschöpfen, das sich für die Zukunft bietet - ob bei der Selbstorganisation von Online-Communities, der Muster- und Bilderkennung, der Übertragung neuronaler Strukturen auf Game- oder Interfacedesign et cetera. Die äußerst anspruchsvolle Lektüre versüßt uns Gremmler mit großflächigen Illustrationen.



**1001 Macht - Interactive Storytelling**

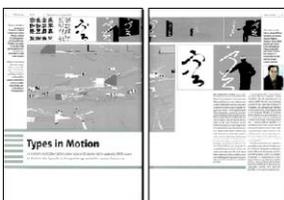
PAGE ant 06/05

[...] In Museen und Theatern sowie bei Events gewinnen interaktive Erzählformen an Akzeptanz - erweitern sie doch erheblich das Spektrum an technischen, wissenschaftlichen oder fantastischen Dingen, die man darstellen kann. "Die Gäste sind von solchen Möglichkeiten in der Regel begeistert und immer mehr Veranstalter setzen auf solche Präsentationen", erklärt Tobias Gremmler, der als freier Designer unter anderem derartige mediale Inszenierungen entwickelt. Für das Musical "A Hong Kong Odysee" beispielsweise hat Tobias Gremmler eine interaktive Bühnenlandschaft entworfen, bei der Schauspieler, Sänger und zunächst auch das Publikum mit virtuellen Charakteren interagieren. "Dabei muss man teilweise die Aktionen von mehreren hundert Anwendern zusammenbringen" erklärt Gremmler die Besonderheiten des Interactive Storytelling im Raum.



**Corbu - Multimedia Architectural Music Theatre**  
Interview (Chinese)

CULTURE CLUB czarina 05/05



**Types in Motion**

PAGE ant 12/04

[...] Ob bestehende Schrift oder Neuentwicklung, Typografie ist für Tobias Gremmler ein faszinierendes Element: "Man fängt sofort an, mit dem Betrachter zu kommunizieren - dazu reicht schon eine durchlaufende LED Schriftzeile im Schaufenster. Typografie ist ein mächtiges Werkzeug" [...]



**Metaspace**

University Press 10/04

[...] Augmented Reality Workshop / Lectures. Cooperation Shantou University, Cheung Kong School of Art and Design, Hochschule Anhalt Fachbereich Design Dessau. (Chinese)

Article	Topic	Media	Author	Date
---------	-------	-------	--------	------



**pReview**  
Interview (Chinese)

Milk

Czarina

05/04



**Sky's the limit for Asia's whirl city**

C5

Chung Lau

05/04

Hi-tech music, dragons and spacemen bring fast-placed Hong Kong to life. [...] New technology gives us the opportunity to let the media be the actor. Our technology can react in realtime to the other media, music, video or visual art, provided by the other artists. "Hong Kong has changed in the past three years." says Woo. "And we want our new performance to reflect this. Even the skyline has changed. Three years ago there was no IFC2. Thats Hong Kong. We build, we deconstruct, we build, we deconstruct. Our desire to change is so intense." [...]



**Durch Raum und Zeit**

PAGE

cg

09/03

»Grids for the Dynamic Image« Ein Grundlagenwerk über die Gestaltung bewegter Bilder. Das digitale Zeitalter hat für viele Revolutionen gesorgt - auch bei der Gestaltung bewegter Bilder. Statt einzelne Elemente per Hand zu platzieren, agiert der Designer oft nur noch als Regisseur, der das Geschehen durch die Eingabe von Parametern definiert. Mit solchen Automatisierungsprozessen beschäftigt sich ein neues, englischsprachiges Buch von Tanja Diezmann und Tobias Gremmler. [...]



**Grids for the Dynamic Image**

designer's bookshelf

08/03

[...] authors Tanja Diezmann, Tobias Gremmler have broken away from the shackles of traditional design and embarked on a stunning new venture in designing grids. It's a comprehensive exploration of the moving image and the grid systems that support it, with invaluable discussions of space, volume, and motion. Besides, the book's design and production is so exciting to look at, some might love it and never read a single word! It's that stunning!



**Breaking the Wall between Virtuality and Reality**

designNET

syPark

04/03

[...] What interests us is not just what is doable, but what is thinkable. Drama, dynamics and rhythm emerge from the inner structures of the various media. In our cultural projects we can go beyond the digital; we can break the rules, transfer them to other media and develop hybrid forms. We call this "structure tracking", e.g. the transfer of the music into a moving image. [...] Anyone who wants to enable a brand or company identity to be experienced consistently over a range of media has to have more than just a theoretical knowledge of the design rules and the parameters of print, TV, Internet and mobile devices.



**A wonderful user-friendly world!**

NOVUM

S. Benaburge

02/02

The successful Berlin agency pReview digital design is firing on all cylinders. Cross-media is more than a slogan for them, it's a creed. If digital visions are going to become reality anywhere, than it's here. [...] Set up two years ago by Professor Tanja Diezmann and Creative Director Tobias Gremmler this creative laboratory in Berlin analyses and develops new digital design forms for TV + Internet + New Devices, communication channels that are growing closer and closer together.



**Real und Virtuell - Schnittstelle Interface Design**

design report

J. Grützner

10/01

[...] Und was bringt die Zukunft im Interface Design? Im eigenen Labor erforscht pReview gerade die Möglichkeiten, sinngesteuerte Benutzeroberflächen zu realisieren. Gehirnströmungen oder Augenbewegung übermitteln die Befehle; die Computer-Mouse hat dann wohl ausgedient.

Article

Topic

Media

Author

Date



**Check it out**

PAGE

M. Linden

07/01

Mit der Krise der New Economy avancierte Usability zum Modewort. Doch wie funktioniert eigentlich die wissenschaftliche Überprüfung von Web-Sites? Page fragte Usability-Experten und Web-Designer. [...]



**On The Road**

PAGE

M. Linden

06/00

Mit PowerBook, FireWire und Co sind die Desktop-Rechner beinahe überflüssig geworden - oder? PAGE befragte Kreative zu den Vor- und Nachteilen des mobilen Nomadendaseins. [...] Das Material für insgesamt acht Songs des Popkonzerts in Hongkong haben Tanja Diezmann und Tobias Gremmler von pReview in fünf Tagen vor Ort aufgenommen, am PowerBook geschnitten und in die VJ-Engine integriert. [...]



reddot



news



about us



institute



design award

[red dot winners](#) [product design](#) [communication design](#) [design concept](#)

## Watches and jewellery

2011 | 1996 - 2010 [«--](#) [-->](#)



### Timecode Wristwatch

red dot award: product design 2011  
red dot

#### Manufacturer

Tobias Gremmler, Germany

[\[home\]](#)

#### Design

[High resolution images »](#)

[View the yearbook in the red dot design store »](#)

The creative feature of this watch is its display, where hours, minutes and seconds are represented by 60 vertical bars. The minutes and seconds are shown by single bars gliding from left to right, while the hours are shown by an array of bars. At midnight the watch is dark, yet it gets brighter and brighter with every passing hour, with the entire display finally being filled at noon. In the afternoon, the process reverses until a state of darkness is again reached at midnight. The digital display is embedded in an understated polygonal case.

#### Timecode Wristwatch/Armbanduhr

Tobias Gremmler, Munich, Germany  
Design: Tobias Gremmler,  
Shui Wah Wong  
[www.syncon-d.com](http://www.syncon-d.com)

The creative feature of this watch is its display, where hours, minutes and seconds are represented by 60 vertical lines. The minutes and seconds are shown by single bars gliding from left to right, while the hours are shown by an array of bars. At midnight the watch is dark, yet it gets brighter and brighter with every passing hour, with the entire display finally being filled at noon. In the afternoon, the process reverses until a state of darkness is again reached at midnight. The digital display is embedded in an understated polygonal case.

Die Originalität dieser Uhr liegt in ihrer Zeitanzeige, die die Stunden, Minuten und Sekunden mittels 60 vertikaler Linien vermittelt. Minuten und Sekunden werden durch einzelne, von links nach rechts gleitende Striche angezeigt, die Stunden durch eine Formation von Linien. Die Uhr ist um Mitternacht dunkel und wird Stunde um Stunde heller, bis mittags das gesamte Display gefüllt ist und sich danach wieder verdunkelt. Das digitale Display ist in ein puristisches polygonales Gehäuse eingebettet.



## Design for Dynamic Media

This seminar provides an insight into dynamic design productions and related creation processes.

#### Speaker:

Tobias Gremmler  
Visiting Fellow, HKDI  
red dot design award 2011 winner

Over the past two decades, Tobias Gremmler has developed digital design solutions for Adidas, Apple, BMW, NEC, O2, Samsung, Siemens and Sony. He has published design books, been involved in international art research projects and given lectures at universities in Europe, America and Asia. His current work, TIMECODE (digital watch), was awarded the red dot award 2011 for product design.

**Date:** 7 April 2011 (Thu)

**Time:** 3:30pm – 5:00pm

**Venue:** Lecture Theatre A001, HKDI

**Free Admission**

## At School, At Work



**Fresh perspective:** Design Institute students use projection mapping to reflect the history of Hong Kong's changing cityscape over the last century.

### Projecting a talented image

July 03, 2011

How do you turn simple wooden blocks into famous Hong Kong landmarks in seconds?

It is not that difficult if you are creative enough, like students at the Hong Kong Design Institute.

They use a new technique called "projection mapping" to project three-dimensional images of Hong Kong buildings onto wooden blocks to create a multimedia artwork.

Combining text, lighting and musical effects, the work, called *Portrayal of Hong Kong Buildings*, shows years of changes in the cityscape in just a few minutes.

It shows Hong Kong's historical highlights, such as the raising of the British flag besides Government House, a Japanese military plane flying above, old tenement houses being transformed into famous buildings, and the Handover fireworks in 1997.



**Tapping talent:** German multimedia designer Tobias Gremmler introduced the projection mapping technique to students.



Video 1 of 1

Download

### Dynamic display

Projection mapping can turn almost any surface into a dynamic video display. It is becoming more popular in applying creative artwork to commercial promotion.

To teach students the technique, the institute invited famous German multimedia designer Tobias Gremmler to present a three-month workshop.

Speaking with *news.gov.hk*, he commended the students for their creativity.

"They are very engaged to do this kind of thing to solve or to tackle problems. Because when one is doing some creative things in the field of new media, it always involves certain knowledge of techniques. So it is not just creating a picture, it is also finding solutions for technical problems," he said, adding it is crucial for Hong Kong to nurture talented students to develop the local creative industry.

Jim Chan, one of the students involved in the project, said: "During the project process, just a tiny mistake will result in a very different result. So we must do it again and again before we reach success."

## 立體投影術 看香江百年

【記者梁康然報導】想知本港創意產業前景如何，當親身去見證由修讀「創意媒體及娛樂科藝高級文憑」應屆畢業生的畢業作品展，見證一下本港青年設計家，如何利用科技，將木箱化為歷史濃縮專櫃，展示本港百年歷史變遷，或是透過雷射動畫和機動投射，配合舞蹈員上演經典芭蕾舞劇《天鵝湖》，定必令你目瞪口呆。

香港知專設計學院創意媒體設計應屆畢業生，正在舉行2011畢業生作品展，展覽最具代表的分別為「香港大廈文化」的多媒體作品及名為「電幻狂想曲」的芭蕾舞劇《天鵝湖》。學院特意邀請有20多年經驗的德國籍多媒體設計師 Tobias Gremmler 來港，舉辦為期三個月的工作坊，教授學生實際投射技術。

Gremmler 昨日說：「參與創作的學生都很有創意，他們亦很投入，也很積極想辦法解決問題。我非常滿意最終完成的作品。」

「香港大廈文化」作品以白色木箱及「投影投射連接技術」構成，作品以木箱為平台，透過立體影像投影，將木箱變成具代表性的香港建築物，配合文字、燈光和音樂效果，呈現出香港過去百多年的歷史變遷，包括昔日英國國旗

在前港督府（現稱禮賓府）旁邊升起等，最後以每晚在維多利亞港上演的「幻彩詠香江」音樂匯演作結，作品全長約三分鐘。

### 《天鵝湖》嶄新聲光演繹

「電幻狂想曲」亦屬一絕。一眾舞蹈員在台上舞動跳躍演繹芭蕾舞劇《天鵝湖》時，電腦系統能識別舞者身份，按舞蹈員情況、音樂、聲效、燈光會自行作出相應變幻，令《天鵝湖》成為嶄新的表演。詳情可瀏覽香港知專設計學院網頁：<http://www.hkdi.edu.hk/>



知專設計學院的學生運用「投影投射連接技術」，細說香港近百年的故事。

## Press Releases

繁體版 | 簡體版 | Email this article | news.gov.hk

HKDI students showcase creativity

A group of fresh graduates from the Hong Kong Design Institute (HKDI) have mastered a spectacular new creative technique known as projection mapping, which can turn almost any surface into a dynamic video display. They have used this medium to reflect the history of Hong Kong's changing cityscape over the past century.

The institute invited German multimedia designer Tobias Gremmler to introduce the technique to students. He says it is crucial to nurture young talent to develop a local thriving creative industry.

The students' projection mapping masterpiece was incorporated into the Hong Kong Institute of Vocational Education's graduation gala, "Illusions of Imagination".

The story appeared in text and video versions on the [news.gov.hk](http://news.gov.hk) website today (July 3).

Ends/Sunday, July 3, 2011  
Issued at HKT 11:11

NNNN

Print this page

News Archives | Yesterday's News

## 3D影像 + 實物 投射宣傳新世代

宣傳新店開幕，請明星剪綵如指定動作，但近年外國大搞新意思，有連鎖時裝店在外牆投射立體影像，虛擬打開一條禮物盒上的蝴蝶結，取代金剪刀和紅絲帶，搶去不少在場人士的目光。

新媒體Projection Mapping（投射投影連接技術），漸漸廣泛用於宣傳推廣，將數碼元素融入現實生活中，投射3D立體影像到實物上，如建築物的外牆。

德國多媒體設計師 Tobias Gremmler，在香港知專設計學院開辦3個月工作坊。他從事Projection Mapping設計20多年，曾負責為Adidas及Opel等多個國際品牌設計大型立體投射宣傳片段。他表示，Projection Mapping在技術層面上，與一般3D立體設計大同小異，但要在平面上虛擬深度、層次及陰影，技術相對複雜。由於製作及設計複雜，費用較其他立體影片高。

Projection Mapping多用於商業，將片段投影在建築物表面，由於投射範圍廣，輕易吸引公眾注意，帶來震撼力及強烈的印象。他說，香港建築物多，加上有足夠的媒體設計專才，具備發展條件。

Tobias和學生的Projection Mapping作品，將於6月底的「畢業作品展覽」公開展出。



德國多媒體設計師 Tobias Gremmler（左三）和香港知專設計學院學生，展出以《香港大廈寫照》為題的投影投射連接作品。（陳靜儀攝）

### 新多媒體創意 畢業生Show Time!

如果莘莘學子的努力成果得到認同, 必能推動教育發展;  
如果設計藝術的天賦才能能夠展現, 必能成就創意新星!

多位香港知名專設計學院學生, 經過兩、三年的努力學習生涯, 終於成功畢業。學院更以「ConNet」為主題舉辦畢業展, 讓學生買賣大展創意大晒冷! 當中更以「新穎多媒體創作備受矚目, 既展示學生的藝術才華, 亦廣納大眾及業界對多媒體「聯」作品的意見, 為畢業生製造機會進一步展翅實現理想。

#### 設計晒冷「展」獎品

為了讓業界及公眾人士更深入了解專設計學院 (HKDI), 學院每年均會為學生舉辦設計畢業展, 展示學生的創意作品。應屆畢業展主題是「ConNet」, 意指集結創作意念、聯繫人脈網絡, 並交流設計知識。展出的作品包括產品設計、室內設計、平面設計、時裝及形象設計、數碼媒體、電影、電腦遊戲、玩具設計、珠寶設計、鐘錶設計、眼鏡和多媒體動畫等, 包羅萬有, 部分作品更曾於大型比賽獲獎, 務求傾囊而出來個創意設計大晒冷!



HKDI 每年均為學生舉行畢業展, 讓學生展示其創意大晒冷!



HKDI 傳意設計及數碼媒體學系講師黃慧萍表示, 課程每年均為學生舉辦不同工作坊, 為學生提供最新媒體知識。



#### 德國導師「展」秘訣

設計畢業展其中一項新穎矚目的展出項目, 為創意媒體設計高級文憑學生以投影投射連接技術 (Projection Mapping) 製作的作品。此技術為新多媒體技術, 在國外日漸普及, 主要是利用投射技巧, 把立體3D動畫投射在建築物或空間上, 達到藝術或市場推廣效果。HKDI 為了解學生認識新多媒體技術, 特邀請講者有關技術多年的德國多媒體設計師 Tobias Grenmler 來港開辦工作坊, 親自向學生展示有關秘訣, 讓學生拓闊視野, 提升創意設計層次。

德國多媒體設計師 Tobias Grenmler 擔任 HKDI 工作坊導師, 親自向學生展示 Projection Mapping 技巧。



#### 保育佳作「展」才華

其中一項以新多媒體技術製作的展名為「香港大廈文化」, 由學生李靜華 (阿花)、李偉傑、陳正君、陳文駿、張惠蘭及呂秀玲合力製成。作品以四幢富有香港特色的建築物為主題, 包括禮賓府、藍屋及另外兩幢大廈, 展現香港人對居住環境的重視, 藉此宣傳保護舊建築的訊息。其中一位負責同學阿花表示, 其實投射技術只是多媒體技術的其中一個環節, 而他們有感香港的建築物充滿獨有特色, 所以便以此作主題並擔負保育概念。

利用 Projection Mapping 投影技術製作自製的「香港大廈文化」, 把香港的特色大廈投射於物上。



#### 延續學習「展」翅飛

能夠於工作坊學習新媒體技術, 並將努力的成果展現於畢業展中, 對此, 阿花認為得益良多, 甚至有助將來的學習及發展。她說:「我們在工作坊上學到以前從未接觸過的投影投射連接等技巧, 例如設置投影機、將3D動畫投射在建築物或空間上等。而在製作畢業作品的時候, 由於要做大量資料搜集, 從中獲得平時課堂較少論及的知識, 例如原來藍屋以前不是藍色等, 大大擴闊眼界。」阿花更補充, 由於社會不斷改變, 從事媒體設計需要不斷學習, 是次工作坊及畢業展便是其中一個難得的機會, 將來亦能將相關知識學以致用, 推動他們繼續展翅向前邁進。

#### HKDI 設計畢業展2011 學生作品展覽

日期: 即日起至7月5日

時間: 10:00am - 8:00pm

地點: 網管署香港知專設計學院

網址: <http://www.hkdi.edu.hk>

撰文: 何詩敏

攝影: 陳世昌



圖知專設計學院學生運用「投影投射連接技術」說香港故事。

## 學生將木箱作媒介 投影細說港慶演變

你能想像, 短短三分鐘內, 眼前的戰前唐樓, 瞬間變成現代的滙豐銀行總行嗎? 數名香港知專設計學院的學生告訴你。他們運用「投影投射連接技術」(Projection Mapping), 把富有代表性的香港建築物立體影像, 投射到白色木箱上, 創作出名為「香港大廈文化」的多媒體作品。

作品全長約三分鐘, 配合文字、燈光和音樂效果, 呈現出本港過去百多年的歷史變遷, 包括昔日英國國旗在前港督府 (現為禮賓府) 旁升起、日軍侵華時軍機在空中飛過、戰前唐樓演變成現代的怡和大廈和滙豐銀行總行、九七年慶祝回歸時放煙花的盛況, 以及港滬兩岸的「幻彩詠香港」音樂匯演。

「投影投射連接技術」日漸普及, 多用於藝術創作或廣告宣傳, 表面上看似簡單, 但其中一位負責同學陳文駿說:「事前要進行很多資料搜集, 而投射過程中, 只要有些微差錯, 效果便有很大分別, 要不斷反覆嘗試, 才能成功。」

想一睹以上作品, 公眾可於明日前, 前往網管署知專設計學院, 參觀今年的學生設計畢業展, 時間為早上十時至晚上八時, 免費入場。詳情可瀏覽學院網頁。 記者 楊嘉莉

【本報訊】香港知專設計學院數名學生在設計畢業展上, 以「香港大廈文化」為主題, 設計立體影像投射作品敘述香港百年變遷。

「香港大廈文化」由香港知專設計學院修讀創意媒體設計學生設計, 作品運用「投影投射連接技術」(Projection Mapping), 把數幢富有代表性的香港建築物立體影像, 投射到白色的木箱上。投影全長約三分鐘, 包括昔日英國國旗在前港督府 (現為禮賓府) 旁邊升起, 戰前的唐樓演變成現代的怡和大廈和滙豐銀行總行等場景, 並以每晚維港兩岸的「幻彩詠香港」結尾。

協助指導學生的德國多媒體設計師 Tobias Grenmler 接受特區「政府新聞網」訪問時表示, 參與創作的學生都很有創意, 他們很投入, 積極地想辦法解決問題。

知專設計學院學生作品由即日起至明天在該校舉行, 展覽免費入場, 詳情瀏覽香港知專設計學院網頁。

## 知專設計畢業生作品展



# 蘋果汁

## 知專畢業展「投射」港情

【本報訊】香港知專設計學院每年為畢業生舉辦設計畢業展, 今年有畢業同學以最新的「投影投射連接技術」(Projection Mapping), 配合文字、燈光和音樂效果, 細訴香港百年建築物的歷史。

學生把本港數幢具代表性的建築物立體影像, 投射到白色木箱上(圖), 讓觀眾可看到昔日英國國旗在前港督府(現為禮賓府)旁邊升起、日軍侵華時軍機在空中飛過、以及97年香港回歸時倒數放煙花等景象。

此外, 專業教育學院創意媒體及娛樂科藝高級文憑學生, 透過環迴音響技術、雷射動畫和機動投射等技術, 創作出名為「電幻狂想曲」的表演。學生穿上螢光舞衣, 透過電腦程式, 配合不同聲效, 在紫外燈光下演繹經典芭蕾舞劇「天鵝湖」。



圖為新聞部攝得圖片



■ „cyberBionic“. Was sich auf unserem Rechner abspielt, gewinnt immer mehr Eigenleben. Das WWW tut über weite Strecken, was es will – seine Strukturen und Funktionsweisen muten oft organisch an und entwickeln sich eher nach den Regeln der Evolution, als dass sie sich von außen steuern ließen.

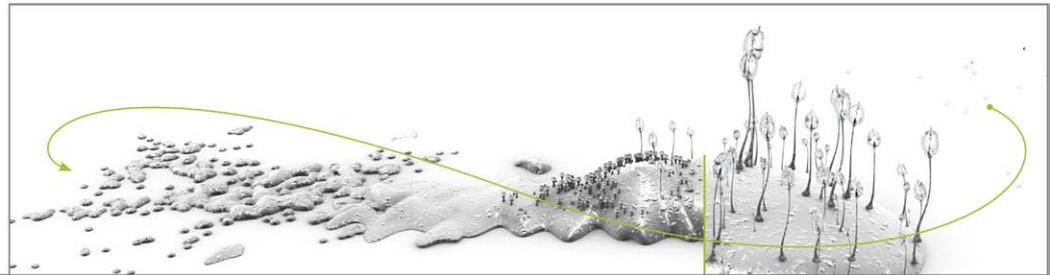
Das Buch von dem Designer Tobias Gremmler, das Parallelen zwischen di-

gitalen und biologischen Systemen untersucht, ist aber mehr als eine faszinierende theoretische Lektüre. Es hilft zu verstehen, was bisher geschah, und ganz praxisbezogen das Potenzial auszuschöpfen, das sich für die Zukunft bietet – ob bei der Selbstorganisation von Online-Communitys, der Muster- und Bilderkennung, der Übertragung neuronaler Strukturen auf Game- oder

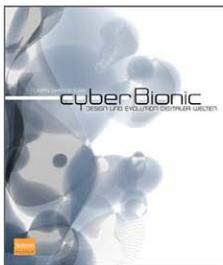
Interfacedesign et cetera. Die äußerst anspruchsvolle Lektüre versüßt uns Gremmler mit großflächigen Illustrationen. Näheres über den Autor unter [www.syncon-d.com](http://www.syncon-d.com). cg

→ Tobias Gremmler: *cyberBionic – Design und Evolution digitaler Welten*. Heidelberg (Spektrum Akademischer Verlag) 2008, 168 Seiten. 24,95 Euro. ISBN 978-3-8274-1943-9

Was können wir von Schleimpilzen über sich selbst organisierende Formationen lernen?



Media: Literatur-Report



*Design und Evolution digitaler Welten*  
168 Seiten, 220 Abbildungen  
978-3-8274-1943-9

In seinem Vorwort beschreibt Tobias Gremmler, seit 1992 international tätig als Designer für neue Medien, Motion Graphics und Interfacedesign, das Internet als Einheit von Organismen, die in metabolischer Wechselwirkung mit der realen Welt stehen. So weist der Cyberspace Parallelen zu Verhaltensweisen biologischer Systeme auf.

Digitale Medien entwickeln sich zum Resonanzraum realer Prozesse. Nach der massiven Übertragung von Information in das World Wide Web werden nun auch intelligente Informationsverarbeitende Algorithmen in das digitale Netzwerk transferiert. Autonome Programme selektieren, vergleichen und assoziieren Informationen für Millionen von Nutzern. Multi User Plattformen schaffen virtuelle Biotope für eine kollektive Intelligenz. Doch worin liegt der tiefere Ursprung dieser Entwicklungen?

Nonlinear erfassbar; der Leser kann zwischen Themenseiten wechseln, ohne das Buch vom Beginn lesen zu müssen. Ein grafisches Orientierungssystem unterstützt das freie Navigieren zwischen den Kapiteln. Über 150 Visualisierungen, Grafiken und Render-Bilder ermöglichen einen intuitiven Einstieg in die Themen des Buches und helfen, die darin beschriebenen Konzepte und Zusammenhänge besser zu verstehen.

Media: Amazon Redaktion

### Aus der Amazon.de-Redaktion

Dass das Web in Sachen grafischer Gestaltung immer wieder neue Maßstäbe setzt, ist kein Geheimnis. Doch hat sich bislang niemand so nah an die Grenzen des Machbaren herangetastet wie Tobias Gremmler. In *Cyber Bionic* zeigt er, wie sich das reale Leben in einem WWW spiegelt, das sich evolutionär, wie ein eigenständiger Organismus weiterentwickelt.

Interfaces, Vernetzung, Künstliche Intelligenz, Evolutionsalgorithmen, Schwarmintelligenz und Synthesis sind die thematischen Schwerpunkte des Bandes, der bereits beim ersten Durchblättern durch faszinierende Grafik-Samples aus Gremmlers Arbeit beeindruckt. Bereits sie dürfen als Benchmark für digitales Grafikdesign gelten.

Doch stehen die Bilder hier nicht kontextlos als Arbeitsproben wie in anderen Design-Bänden. Sie illustrieren vielmehr hochkomplexe Zusammenhänge und Entwicklungen, die sich - gesteuert oder autonom - im weltweiten Netz abspielen. Es geht hier um neuronale Prozesse im menschlichen Gehirn, semantic engines, Evolutionsalgorithmen als Designinstrumente, Sensomotorik, ergonomische Optimierung, Avatare u.v.m.

Faszinierend sind auch die Bezüge, die zwischen dem Internet und naturwissenschaftlichen Phänomenen hergestellt werden; etwa wenn dynamische Muster zunächst anhand von sich gegenseitig anstoßenden Wassermolekülen veranschaulicht werden, bevor die Übersetzung auf vernetzte Online-Communitys folgt, deren Mitglieder sich gegenseitig beeinflussen.

Der Autor hat sich seit bald zwei Jahrzehnten einen Namen als Designer für neue Medien gemacht, ist in zahlreichen internationalen Forschungsprojekten engagiert und arbeitet für diverse Fortune-100-Unternehmen. Sein opulenter Band lebt vom gestalterischen Mut und der Finesse des Autors. Die Texte sind sparsam gesetzt und dienen einem ersten Einstieg in eine völlig neue Gedankenwelt. Ein hochspannendes Experiment - für Grafiker, Designer, Programmierer und Naturwissenschaftler -, das neue Horizonte erschließt.

Carsten Hansen, *Literaturtest*

Topic: cyberBionic  
Author: Div.  
Media: PAGE, Literatur-Report, Paperideas, Amazon Redaktion, Gabal  
Date: 03/2008

Media: Gabal

## cyberBionic

### Design und Evolution digitaler Welten

von Tobias Gremmler

168 Seiten

ISBN: 3827419433

Preis: 24,95 EUR

Der Band überzeugt schon durch seine visuelle Untermauerung des Geschriebenen: Reichhaltige und vielfältige Abbildungen lassen erleben, wie Darstellung von Digitalem und Verarbeiten im menschlichen Gehirn eng verzahnt sind als „man so denkt“. Die Themen: Interfaces – Vernetzung – Künstliche Intelligenz – Evolutionsalgorithmen – Schwarmintelligenz – Synthesis werden im Inhaltsverzeichnis als Mindmap dargestellt. Die einzelnen Themen finden sich als Dichotomie wieder: Welche Erkenntnisse gibt es, wie werden diese angewandt? Siehe z.B. S. 71/72: Blickbewegung wird mithilfe von Eyetracking (via Augenkamera) aufgezeichnet; entsprechend findet die „Integration von visuellen Segmenten“ statt. Faszinierend die Darstellung von Gehirnzellen, Netzwerken, zellulären Automaten etc.pp. – die Perspektive des Designers bricht durch? ... „Die Grenze zwischen gezieltem Engineering und eigendynamischen Entwicklungsprozessen wird immer fließender. ... Prozesse beschrieben, die jenseits der Browser- und Programmoberflächen wirken – von der neuronalen Informationsverarbeitung im menschlichen Gehirn bis zur Selbstorganisation kollektiver Systeme ... unterschiedlichster Wirkungsfaktoren in dynamischen Systemen...“ Die conclusio: „Entstehung digitaler Vernetzung“ (S.150ff.) führt letztlich zur „neuen Syntax“: Vom Jagen und Sammeln zum Jagen und Selektieren und lernenden Systemen. Voila, Trainer, seid informiert über das, was „dahinter steckt“ ...

(Mehr siehe [www.spektrum-verlag.de](http://www.spektrum-verlag.de))



Media: Paperideas

## NEWSPAPERS

Books

*cyberBionic*

Tobias Gremmler,  
*cyberBionic*, Springer Verlag.

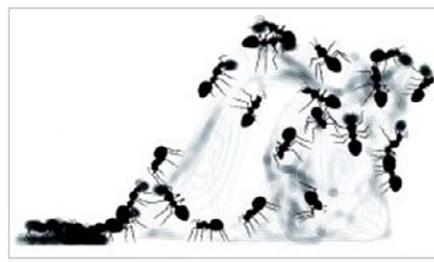
Digital media are becoming the echo chamber of real processes. Autonomous programmes select, compare and associate information for millions of users. Multi-user platforms are creating virtual biotopes for collective intelligence. Where does the deeper root of these developments lie?

The self-organising processes in virtual networks have much in common with the basic behavioural patterns of biological systems. The book explores digital networks, collective information exchange as well as artificial intelligence and life in a bionic context. It also compares structures that process information and organisational methods in both biological and digital systems. Includes more than 150 illustrations.

[www.spektrumverlag.de](http://www.spektrumverlag.de)

Gesellschaft & Kultur

### Design und Evolution digitaler Welten



Bildquelle: Tobias Gremmler

16.02.2009

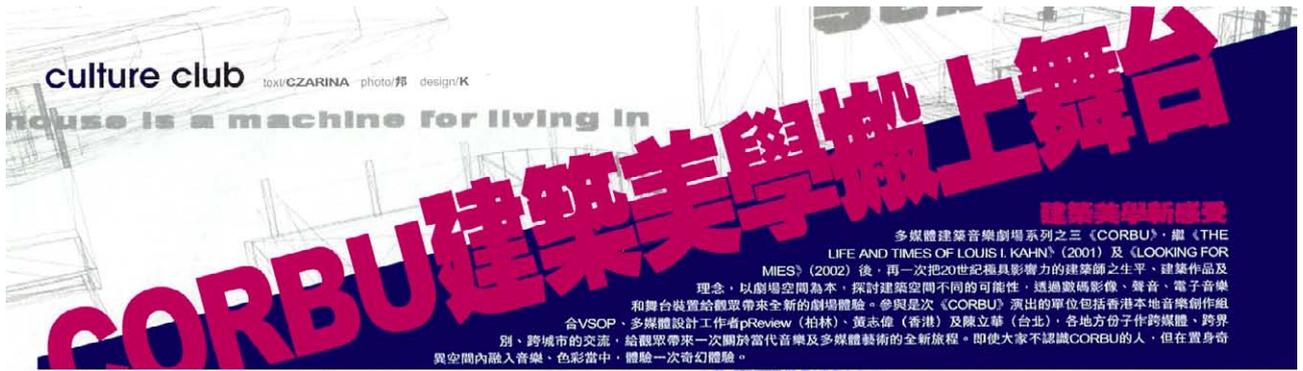
Vortrag von Tobias Gremmler  
im Planetarium

Virtuelle Netzwerke im World Wide Web weisen große Parallelen zu elementaren Strukturen biologischer Systeme auf, wie der Designer Tobias Gremmler in seinem Vortrag zur 'cyberBionic' am 18. Februar im Planetarium Mannheim zeigt.

Der Beginn der Veranstaltung ist um 18.00 Uhr, der Eintritt ist frei. Die Veranstaltung ist Teil einer Vortragsreihe zur Bionik-Ausstellung im Landesmuseum für Technik und Arbeit in Mannheim.

Digitale Netzwerke und kollektiver Informationsaustausch im Netz entwickeln sich laufend weiter - und zwar evolutionär und wie ein eigenständiger Organismus, wie der Designer für neue Medien, Motion Graphics und Interfacedesign Tobias Gremmler verdeutlicht. Er zeigt anhand selbst entworfener Illustrationen, wie sich die komplexen Zusammenhänge, ob gesteuert oder autonom, in der virtuellen Welt abspielen. Von dynamischen Mustern sich gegenseitig abstoßender Wassermoleküle etwa ist es nur ein kleiner Schritt zu den Online-Communities, deren Mitglieder sich gegenseitig beeinflussen.

Der Vortrag ist Teil der Reihe 'Bionik - Zukunftstechnik lernt von der Natur' des forum mannheim für Naturwissenschaften und Technik. Bis April 2009 werden Aspekte aus der gleichnamigen Ausstellung im Landesmuseum aufgegriffen und vertieft. forum mannheim ist eine Kooperation des Landesmuseums mit dem Museumsverein, der Hochschule Mannheim, dem Planetarium, dem VDI Nordbaden-Pfalz und der Abendakademie. Weitere Informationen gibt es unter [www.landeshmuseum-mannheim.de](http://www.landeshmuseum-mannheim.de) und [www.abendakademie-mannheim.de](http://www.abendakademie-mannheim.de).



culture club text/CZARINA photo/邦 design/K

house is a machine for living in

# CORBU 建築美學搬上舞台

建築美學新感受

多媒體建築音樂劇場系列之三《CORBU》，繼《THE LIFE AND TIMES OF LOUIS I. KAHN》(2001)及《LOOKING FOR MIES》(2002)後，再一次把20世紀極具影響力的建築師之生平、建築作品及理念，以劇場空間為本，探討建築空間不同的可能性，透過數碼影像、聲音、電子音樂和舞台裝置給觀眾帶來全新的劇場體驗。參與是次《CORBU》演出的單位包括香港本地音樂創作組合VSOP、多媒體設計工作者pReview (柏林)、黃志偉 (香港)及陳立華 (台北)，各地方份子作跨媒體、跨界別、跨城市的交流，給觀眾帶來一次關於當代音樂及多媒體藝術的全新旅程。即使大家不認識CORBU的人，但在置身奇幻空間內融入音樂、色彩當中，體驗一次奇幻體驗。

由進念·二十面體主辦，胡恩威創作的多媒體建築音樂劇場《CORBU》，以著名先鋒建築師CORBU的生平、作品、理念，透過視覺錄像、音樂、文字等多媒體，搬上舞台發揮，尋找建築靈魂。



## 影像傳意

《CORBU》由來自德國的TOBIAS GREMLER及黃志偉 (JOHN) 合作負責影像部份。最有趣是TOBIAS研究了以鏡頭翻卡，而反映出不同影像。「那些建築、椅子影像會跟翻卡的移動去變化方向，而且是立體的。」這種影像生產技術還是TOBIAS首次引用到舞台上。同時，也有因聲音改變而影響的圖像，和一些物件建立到拆下，及加上文字的影像，去由CORBU的作品到URBAN SPACE表達出來。對TOBIAS來說，CORBU並不陌生，認為他影響深遠。而今次負責把影像結合的JOHN則是首次接觸，「自己比較喜歡他畫的畫，在建築以外，他不同的藝術創作很能刺激我。他有一句說話，說自己寧願多繪畫也不說話，因為畫中的表達會少一點謊言。就是說畫是更加誠實。我的部份想以他的畫去表達。整個劇場不是介紹CORBU，而只是一個出發點，去刺激觀眾思想，及從中啟發而產生更多的東西。」

## CORBU的刺激

他們共同認為大家要擁有CORBU的精神，在大家同做着一件事也應有不同的想法。JOHN從資料搜集，看了書，有了不同感受，「我發覺原來我並不明白建築學是什麼一回事。我們每天都走在我們認為是建築的東西間，但我並不了解。這次我反思可能每天在我自己做的事情上，其實有很多我也不明白自己為什麼而做。我想我要面對一下自己所做的錄像及流動影像的意義。這正是建築物對我的意義所引至的想法。」入場的觀眾，亦可能得到不同的思考空間。



TOBIAS以電腦通過鏡頭去辨認卡上符號，繼而令螢幕出現一些建築和傢具影像，更可以把CORBU的樣貌立體化加入其中，出來效果別具創意！而且一些影像亦會隨音樂的節拍、聲音去轉化形狀，其互動性之強，加上視覺的衝擊是一個極新的體驗。M



# 1001 Macht

Interaktives Storytelling im Web, auf DVD oder bei Live-Events eröffnet der Markenkommunikation, dem Enter- und Infotainment ganz neue Chancen, mit dem Publikum in Kontakt zu treten. Aber welche dramaturgischen Möglichkeiten bleiben Gestaltern, wenn der User Raum, Zeit und Verlauf der Handlung selbst bestimmt?

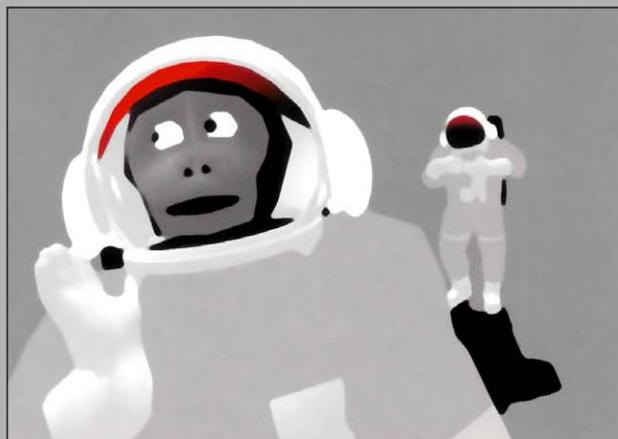
■ **Das interaktive Erzählen** von Geschichten ist ja eigentlich nichts Neues, sondern so alt wie das mündliche Erzählen selbst. Erst mit dem Aufkommen der Massenmedien – der Zeitung, dem Buch, dem Radio und Fernsehen – hat sich das entwickelt, was wir heute als die klassische lineare Erzählform kennen. Mit den digitalen Medien – sprich Internet, CD-ROM, DVD oder Virtual-Reality-Umgebungen – hat sich das Blatt erneut gewendet: Der Zuschauer – oder in diesem Fall besser der User – kann die Erzählung wieder unterbrechen, etwas fragen und dadurch den Verlauf der Geschichte beeinflussen.

**Ganz anders** im Bereich Info- und Entertainment. Bestes Beispiel ist die derzeit boomende Computerspieleindustrie, die viele als die bislang beste Form des Interactive Storytelling ansehen. Auch in Museen und Theatern sowie bei Events gewinnen interaktive Erzählformen an Akzeptanz – erweitern sie doch erheblich das Spektrum an technischen, wissenschaftlichen oder fantastischen Dingen, die man darstellen kann. „Die Gäste sind von solchen Möglichkeiten in der Regel begeistert und immer mehr Veranstalter setzen auch auf solche Präsentationen“, erklärt Tobias Gremmler, der als freier Designer unter anderem derartige mediale Inszenierungen entwickelt.

Für das Musical „A Hong Kong Odyssee“ beispielsweise hat Tobias Gremmler die interaktive Bühnenlandschaft entworfen, bei der Schauspieler, Sänger und zunächst auch das Publikum mit virtuellen Charakteren interagieren sollten. „Dabei muss man teilweise die Aktionen von mehreren hundert Anwendern zusammenbringen“, erklärt Gremmler die Besonderheiten des Interactive Storytelling im Raum. Zudem müsse man beachten, dass die Besucher der Inszenierung mit ihrem Körper im Raum oder aber mit ihren Blicken folgen können sollten. „Dazu kommt, dass die interaktive Szenerie die Besucher viel stärker einhüllt als beispielsweise ein Computerspiel, sodass sie viel mehr in das Geschehen eingebettet sind.“



Für das Musical „A Hong Kong Odyssee“ in Hongkong gestaltete der Münchner Designer Tobias Gremmler eine interaktive Bühnenlandschaft: Schauspieler treffen da auf virtuelle Fabelwesen, Avatare ahmen die Gesichts- und Körperbewegungen der Akteure nach. Eigentlich hätte das Publikum per Handy ebenfalls in die Geschichte eingreifen können sollen, doch kurz vor der Premiere stellte sich heraus, dass der Theatersaal einen Handyschutz hatte



Topic: Types in Motion  
Author: ant  
Media: PAGE  
Date: 12/2004

PAGE 12.2004

TYP0

Typografie im bewegten Bild

Zurzeit weilt Tobias Gremmler in Shangtou. Von dort stammt auch dieses Projekt, bei dem ein Kalligraph mittels Virtual-Reality-Technik eine moderne Interpretation chinesischer Schriftsymbole dreidimensional in den Raum zeichnet

Die in der von Tobias Gremmler entwickelten Echtzeit-Engine positionierten Typo- und Linien-elemente reagieren auf Sound. Eingesetzt wird die Animation zum Beispiel in Clubs oder in interaktiven Theaterstücken

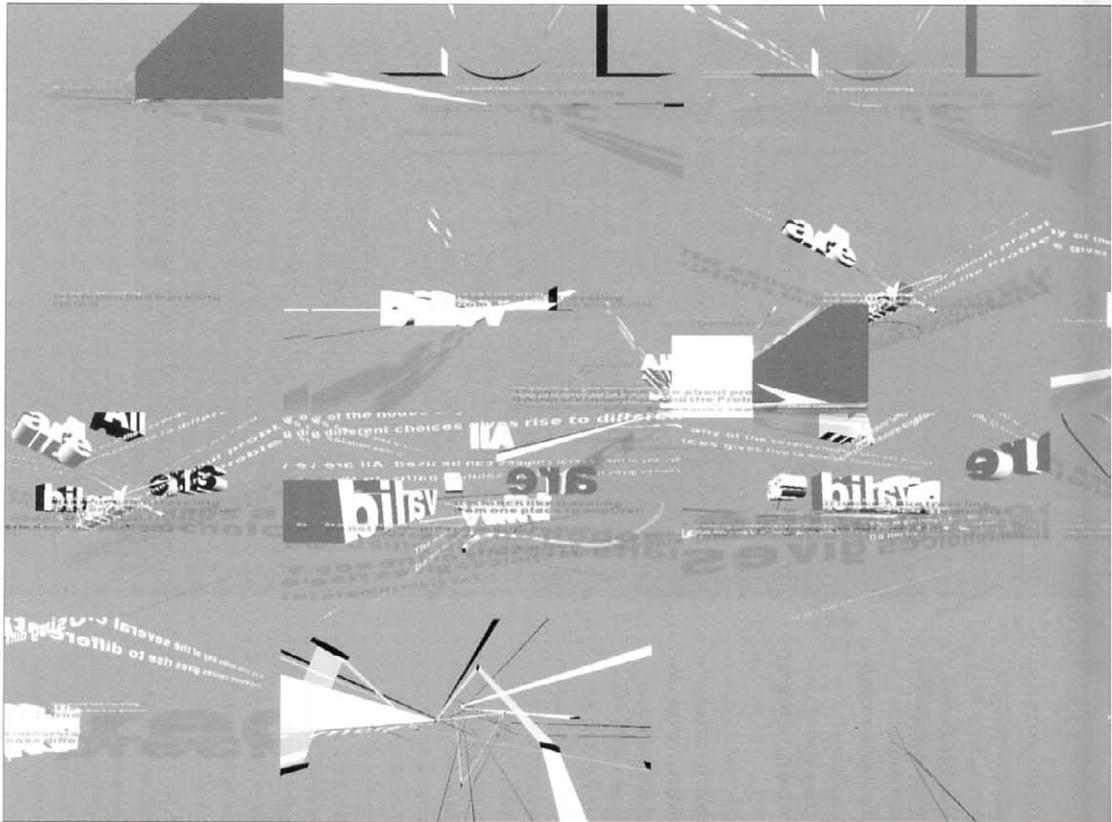
空 色 空 色  
即 即 不 不  
是 是 異 異  
色 空 色 空

空 色 空 色  
即 即 不 不  
是 是 異 異  
色 空 色 空

空

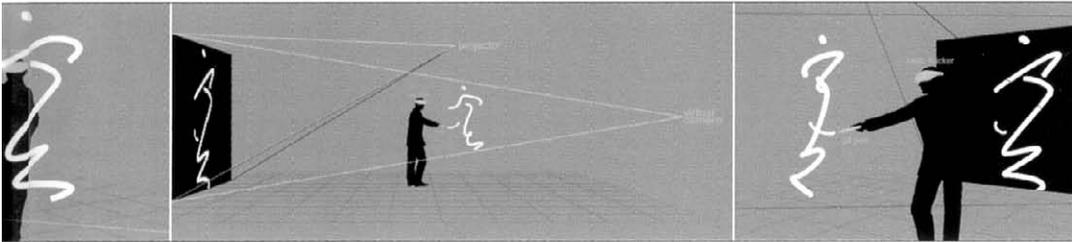
空

空



# Types in Motion

Für animierte Buchstaben gelten andere Gesetzmäßigkeiten als für gedruckte. PAGE sprach mit Kreativen über Typografie im Bewegtbildesign und stellt innovative Arbeiten vor



Seit mehr als zehn Jahren arbeitet Tobias Gremmler als Kreativdirektor, Mediendesigner, Theaterkomponist und Dozent in Deutschland, der Schweiz, den USA und China. Von 2000 bis 2003 war er Geschäftsführer der Berliner Designagentur pReview



Was Kinotrailer angeht, kommen die Innovationen eher aus den USA; im TV-Bereich brauchen sich die deutschen Bewegtbildesigner aber nicht zu verstecken. „Die Grafik und die Typografie im deutschen Fernsehen ist recht elegant und schön“, urteilt der Designer Tobias Gremmler. „In den USA ist es viel grobschlächtiger.“ Grundsätzlich komme es immer darauf an, wo eine Animation laufen soll. „Auf einem Messestand ist die Typo essenziell für die Kommunikation, da in der Regel kein Ton dazukommt. Auch muss man sich hier fragen, über welche Distanz die Informationen transportiert werden müssen. Anders bei einem Werbespot, da kann man auch mit Sprache arbeiten. Die Typo ist dann quasi die Verstärkung des gesprochenen Textes.“ Für die zeitliche Abfolge der Typografie ist es ebenfalls entscheidend, ob die Animation mit oder ohne Ton läuft, denn Untersuchungen haben ergeben, dass man mit Audiounterstützung wesentlich weniger Zeit benötigt, um ein Wort zu lesen.

Einen eigenen Font zu entwickeln, ist dabei eher die Ausnahme. „In den Projekten, die ich beispielsweise für adidas, BMW, Siemens oder Linotype gestaltet habe, gab es in der Regel CI-Vorgaben, die sich auch auf die Typografie erstreckten. Allerdings hat man in den digitalen Medien schon mehr Möglichkeiten zu experimentieren als im Printbereich, weil Animationen in den Manuals oft gar nicht vorgesehen sind“, berichtet Tobias Gremmler. Etwas anders sieht es in den zahlreichen avantgardistischen Kunst- und Theaterproduktionen aus, an denen er beteiligt war. Hier kann es durchaus vorkommen, dass Zeichensätze oder zumindest einige Buchstaben komplett neu entstehen.

Ob bestehende Schrift oder Neuentwicklung, in jedem Fall ist Typografie für Tobias Gremmler ein faszinierendes Element: „Wenn man damit arbeitet, fängt man sofort an, mit dem Betrachter zu kommunizieren, man kann diesen in die Animation hineinziehen – dazu reicht schon eine durchlaufende Schriftzeile im Schaufenster. Typografie, darüber sollte man sich klar sein, ist ein mächtiges Werkzeug.“

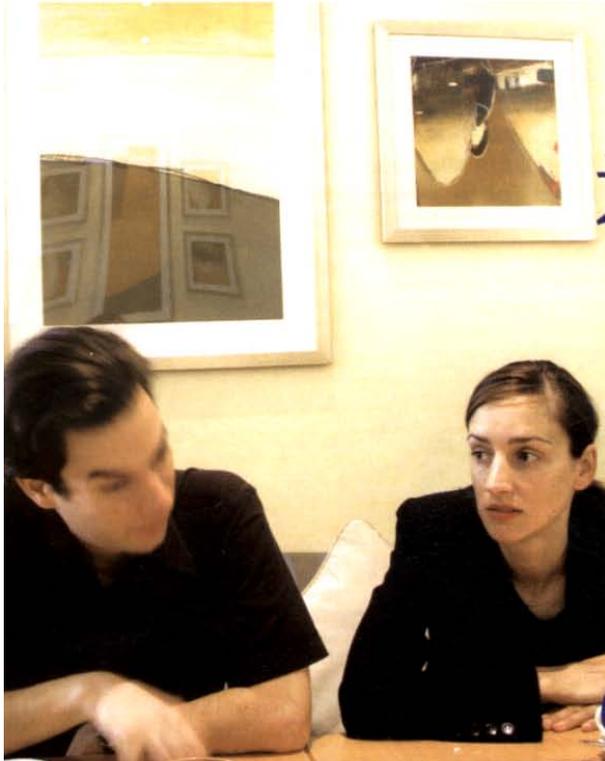
interview

text: CZARINA photo: WAI design: MAK

德國  
組合

pReview

一男一女，來自德國柏林的pReview為進念的多媒體劇場《2004：香港漫遊》作現場的電子影像設計。四度造訪香港的pReview就把他們心目中的香港特色景象呈現於劇場內。



# 漫遊香港太空

M: MILK P: pReview

M: 自從在00年因「香港柏林當代文化節」而來港後，你們對香港有什麼感覺？

P: 今次我們第4次來香港了！我們都很喜愛香港這個城市。香港有很多地方和德國都非常不同。如高樓大廈到處都是，到晚上每家每戶的燈光亮起來，又是另一種感覺。夜間在九龍望向香港是一片寧靜。在紐約是一個24小時也非常忙碌的城市，而香港的早晚分別甚大，很漂亮的景象！而且可能香港居住的地方較小，朋友聚會的地點多是外出而不是在家，令公眾地方又有點像私人空間，因為很多日常生活做的事會在街上進行。

M: 再和進念合作有什麼感覺呢？

P: 之前和進念的合作一直很愉快，對於他們在劇場上不斷求突破及肯接受新意念感到很開心！德國的劇場製作都比較傳統，入場的觀眾也是要求一些比較嚴肅的劇目，少有實驗性的製作。他們都是一早設定、安排好每一場有什麼，導演會把他的要求說得清清楚楚。進念給我們一個概念，讓我們可自由發揮創意，將腦內的想像做出來，他們接受新概念、新風格，不一定要「說」出故事，只要用不同的方式去表達意思。這對我們來說是個新體驗，希望對觀眾來說也一樣吧！

M: 有什麼香港的特色引進《2004：香港漫遊》的劇場內呢？

P: 首先我們是以史丹寇比力克的《2001：太空漫遊》作藍本，所以我們用了電影中的猴子作一個角色。我們設計他會唱卡拉OK，因為我們德國真的很少人會唱卡拉OK，而我們之前來香港發覺了香港人都喜愛唱K，我們也去過一次，覺得很好玩，所以有了這個念頭。不過一切還未確定，所以不太肯定到了正式公演時會不會有所轉變。還有加入我們之前提到的大廈建築。

M: 你們怎樣為這次的劇場作準備呢？

P: 今次我們刻意早點到來，希望多感受及觀察香港的特別之處，在這期間一路創作。我們PC和MAC也會用的，而且用很多不同的SOFTWARE去製作不同的影像。我們把影像視作一個演員，那不是直接錄好播放的VIDEO，是我們現場去控制那些3D影像去活動，是富互動性的。之後我們再再配合影像、聲音、裝置的不同組別集起來去綵排，現階段我們仍在個別努力，所以綵排後可能有很多細節要改動哩！所以現在仍然緊張，不知出來的效果如何呢？M

### ABOUT pReview:

pReview (www.pReview-design.com) 成立於2000年，由PROF. TANJA、DIEZMANN和TOBIAS GREMMER組成，致力發展電腦介面設計、動畫、跨媒體創作，並積極參與有關的電子媒體文化、藝術研究及教育工作。pReview曾於2000年獲邀來港參與「香港柏林當代文化節」，期間多次與本地藝術家、學者及大眾進行了學術交流及作現場音樂/影像示範演出，並與進念二十面體合作創作《2001香港漫遊》、《LOOKING FOR MIES》及《百年孤寂第九年之九》。



### pReview劇場影像預覽

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

- 1.這些人型可以自由控制跑動，有不同的姿態。
- 2.把《2001：太空漫遊》的電影元素引入香港的高樓大廈。
- 3.這就是把《2001：太空漫遊》的猴子及太空人混合的角色，牠還會配合唱歌演員的歌聲而把口張合。
- 4.就這樣看可能看不出是什麼，那其實是從天空向下望大廈的頂部。
- 5.燈光閃閃的大廈對pReview來說印象特別深。
- 6.這是從大廈的側部向街下望，見到車子在行駛。

### 《2004：香港漫遊》

日期、時間：2004年5月6-9及13-15日(星期四至六) 8pm  
2004年5月9日(星期日) 5pm

地點：青洲劇院演藝廳  
票價：\$240 / \$180 / \$110  
節目查詢：2893 8704 (MS JUNE LUI)  
票務查詢及預座：2734 9009  
信用卡電話訂票：2111 5999

www.zuni.org.hk

# Sky's the limit for Asia's whirl city

Hi-tech music, dragons and spacemen bring fast-paced Hong Kong to life, writes Joyce Hor-Chung Lau

Apes dancing over the Central skyline, spacemen singing karaoke, a dragon hurtling through the sky to an electronic soundtrack – this is Hong Kong, or rather, 2004: *A Hong Kong Odyssey*.

The production falls somewhere "between being in a dance club, watching a 3-D IMAX film and being inside a video game", says Mathias Woo, director of experimental theatre group Zuni Icosahedron's futuristic work.

The trick is that, during much of this performance, the stage will be empty. Most of what the audience will see are 3-D digital images created by techies John Wong and Pong Lam, along with Professor Tanja Diezmann and Tobias Gremmler of Berlin-based digital design firm pReview. Sitting in the back of the theatre with their laptops, they will manipulate their holographic visions in real time, much the way DJs manipulate electronic sounds.

pReview is working with 15 local artists in this cutting-edge performance, which tries to capture Hong Kong's unique and ever-changing identity. Work started when Woo and a team of six went out with camcorders and digital cameras to record daily Hong Kong life.

"Hong Kong is a very visually driven city," says Woo. "We wanted to capture what we saw every day. Much of the footage is in the dramatic spaces in between buildings, in small streets and alleyways. Some of it is of Kowloon's old neighbourhoods. Other parts show neon signs and the skyline. Sometimes, I think Hong Kong is the physically brightest city in the world."

The team decided that a multimedia approach, with some wacky touches, would better suit tech-crazy, fast-paced Hong Kong than a conventional documentary film. "Hong Kong is never the same from one second to the next," says Diezmann. "And we wanted to use 3-D digital imagery, which we can change and morph at will, to reflect this. It's high frequency – so big, so high, so many people, so crowded, so much happening on the street."



An image from Zuni Icosahedron's futuristic homage to Hong Kong

Woo and his team also collected sound bites of Hong Kong street noise, which will be reinterpreted into music by singer Ellen Joyce Loo, electronic musicians Digilick and Pixeltoy.

Canto-pop composers Jason Choi and Yu Yat-yiu, and local bands Gayamyan and Square Fruit. "Even the sounds, the noises you hear are multilayered," says Woo. "Our street noise also reflects Hong Kong's character and unique situation."

The idea for the production came from an earlier project, 2001: *A Hong Kong Odyssey*, based loosely on the 1968 Stanley Kubrick film, *2001: A Space Odyssey*. While the 2004 version explores the same basic themes and uses some of the same images – for example, of monkeys running around the city – it's different.

First of all, the technology is more sophisticated. "In 2001, we were manipulating flat images, and now we are working with interactive 3-D images," says Diezmann. She says this reflects a general trend in multimedia performances. "In the past, the audio-video segments of performances were always pre-recorded and someone would just hit 'play'."

This new technology gives us the opportunity to let the media be the actor. Our technology can react in real time to the other media, music, video or visual art, provided by the other artists."

"Hong Kong has changed, too, in the past three years," says Woo. "And we want our new performance to reflect this. People are more politically aware after July 1. Even the skyline has changed. Three years ago, there was no IFC2. That's Hong Kong. We build, we deconstruct, we build, we deconstruct. Our desire to change is so intense."

Woo says he's not concerned the abstract performance might go over people's heads. The audience will be helped along by an introduction and explanation before the show, hosted by actress Kate Yeung (last seen in Sylvia Chang's *20:30:40*) and dancer Dick Wong. "They'll explain the concept to the audience, and I'm sure they will get it," says Wong. "It's just like a tech manual. You have to read it before you understand how to operate your new mobile phone. People here will understand."

2004: *A Hong Kong Odyssey*.  
Thur-Sat, May 13-15, 8pm, also  
Sun, 5pm. Kwai Tsing Theatre, \$110,  
\$180, \$240 Urbix. Inquiries: 2734 9009

# 汕 頭 大 學

<http://www.stu.edu.cn>

SHANTOU UNIVERSITY

2004年10月19日

有志、有识、有恒、有为

Dessemination of Knowledge



## 新计划：国际交流的平台 新媒介：艺术设计的空间

长江艺术与科技学院推行“Interface——德国德绍实用科技大学及汕头大学交流计划”

学生记者 O2设计 (郭常佳) 摄影

**本报讯** 10月16日下午，“Interface——德国德绍实用科技大学及汕头大学交流计划”开幕式在长江艺术与科技学院演讲厅举行。徐小虎校长、王伟廉处长等领导应邀出席了开幕式，徐校长代表学校向远道而来的德国德绍实用科技大学设计学院院长Prof. Michael Hubatsch和副院长Prof. Bernd Hennig表示热烈欢迎。Prof. Michael Hubatsch和新建强院长也分别致辞，介绍本次交流计划。

为扩展学生的国际视野，增强学生对多媒体设计知识的了解，长江艺术与科技学院于10月8日至31日推行“Interface——德国德绍实用科技大学及汕头大学交流计划”。此次交流计划是汕头大学首次举行规模较大、时间较长的国际教学交流活动，德国德绍实用科技大学设计系的2位导师和12名学生前来汕大，与学院15名学生进行为期3周的“META Space——空间就是媒介”多媒体工作坊。

交流计划是继今年4月由德国德绍实用科技大学教授Tanja Diezmann与Tobias Gremmler来汕大主持“数码工作坊”之后，长江艺术与科技学院与该校的第二次合作。4月份的“数码工作坊”由“理论篇”、“实战篇”、“展示篇”等几部分组成，介绍了目前国际最前沿的界面设计、动感设计和数码文化。

这次工作坊以“新潮行动”潮汕文化研究资料为蓝本，旨在创造一个与潮汕的真实环境互相连接的Meta Space概念。具体项目有：“观察城区内的设施及集体行为”，“捕捉及编辑参考材料、数据、照片及录像”，“头脑风暴法小组讨论及搜集新念头”，“发展概念草案”，“创作功能性的模型”，“探究不同的可视化方式”，“完成设计概念”，“以录像片段、互动应用程序、互动环境

的形式进行制作及实践”、“项目汇报”。为保证工作坊的顺利进行，学院最新购置30台eMac作为技术支持，该机型的引进使学院在多媒体设计教学领域的资源配置上居在国内同类艺术院校前列。

此次交流计划还包括5场由德国及香港专家主讲的公开讲座。已举行了《科技与艺术》(主讲人：香港多媒体设计专家陈碧如女士)、《META SPACE：增大的现实世界》(主讲人：Prof. Tanja Diezmann与Tobias Gremmler)和《Integrated Design结合设计》(主讲人：Prof. Michael Hubatsch与Prof. Bernd Hennig)三场讲座。讲座以科技、艺术与生活紧密相扣的每个令人耳目一新的发展阶段为切入点，探讨了在新媒介日益介入艺术创作领域和改变现代人生活方式的当代，人与艺术作品之间、生活与多媒体设计之间是如何通过以新技术为媒介，发生更为亲近与互动等等的关系。

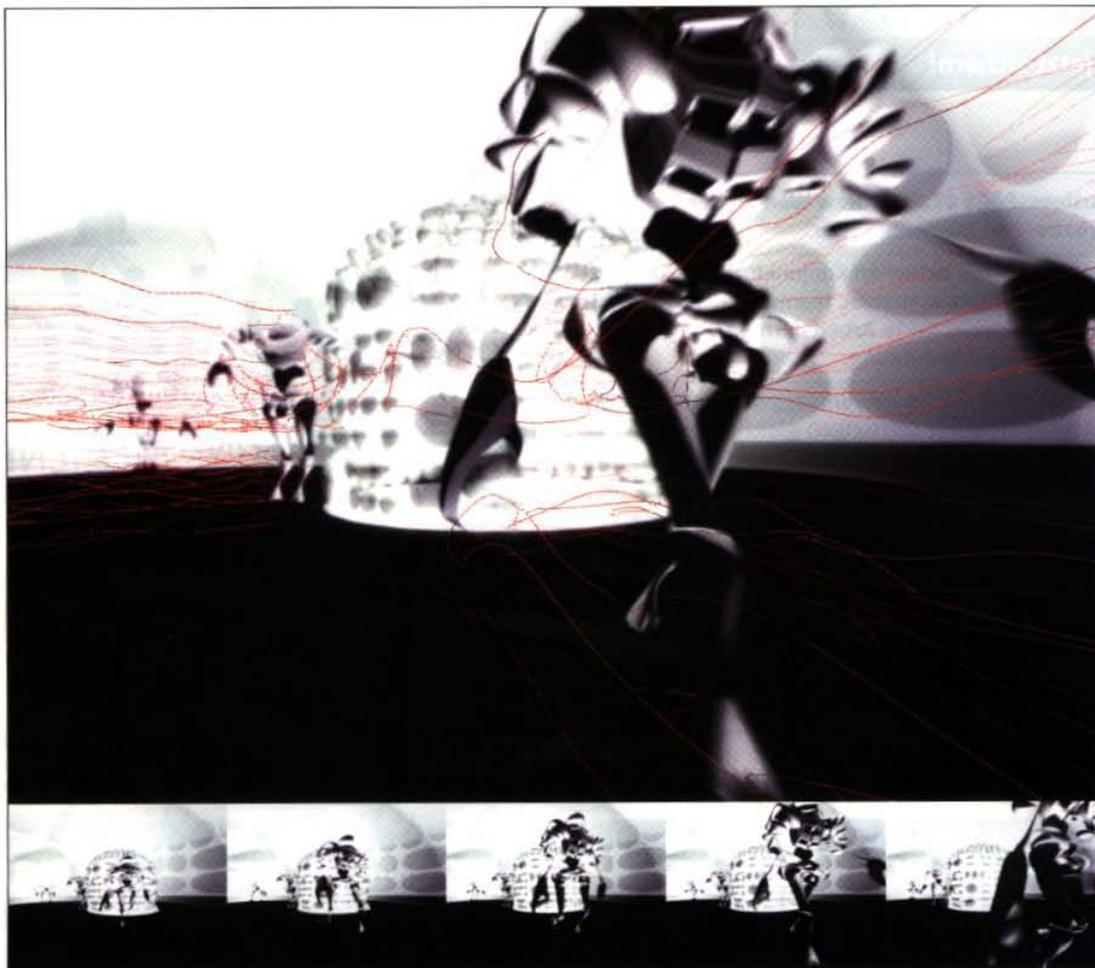
德国德绍实用科技大学是一间结合了包豪斯传统与现代设计教育理念的现代化学府，注重理论与实践结合，衍生出崭新的“德绍模式”，即在不同的设计范畴内指导学生适应现今一个从着重工业产品型转型至注重服务及信息型的社会。透过在电子教育、数码设计资料搜集、电子操控及界面设计运用的研究，与在这些方面有成就的机构建立关系及成为合作伙伴。

本次交流计划除了教学的内容外，还将以“联谊活动”、“涂鸦创作”、“体育运动比赛”等丰富多彩的形式进行中德学生间多方面、多层次的交流与互动。

长江艺术与科技学院(张丽婷)

# Durch Raum und Zeit

Ein Grundlagenwerk über die Gestaltung bewegter Bilder



**Raster helfen bei der Erstellung von Animationen: Hier wurden komplexe Bewegungsfolgen durch das Aneinanderreihen von Teilsequenzen erzeugt**



■ **„Grids for the Dynamic Image“.** Das digitale Zeitalter hat für viele Revolutionen gesorgt – auch bei der Gestaltung bewegter Bilder. Statt einzelne Elemente per Hand zu platzieren, agiert der Designer oft nur noch als Regisseur, der das Geschehen durch die Eingabe von Parametern definiert. Die Animation geschieht dann sozusagen von allein.

Mit solchen Automatisierungsprozessen beschäftigt sich ein neues, englischsprachiges Buch von Tanja Diezmann und Tobias Gremmler. Sie betreiben in Berlin das Studio pReview, zu dessen Schwerpunkten TV-, Web- und Motion Graphics gehören. Tanja Diezmann ist außerdem Professorin für Interface-Design an der Fachhochschule Anhalt. So kommt es, dass man sich dem Thema mit Forschergeist nähert,

aber auch anhand praktischer Arbeiten aus dem eigenen Büro die Umsetzung theoretischer Prinzipien zeigt.

Grundsätzlich gehen die beiden davon aus, dass das bewegte Bild ebenso wie ein Printlayout von Rastern, also von *grids*, bestimmt wird. Doch diese Raster definieren auch Verhältnismäßigkeiten und Verhaltensmuster im Raum und in der Zeit, das heißt in der dritten und vierten Dimension. In diesem Sinne kann etwa ein 4-D-Raster für die Dramaturgie einer Animation sorgen: Man definiert einen Rhythmus, nach dem sich einzelne Elemente über eine gewisse Zeit hinweg verhalten, baut so eine Erwartung auf und durchbricht diese dann.

Eins der wichtigsten Rasterprinzipien, die das Buch beschreibt, ist das Tracking. Tatsächlich lassen sich nicht

nur Bewegungen verfolgen, sondern auch die Veränderung von grafischen Eigenschaften – nach dem Motto: Je dunkler ein Element wird, desto mehr Partikel werden auf einem anderen Element erzeugt, oder je größer etwas wird, desto heller wird ein anderes Objekt. Indem man auf diese Weise Effekte miteinander verknüpft, kommt man relativ schnell zu spannenden und schönen Ergebnissen. Die vielen Bildbeispiele in dem aufregend gestalteten Buch beweisen es und natürlich ebenfalls die Animationen auf der beiliegenden CD. cg

→ *Tanja Diezmann, Tobias Gremmler: Grids for the Dynamic Image. Crans-près-Céligny (AVA Publishing) 2003, 160 Seiten. 27,50 Pfund mit CD-ROM. ISBN 2-88479-008-X*

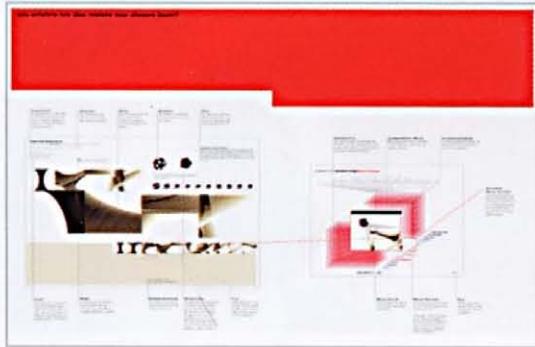
Topic: Raster für das Bewegtbild  
Author: n.a.  
Media: Webmasterpro  
Date: 11/2005

## Raster für das Bewegtbild



Das experimentelle Buch "Raster für das Bewegtbild" lehrt dem Leser die Gestaltungsgrundlagen für dynamische Medien.

"Raster für das Bewegtbild" bewegt sich relativ gesehen in gestalterischen Neuland. Ansprechende Bücher zum Thema Gestaltungsgrundlagen im Bereich Bewegtbild ist leider kaum vorhanden. Das Buch ist die deutsche Übersetzung des sehr erfolgreichen Werkes "Grids for the Dynamic Image".

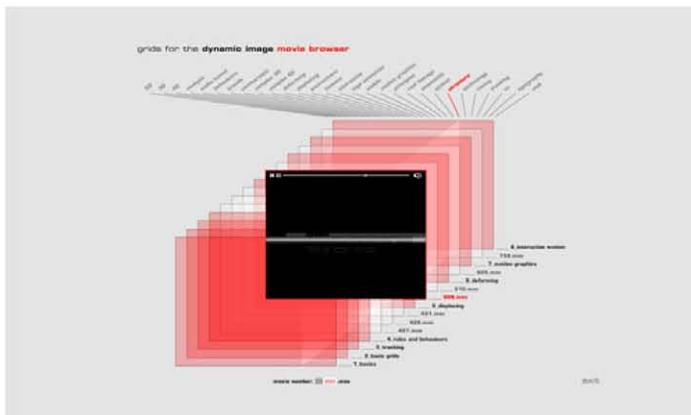


Eigene Raster für Bewegtbildmaterialien benötigen wir, weil hier Gestaltungselement nicht nur über die Fläche verteilt sind, sondern sich z.B. auch über die Zeit ausdehnen. Auf Doppelseiten werden im Buch dabei verschiedene Themengebiete abgehandelt, gestützt durch Prismamaterial aus den Agenturen der Autoren. Die Themen sind unter Anderem:

- Durchdringung
- Animation im Raum
- Struktur
- Interaktion
- 4D Raster

So werden dem Leser nach und nach die einzelnen Gestaltungsgrundlagen für bewegende Bilder erläutert. Durch die Möglichkeit parallel auf der CD zu arbeiten und die jeweiligen Clips anzusehen, entsteht ein hoher Lerneffekt.

Auf der beiliegenden CD finden sich eine Fülle von kleinen kurzen Filmen, welche die Inhalte im Buch unterstützen. Mit einem experimentellen Interface können die einzelnen Filme angesteuert werden oder Themengebiete ausgefiltert werden.



**Fazit:** Raster für das Bewegtbild ist nicht direkt ein Handbuch, auch wenn es eine Fülle von Hinweise und Vorgehensweisen enthält. Das Werk ist mehr ein Ratgeber und Inspirationsquelle mit Tipps für den Umgang im Bereich "Motion Graphics". Fortgeschrittene Anwender sind mit diesem Buch gut bedient und können sich über die vielen komplexen Animationen freuen.

## Zusätzliche Angaben

**Autor** Tanja Diezmann, Tobias Gremmler  
**ISBN** 3830713096  
**Seiten** 171  
**Erscheinungsdatum** September 2005  
**Verlag** Stiebner  
**Preis** EUR 42,00

Topic: Grids for the Dynamic Image, review  
Author: n.a.  
Media: designer's bookshelf  
Date: 08/2003



### **Grids For The Dynamic Image - online review** AVA-Publishing, A4 160 Pages, includes a CD-ROM

Authors Tanja Diezmann, Tobias Gremmler have broken away from the shackles of traditional design and embarked on a stunning new venture in designing grids. It's a comprehensive exploration of the moving image and the grid systems that support it, with invaluable discussions of space, volume, and motion. Besides, the book's design and production is so exciting to look at, some might love it and never read a single word! It's that stunning!

Designer's Bookshelf

Topic: Dynamische Strukturen  
Author: Ilona Koglin  
Media: PAGE  
Date: 01/2009

034 PAGE 01.09 TITEL Gestaltungsraster

## Dynamische Strukturen

Die Gestaltung von Interaktion, virtuellen Räumen und bewegten Bildern folgt eigenen Gesetzen – ein Fall für Liquid Grids, 3-D- oder 4-D-Raster

**Ein langjähriger Verfechter** der 3-D- und 4-D-Raster ist Tobias Gremmler, der in Zusammenarbeit mit Tanja Diezmann ein Buch zu diesem Thema veröffentlicht hat („Grids for the Dynamic Image“, siehe PAGE 09.03, Seite 110). Deren Basis müssen laut Gremmler immer die menschlichen Wahrnehmungsmuster sein: „Die Kognitionspsychologie lie-

fert aufschlussreiche Erkenntnisse darüber, wie schnell visuelle Informationen im Gehirn verarbeitet und verstanden werden.“ Diese Werte führen zu einer Grundstruktur, die den Designern nicht nur Zeit- und Produktionsvorteile bringt, sondern auch die ästhetische Qualität sichert.

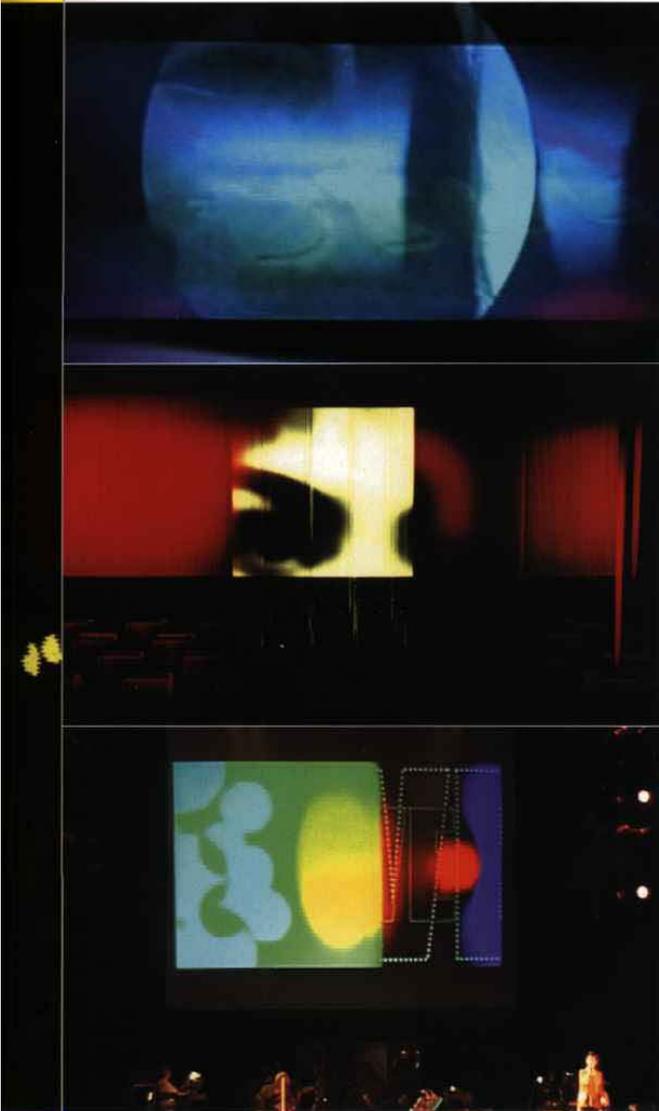
가상과 현실의 벽을 허문다,

프리뷰 디지털 디자인

# Preview



Preview Digital Design was founded in the autumn of 2000 by Professor Tanja Diezmann, interface design expert, and Tobias Gremmler, cross media branding specialist. The two partners have been breaking the boundaries between various media, thus, exploring the channels between the virtuality and the reality. Preview Digital Design invites users to maximum experience at the real virtuality.



홍콩 오딧세이 2001(Hongkong Odysee 2001) / 디지털 합쳐

2001년 홍콩에서 열린 미래의 비전을 위한 문화행사(Festival of Vision) '홍콩 안의 베를린(Berlin in Hongkong)'의 마무리인 라이브 콘서트에서 '홍콩의 오딧세이'라는 주제로 연출한 라이브 이미지 쇼이다. 홍콩의 예술가 그룹인 주니(ZUNI)와 공동으로 작업했다. 현지에서 5일간 행사현장과 주변풍경을 담은 비디오와 디지털 이미지들을 수집해 그 자리에서 모션그래픽을 제작했다. 이 400개의 비디오 샘플들은 디베키 베이스 엔진과 프리뷰가 개발한 비디오자카-엔진(VJ-engine)이 설치된 2대의 파워북에서 각각 6개의 시그널 채널을 통해 이미지를 비디오 믹서기에 전송함으로써 12개의 이미지가 동시에 중독 투사되는 방법을 이용했다. 공연에 참가하는 가수들의 음악에 맞춰 이미지가 반하게 되는 라이브 믹스 쇼를 보여주었다.

한편 2002년에는 근대 건축가 '미스 반 데어 로에 찾기(Looking for Mies)'라는 제목으로 건축과 연기자의 행동을 믹스한 미디어 스테이징(media staging) 작업을 선보였다.

흔히 디지털과 인터넷 세계를 이야기 할 때 '가상현실(virtual reality)'이란 말을 사용한다. 현실처럼 만들어진, 현실이 아니지만 현실을 복제한 또 하나의 세계로서 말 그대로 가상의 세계를 의미한다. 그러나 프리뷰 디지털 디자인(pReview Digital Design: 이하 프리뷰)의 목표는 아이러니지만 가상현실(virtual reality)이 아닌 '진정한 실제'로서 가상세계(real virtuality)를 구축하는 것이다. 가상세계를 더 정교한 현실 복제판으로 만드는 것, 즉 세상을 컴퓨터라는 세계 안에 구겨넣는 것이 아니라 거꾸로 디지털 기술을 컴퓨터에서 고집어내는 것, 그것을 현실로 옮겨 우리의 문화로 만들으로써 또 하나의 실제(real virtuality)로 구축하는 것이다.

#### 디지털 기술의 잠재력 가변성

"미래에 성공을 좌우하는 열쇠는 디지털과 오디오 및 비주얼을 기반으로 한 커뮤니케이션 기술 속에 잠재된 가능성을 바로 아는 것이다."라고 프리뷰는 말한다. 기존의 아날로그 모델을 디지털로 단순히 복제 및 탈바꿈하는 것은 우리 삶의 공간을 디자인하고 만들어가는데 아무런 의미가 없다는 것이 프리뷰의 입장이다.

예를 들어 아날로그 방식인 책이나 인쇄물의 경우 물리적으로 한 곳에만 존재할 수 있고 어떤 문제에 대한 답을 미리 제시하고 있는 구조적 특성을 지닌 반면, 디지털 세계는 여러 장소에 동시에 존재(구축)할 수 있고 이들이 서로 연결되어 영향을 미칠 수 있는 점(상호작용)이 큰 특징이다. 디지털 세계에서는 어떤 문제나 질문에 대한 답은 질문을 하는 순간 만들어지는(생겨나는),ダイ내믹하고 개별적(individual)이며 조정이 가능(navigable)한 특성을 지닌다. 이런 특성들을 고려하지 않았거나 제대로 작동하지 않아서 여러 길을 빙빙 돌아다녀야만 한다면 이는 디지털 기술을 제대로 반영하지 못했다고 보는 것이다.

#### 디지털과 현실의 결합

프리뷰가 하는 작업들은 디지털 기술의 특성이 콘텐츠마다 제대로 활용될 수 있도록 틀과 기술을 잡아서 다음어주는 것이다. 따라서 프리뷰가 작업하는 범위는 디지털 세계와 현실 세계가 만나는 접경지역에 걸쳐 있다. 모니터 스크린이나 웹 사이트, 모바일 기기들의 디스플레이 등의 인터페이스 디자인에서부터 움직이는 이미지 작업인 모션그래픽(motion graphic), 모든 미디어의 특성을 서로 연결해 만들어내는 크로스 미디어(cross media), 디지털 이벤트나 뉴미디어 이벤트 등의 디지털 문화(digital culture)를 위한 비주얼 작업 또는 비주얼 커뮤니케이션에까지 이른다. 뿐만 아니라 효과적인 비주얼 커뮤니케이션을 위한 소프트웨어 자체를 개발하기도 한다.

### 디자이너는 사용자 중심의 '문제 해결사'

사용자의 사용 자체에 중점을 두고 디지털 기술을 좀 더 매력적인 것으로 만들자는 것이 바로 프리뷰 작업의 기본 바탕이다. 사용자 중심의 문제 해결을 위해서 프리뷰는 철저한 조사를 거친다. 인터페이스 디자인의 경우를 예로 들면, 새로 개발된 웹 사이트를 론칭하기 전에 약 2주간 자체 실험실에서 6~10명 정도를 대상으로 실험한다. 테스트하는 사람들은 하나의 과제를 받고 사이트나 시스템을 이용해 이를 해결하게 된다. 이때 관련 설문지의 문항을 체크해 나가고 테스트가 끝나면 전문가와 이에 대한 상담을 해 정보를 수집한다. 또한 실험실에 설치된 카메라가 사람들의 눈동자 움직임뿐만 아니라 마우스 조작방법, 횡수, 실수 빈도수, 작업시간, 다음 사이트로 넘어가는 길 등을 관찰한다. 이렇게 수집되고 평가된 자료를 바탕으로 사용자에 편리한 인터페이스 디자인이 이루어지는 것이다.

인터페이스 디자인 과정에서 볼 수 있듯이 디자이너란 단순히 겉모습이 예쁜 디지털 공간을 만드는 것이 아니라 철저하게 사용자를 중심으로 두고 문제를 풀어나가는 것이다. 따라서 프리뷰에게 디자이너란 '문제 해결사'를 의미한다.

설립 2년이 지난 프리뷰이지만 연구, 경제, 문화 등 다방면에 걸쳐 디지털 디자인 프로젝트를 진행해 왔는데 그 활동 영역은 리서치, 디자인 커뮤니케이션, 크로스미디어 디자인, 인터페이스 디자인, 모션그래픽, 뉴미디어 이벤트, 디지털 컬러 등의 분야를 넘나든다. 프리뷰가 디지털 디자인 전문 회사로서 명성을 쌓게 한 프로젝트들은 아리스톤 픽처스(Ariston Pictures), 게이트 5(Gate 5), IBM, 캥거루넷(KangarooNet), 픽셀파크(Pixelpark), 베를린의 브레히트 하우스(Brechthaus), 빈의 다비전 미디어 페스티벌(Division Mediafest), 인터미디어 1(Intermedium 1), 홍콩의 페스티벌 오브 비전(Festival of vision), 카를스루에(Karlsruhe)의 미디어 미술관(ZKM) 등이 있다.

**프리뷰 디지털 디자인의 주요 영역**

**인터페이스 디자인(Interface Design)**

디지털과 현실이 만나는 디스플레이, 웹 사이트, CD-ROM, GUI(Graphic User Interface), 위치기반서비스(LBS: Location Based Services), 컴퓨터 지원 협동작업 시스템(CSCW: Computer Supported Cooperative Work) 등을 사용자에게 편리하고 기능적으로 만들어주는 디자인 분야. 프리뷰의 경우는 사용성 평가(Usability Test), 인체공학적 연구(Ergonomic Study), 베타 테스트(Beta Test), 컨셉트 설정 등의 리서치 프로그램을 통해 사용자가 원하는 정보를 빠르고 손쉽게 찾아낼 수 있는 정보구조와 체계(Information Architecture)를 만들어 간다. 프리뷰의 인터페이스 디자인과 리서치 프로젝트들의 특징이자 핵심은 '내비거블 스트럭처(Navigable Structure)'를 만들어내는 것으로서 이는 빠르고 손쉬운 개인 맞춤형 정보체계를 구축하기 위한 바탕이 된다.

**내비거블 스트럭처(navigable structure)**

프리뷰의 설립자인 탄야 디츠만 교수는 디지털 세계를 '내비거블 스트럭처'라는 개념으로 규정한다. 내비거블 스트럭처란 인터페이스와 비주얼 처리한 데이터 구조를 서로 밀접하게 엮어서 필요에 따라 이를 이용하는 개개인들의 보다 세분화된 행동과 질문들에 대해 신속하고 구체적이며 효과적으로 반응하고 변형되는 시스템 구조를 뜻

한다. 이러한 구조를 찾아내기 위해 프리뷰는 여러가지 기술을 이용해 오랜 기간에 걸쳐 리서치 및 테스트 과정을 거친다.

**모션그래픽(Motion Graphic)**

우리가 흔히 동영상이라고도 말하는 모션그래픽은 일러스트레이션, 판화, 편화, 픽토그램, 타이포그래피, 포토그래피 등 전통적인 그래픽 분야와는 작업 방식이 다르다. 디지털 기술을 이용해 이미지들을 흔들고, 분해하고, 겹치기 해서 움직이는 이미지(그래픽)를 만들어낸다. 현재 텔레커뮤니케이션(telcommunication), 엔터테인먼트(entertainment), 인포메이션 테크놀로지(information technology) 등 백-엔드(back end) 분야의 기술은 매우 발달되어 있지만 콘텐츠 디자인 부분 즉 프론트-엔드(front end) 부분은 많이 뒤져 있다. 프리뷰는 인터넷이 점점 더 다이나믹해지고 텔레비전 역시 인터랙티브하게 되면 광고, 뮤직비디오, 타이포그래피 애니메이션, 스테이션 아이디(station ID: 방송국 호출부호와 허가 사항 공지를 그래픽과 음향을 동원해 규칙적으로 간단히 알리는 일로 줄여서 그냥 ID라고도 한다), 트레일러, 방송디자인 등 더 많은 모션그래픽의 장이 생겨나고 활용되게 될 것이라고 내다본다.

**크로스미디어 디자인(Crossmedia Design)**

인쇄물, 텔레비전, 인터넷, 모바일 디바이스 등 종류의 구분 없이 여러 미디어를 넘나들며 CI, 인포메이션 그리고 커뮤니케이션 디자인을 만들어 내는 것을 말한다. 이를 위해서는 디자인 감각뿐만 아니라 미디어들의 특성에 대한 이론적인 지식과 아틀을 움직이는 각종 기술 및 소프트웨어 프로그램들을 능숙하게 다룰 줄 알아야 한다.

**디지털 컬처 및 뉴미디어 이벤트**

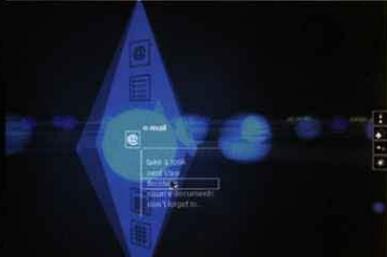
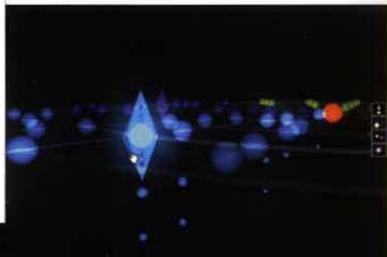
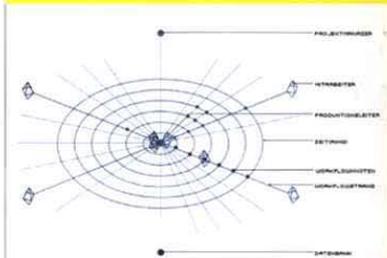
**(Digital Culture / New Media Event)**

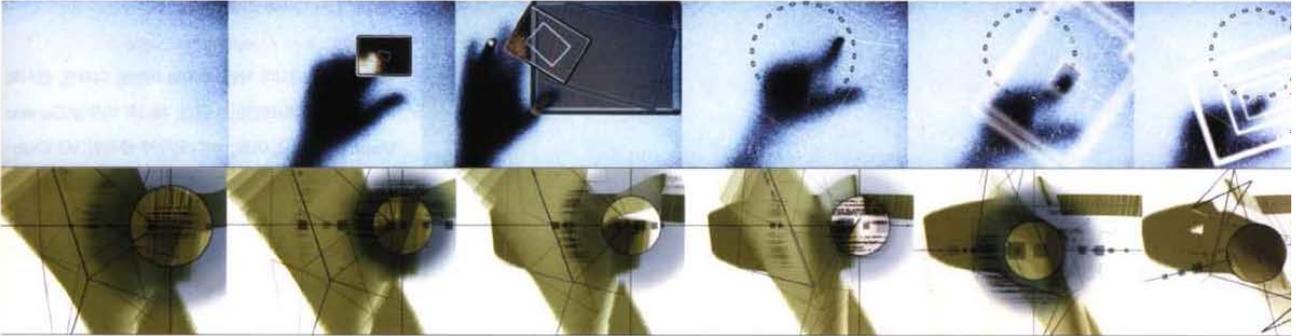
공간 속의 뉴미디어 작업, 디지털 이벤트 디자인, 전시회나 박람회의 엔터테인먼트 공간, 제너릭 비주얼(Generic Visual), 비디오 아트, 비디오자키-클럽빙(VJ-Clubbing) 등 이름도 생소한 분야들이 바로 디지털을 현실 세계로 끌어왔을 때 만들어지는 디지털 문화의 장이다. 각종 문화 행사에서 하나의 미디어에서 다른 미디어로의 구조전이(Structure Tracking), 크로스 미디어, 규칙 파괴 등을 통해 색채, 빛, 음악, 리듬 등을 실시간으로 바꿈으로써 새로운 다중감각의 경험공간을 만들어 내는 것이다. 즉 파장의 특성을 이용해 소리를 색이나 이미지로 동시에 전환시키거나 움직임을 빛과 색채 그리고 음향으로 풀어내는 등 인터랙티브한 디지털 특성을 살려 만든 이벤트들이 그 대상이 된다.

**어드레스 비전(Address Vision) 프로젝트, 1998**

**/ 인터페이스 디자인 및 리서치**

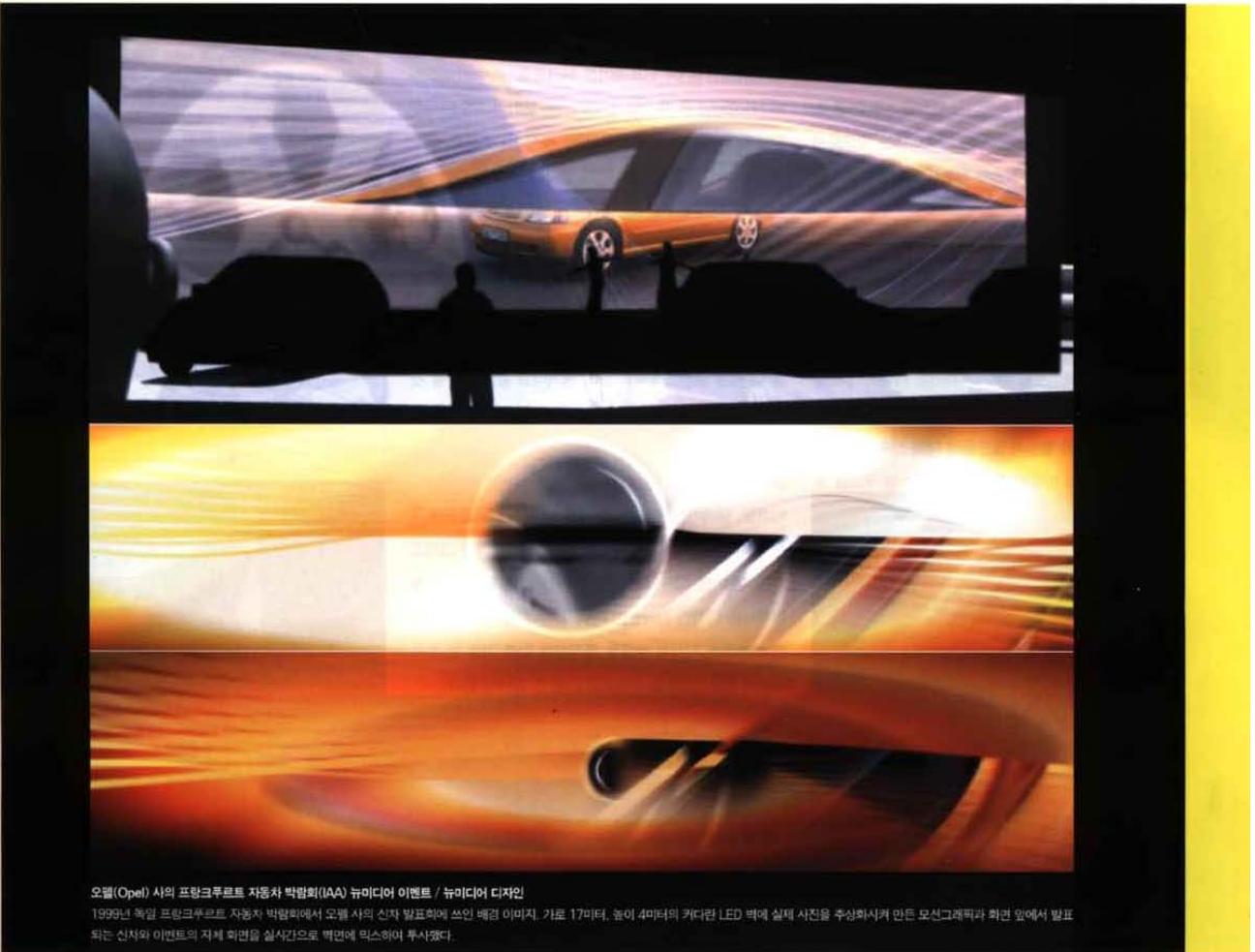
워크플로우(workflow) 관리용 소프트웨어의 제작을 위해 만든 인터페이스 스테디, 데이터의 구조와 개별 작업의 진행과정을 보여줌과 동시에 이를 조작 가능한(navigable) 인터페이스로 사용하게 해준다. 프로젝트의 팀 구성원, 시간, 작업의 흐름과 교차점 등의 정보에 '드래그 앤드 드롭(drag and drop)' 및 확대 기능 등으로 접근하여 조작, 변경, 이동이 가능하도록 한 내비거블 스트럭처로 되어 있다. 작업에 참여하는 모든 사람이 작업의 전체 진행상태를 한눈에 알 수 있을 뿐만 아니라 작업 과정에서 생겨날 수 있는 질의 및 해결 방안들이 실시간으로 이뤄짐으로써 시간을 단축하고 작업 결과의 질을 높여준다.





**다이내믹스(Dynamics) 2001 / 모션그래픽 디자인**

10~30초짜리 20개의 모션그래픽을 모은 프리뷰의 비디오 클립 앨범 1집. 모션그래픽 전문가인 그렘러는 이 앨범을 위해 2차원과 3차원 이미지용 소프트웨어 외에도 의료분야에서 단층 촬영에 사용하는 툴(tool)을 이용하였다고 한다. 프리뷰의 모션그래픽 비디오 클립 앨범 1집과 2집은 게티 이미지(Getty Images)에서 운영하는 모션그래픽 라이브러리(Motiongraphic Library)인 아이와이어(EyeWire: [www.eyewire.com](http://www.eyewire.com))에서 CD형태(499~599달러) 또는 클립별(25~50달러)로 판매한다. NTSC 및 PAL 방식에서 모두 사용할 수 있도록 만들었으며, 로컬터 지불 없이 방송사 트레이딩이나 문화 행사의 배경 화면 등으로 사용할 수 있다.



**오펀(Opel) 사의 프랑크푸르트 자동차 박람회(IAA) 뉴미디어 이벤트 / 뉴미디어 디자인**

1999년 독일 프랑크푸르트 자동차 박람회에서 오펀 사의 신차 발표회에 쓰인 배경 이미지. 가로 17미터, 높이 4미터의 커다란 LED 벽에 실제 사진을 추상화시켜 만든 모션그래픽과 화면 앞에서 발표되는 신차와 이벤트의 자세 화면을 실시간으로 벽면에 믹스하여 투사했다.

프리뷰가 말하는 '뉴미디어 디자인'



타냐 디츠만(Tanja Diezmann) 사진 오른쪽

1971년 생. 바우하우스가 있는 독일 데사우 인할트 대학(Hochschule Anhalt/TH, Dessau)의 인터페이스 전문 교수이다. 24세에 서양미술사 첫 강의를 하고 웹과 인터페이스에 대해 마니지먼트 트레이닝을 할 정도로 역량을 과시했다. 프리뷰를 설립하기 이전에는 베를린의 픽셀파크(Pixelpark)의 아트 디렉터로서 아디다스, 콘라드 텔레트론닉스, 루프르 한지, 독일 텔레콤 등을 상담하기도 했다. 인터페이스 디자인이 전문인 디츠만 교수는 '내비거블 스트럭처(navigable structure)'라는 개념을 적용한 사용자 중심의 효과적인 인터페이스 디자인으로 유명하다. 2001년도 아브스 엘렉트로니카(Frix Ars Electronica)의 넷비전(Netvision) 분야에서 심사를 담당한 것을 비롯하여 수많은 전문 행사 심사위원으로 참가했으며 전문 인그레미엄 및 국제대회 등에서 강연을 했다.

"디지털 미디어와 함께 하는 삶을 가능한 편안하고 쓸모있게 만드는 것이 우리의 목표이다."

토비아스 그렘러(Tobias Gremmler) 사진 왼쪽

1972년 생. 프리뷰를 설립하기 이전에 이미 프라렌서 크리에이티브 디렉터, 미디어 디자이너, 시어처 필라니스트 등으로 활동하면서 지멘스, BMW, 리노타입 헬, 아디다스 등의 인터넷 사이트와 CD-ROM, 아방가르드 시아처, 아트 프로젝트 등의 프로젝트에 참여하였다. 수많은 문화행사 프로젝트와 방송, 웹 에이전트, 박람회, 뉴미디어 이벤트 분야에서 쌓은 경험들로 미디어를 넘나드는 크로스 미디어 브랜드와 오선그래픽에서 세계적인 명성을 얻게 해주었다. 디자인 감각뿐만 아니라 최근에 개발된 각종 소프트웨어들도 능숙하게 다룰 줄 아는 전문가이다.

"항상 새로운 것을 실험해보고 이를 통해 새로운 것을 만들어 가는 것이 프리뷰의 유일한 크리에이티브 컨셉트이다."

www.preview-design.com

타냐 디츠만 Tanja Diezmann



미래의 기계와 프로그램들은 보다 더 많이 사용하도록 하는 것과 함께 사람들이 쉽게 사용할 수 있게 만들어져야만 한다. 논리적인 인터페이스와 지적(intelligent)으로 기획(concept)된 기계가 존재한다면 끝없는 시도와 오류과정(Trial & Error Procedure)을 거치고 수많은 사용설명서를 읽게끔 만드는 수고와 낭비가 줄어들 수 밖에 없을 것이다.

The facilities and programs of the future will have to be more oriented towards practical application and simply be more useful to people. All the time spent carrying out interminable "trial and error procedures" and reading endless instructions could be saved if we only had logical interfaces and intelligently designed facilities.

오늘날 디자인은 겉모습을 시각적으로 꾸미고 만드는 것보다 더 많은 것을 제공하고 제시해야만 한다

Design nowadays has to offer a lot more than just the visual creation of an interface.

우리는 할 수 있는 것이 아니라 생각할 수 있는 것에 관심을 갖는다.

What interests us is not just what is doable, but what is thinkable

디자이너로서 우리의 과제는 디지털 제품과 응용 방법에 있어서 단지 미적인 관점에 그치는 것이 아니라 부가 가치를 부여하는 것이다. 오직 명확하고 사용자에게 친근한 인터페이스만이 점점 복잡해지지만 하는 어플리케이션을 사용하게 하는 가능성을 열어준다. 왜곡된 소비자 지향은 돈만 들 뿐이다.

Our task as designers is to create added value for digital products and applications - the type of added value that isn't simply limited to aesthetic aspects. Only the most clearly structured and user-friendly interfaces can handle the ever-increasing complexity of applications and make them usable. Poor customer orientation has a very real cost.

토비아스 그렘러 Tobias Gremmler

브랜드와 사업체의 아이덴티티를 구축하는데 있어서 미디어의 종류를 뛰어넘어 긴밀히 경험하게 만들고 싶다면 인쇄물, 텔레비전, 인터넷 및 모바일 디바이스 등의 디자인 규칙(rule)과 변수(parameter)를 이론적으로 아는 것 뿐만 아니라 아들을 완벽하게 소화하고 다룰 줄 알아야만 한다.

Anyone who wants to enable a brand or company identity to be experienced consistently over a range of media has to have more than just a theoretical knowledge of the design rules and parameters of print, TV, Internet and mobile devices - they basically need to have perfected their abilities in this area.

드라마, 역동성, 리듬은 다양한 미디어의 내부 구조로부터 끌어낸다. (.....) 우리는 문화 프로젝트들에서 디지털적인 것을 더 확대할 수 있다. 규칙을 파괴하고 이를 다른 미디어로 옮기고 그리고 혼합형태를 개발한다. 우리는 하나의 미디어에서 다른 미디어로의 이러한 구조 전이를 '스트럭처 트래킹'이라 부른다. 움직이는 이미지로 옮긴 음악이 그 예이다.

Drama, dynamics and rhythm emerge from the inner structures of the various media. (.....) In our cultural projects we can go beyond the digital; we can break the rules, transfer them to other media and develop hybrid forms. We call this transfer of structure from one media to another "Structure Tracking", e.g. the transfer of music into a moving image.

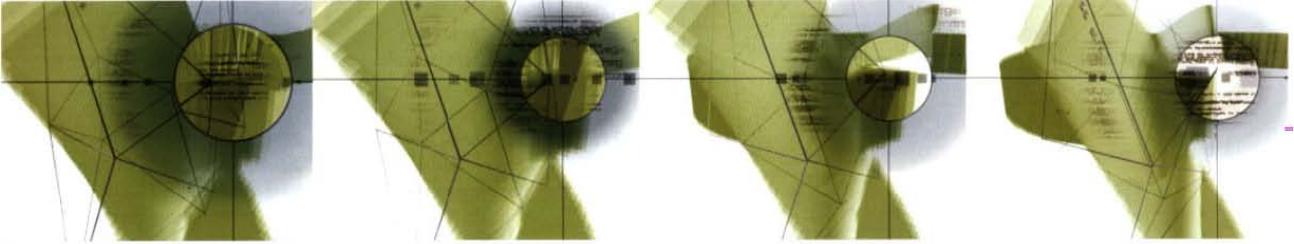
디자인은 학문적 지식과 전략적 지침을 벗어나서 개발될 수는 없다.

You can't properly develop a design without bringing in scientific knowledge and strategic requirements.

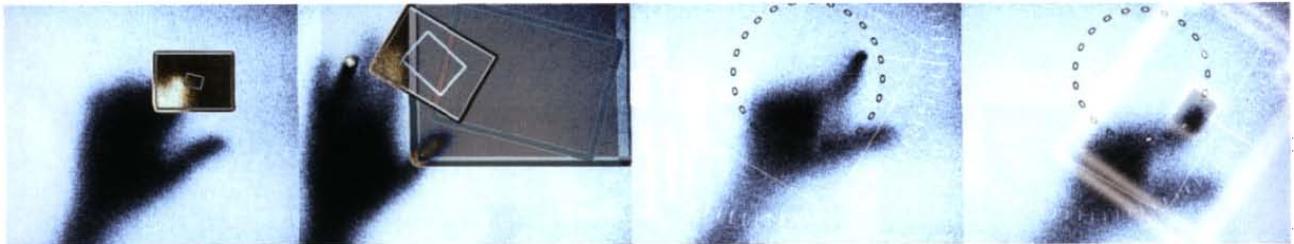


글 | 박소영 본지 해외통신원(sypark@designnet.co.kr)

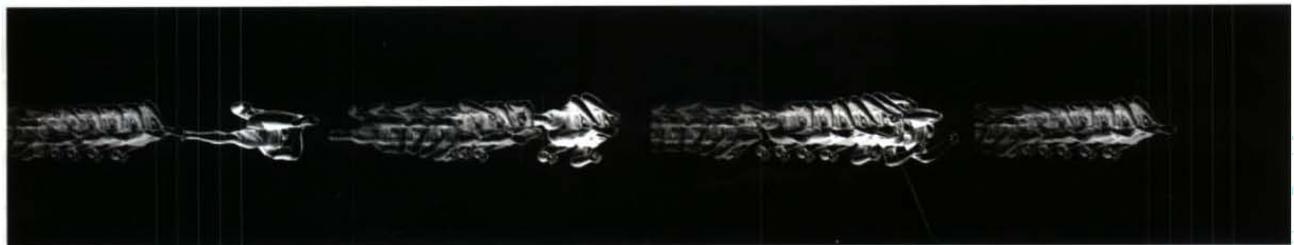
## showroom : preview



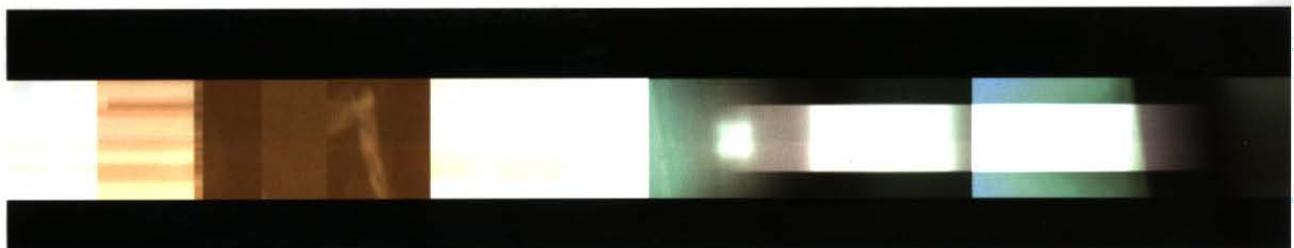
01



02

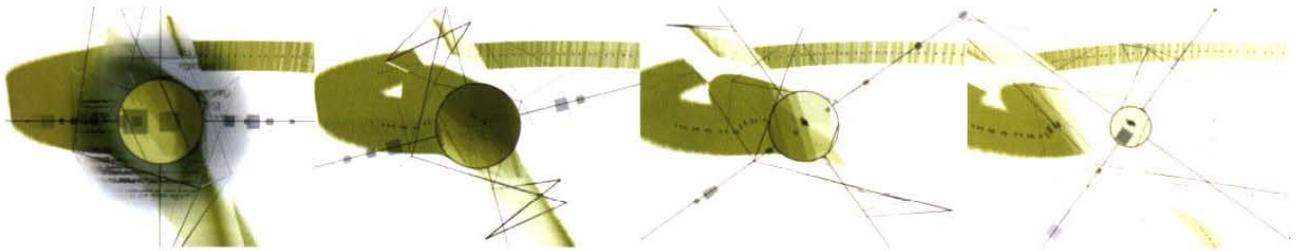


03

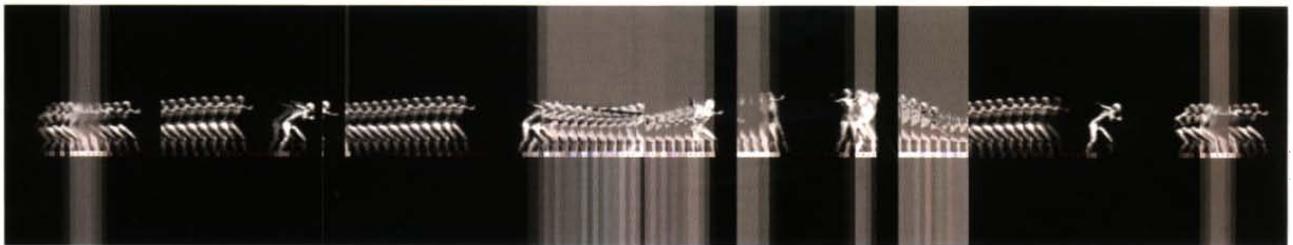


04

Die erfolgreiche Berliner Agentur »pReview digital design GmbH« feuert aus allen Rohren. »Crossmedia-Design« ist hier kein Schlagwort, sondern Programm. Wenn irgendwo digitale Visionen Realität werden, dann hier!



## A | WONDERFUL | USER-FRIENDLY | WORLD!



The successful Berlin agency »pReview digital design GmbH« is firing on all cylinders. Cross-media design is more than just a slogan for them, it's a creed. If digital visions are going to become reality anywhere, then it's here.



## showroom : preview

01 + 02 »Synergy Dynamics«. Motiongraphics-Clips. Kunde / Client: eyewire

03 »The nea-awards screening«. Live Visuals. Kunde / Client: dev design münchen

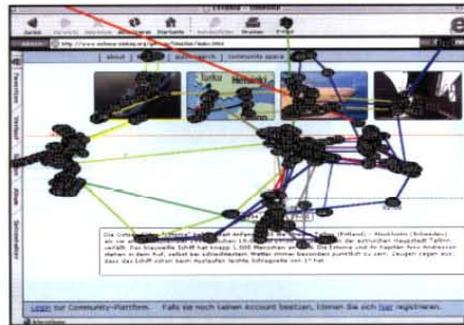
04 »Generic visuals«. Interaktives VJ-Tool / Interactive VJ-Tool. Kunde / Client: pReview

05 - 08 »pReact«. Usability System (Forschungsergebnis / research results). Kunde / Client: pReview

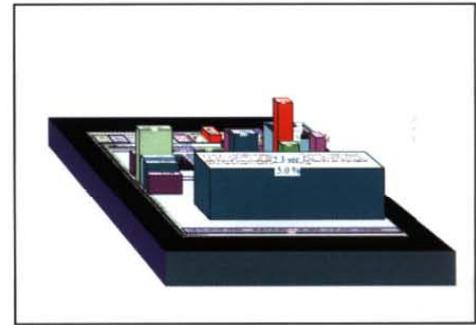
09 - 11, 13 »The nea-awards«-Crossmedia-CI / Crossmedia CI. Kunde / Client: dev design münchen

12, 14 + 15 Live Visuals. Kunde / Client: Festival of Vision, Hongkong

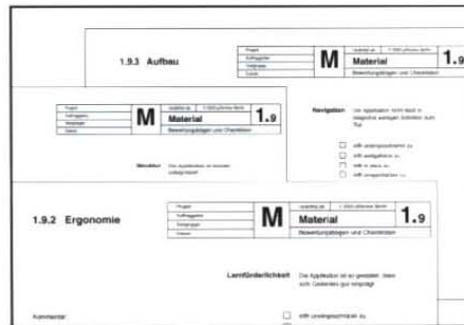
16 + 17 VJ-Engine-Interface. Interaktives Video-Tool / Interactive video tool. Kunde / Client: pReview



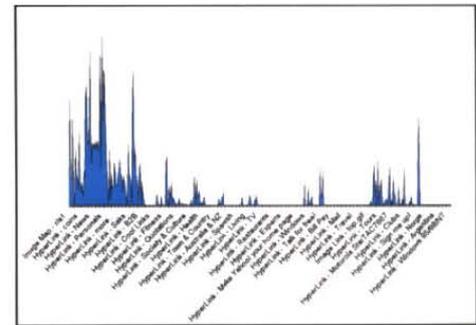
05



06



07



08



09



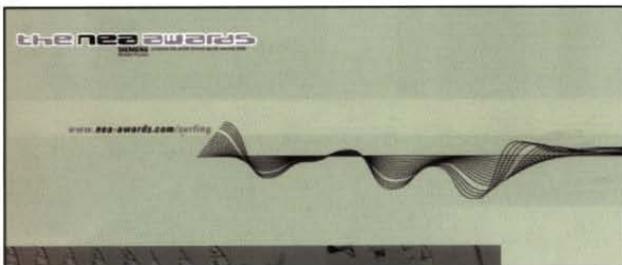
10



11



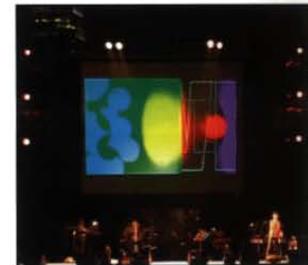
12



13



14



15

Es gibt noch »Multimedia-Firmen«, die nicht von der galoppierenden Schwindsucht des E-Business infiziert sind – ja, die sogar prosperieren. Die Design-Agentur »pReview digital design GmbH« gehört dazu. Vor zwei Jahren von Professorin Tanja Diezmann und Creative Director Tobias Gremmler gegründet, analysiert und entwickelt das Berliner Kreativlabor

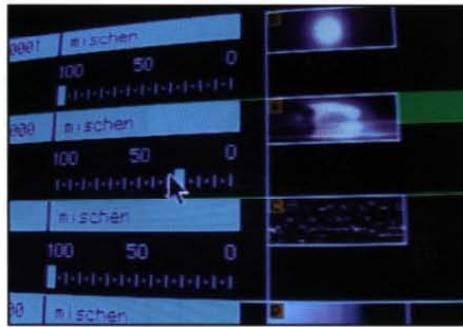
neue digitale Gestaltungsformen für die weiter zusammenwachsenden Kommunikationskanäle: TV + Internet + New Devices. Da der Alltag der Menschen immer mehr digitalisiert wird und Arbeit und Freizeit verstärkt im Cyberspace stattfinden, wird das Interface, vulgo die Bildschirmoberfläche, zum dominierenden Faktor. Für Tanja Diezmann zeigt sich gutes Interface Design daran,

ob es schnell zum Ziel führt und sich dem Benutzer anpaßt. Das Leistungsspektrum des siebenköpfigen Teams beinhaltet Design, Forschung und Beratung in den Bereichen Interface- und Crossmediadesign, Motiongraphics, New Media Events und Digital Culture. Oberstes Ziel ist dabei immer die nutzerfreundliche Integration der noch überwiegend getrennten Kommuni-

kationskanäle. Dabei will sich die Agentur nicht auf bestimmte Branchen festlegen, da die Visualisierung über digitale Medien sowieso schon in allen Branchen Thema ist. Demzufolge breitgefächert stellt sich auch der Kundenkreis von »pReview design« dar: Pixelpark AG, Hypovereinsbank, Gate 5 (Software) oder »My favourite book«. Bei allen Projekten geht es darum, das wesentli-



16



17

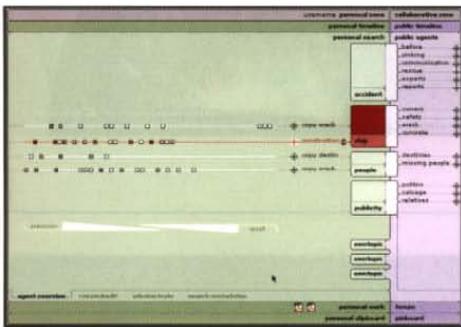
18 - 22 Interfacedesign: »Estonia« (kollaborative Web-Work-Plattform / collaborative web-work-plattform). Kunde / Client: Pixelpark AG

23 »The nea-awards-screenings« – Motiongraphics-Sequenz / sequence of motiongraphics. Kunde / Client: dev design münchen

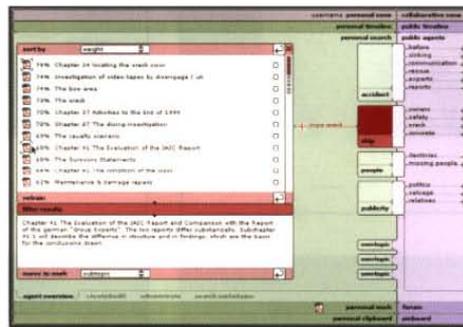
24 Animation und Postproduktion (30 x 10 m Videoprojektion): »75 Jahre Ruhrgas«. Kunde / Client: Triad GmbH, Berlin

25 Animation Design (LED-Wand / LED wall) – Motiongraphics: »Opel Show IAA '99«. Kunde / Client: Alles wird gut GmbH

26 + 27 Screenshots des internen Forschungsprojektes: »Navigate the digital space« (Grundlagenstudien zur Gestaltung von Multiuserplattformen). Kunde / Client: pReview



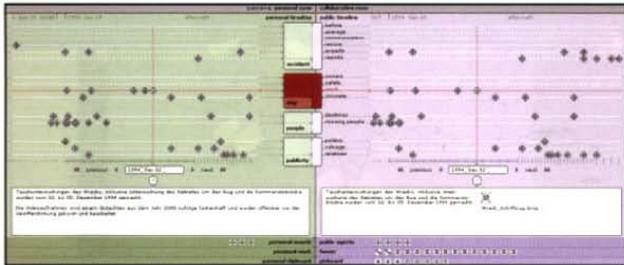
18



19



20



21



22

che zu erkennen und in angemessener Form zu visualisieren. Auf Crossmedia-Art kann das von reduziert, abstrakt, rational bis emotional und bunt bebildert gehen. – Das Richtige muß es eben sein. Die Stärke von »pReview« beschreibt Tanja Diezmann so: »Die enge Verzahnung von Forschung, Wissenschaft und Kultur unterscheidet uns von anderen Agenturen. Bei uns ist jeder

Designer Experte in seiner Disziplin. Jeder ist für sein Projekt hundertprozentig eigenverantwortlich und erhält somit die Freiheit, die Voraussetzung für seine Kreativität ist. Zur Zeit arbeitet man im eigenen Forschungslabor an der Erleichterung und Optimierung des Internet-Access durch mobile Zugangsgeräte und daran, wie man ohne Tastatur mit dem Compu-

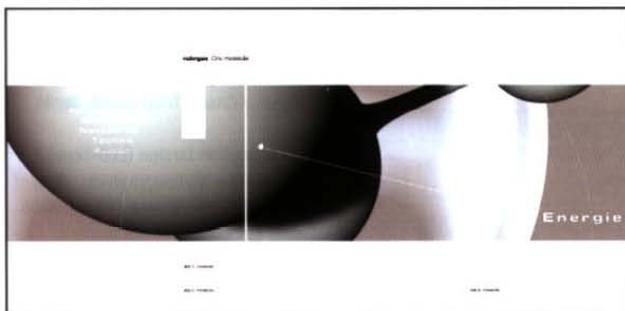
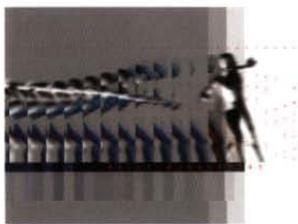
ter im öffentlichen Raum kommunizieren kann. Bei all der Hochprofessionalität wirkt es sehr sympathisch, daß Tanja Diezmann sich auch mit ihrem Laptop nächstens in einen Szene-Club stellt, um mit dem eigens entwickelten interaktiven Video-Tool Musik im Raum zu visualisieren. Phantastisch fände es die »pReview«-Managerin, das Interface für den Quantenrechner

der Zukunft zu entwickeln. Möglicherweise ist das wahrscheinlicher als der »Wunschkunde«, der mutig genug ist, ein Interface zu wagen, das alle derzeitigen Paradigmen und bekannten Muster hinter sich läßt. »Denn wenn etwas besser sein soll als das, was bekannt ist, muß es sich ja ändern«, so das abschließende Statement der jungen Chefin. *sb*

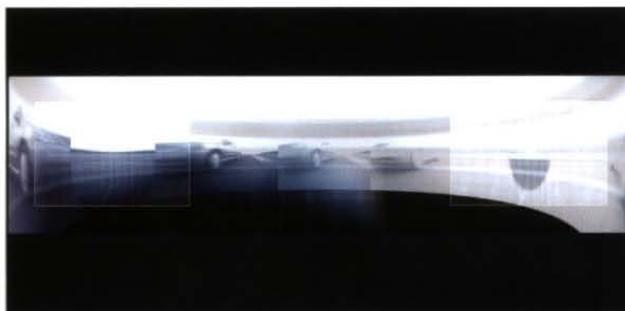
## showroom : preview



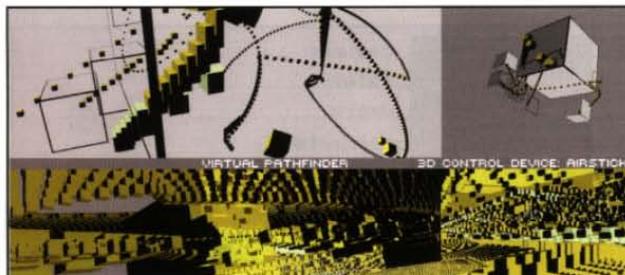
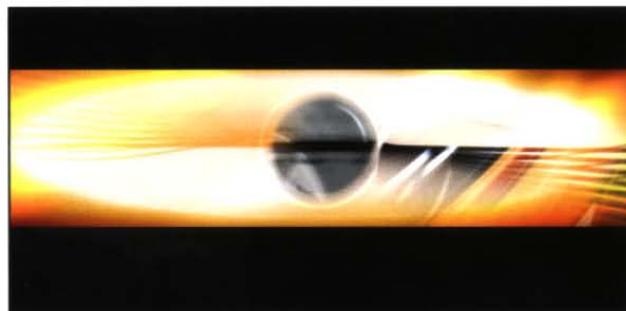
23



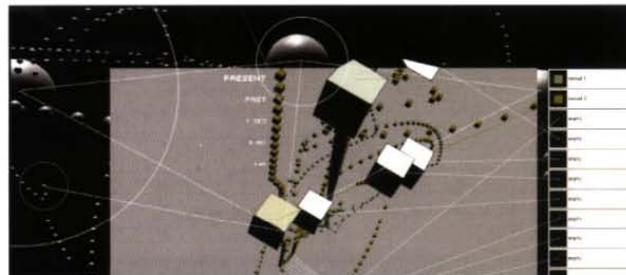
24



25



26



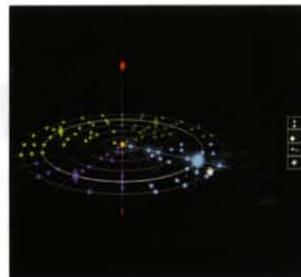
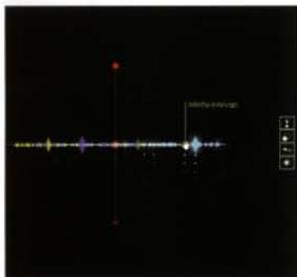
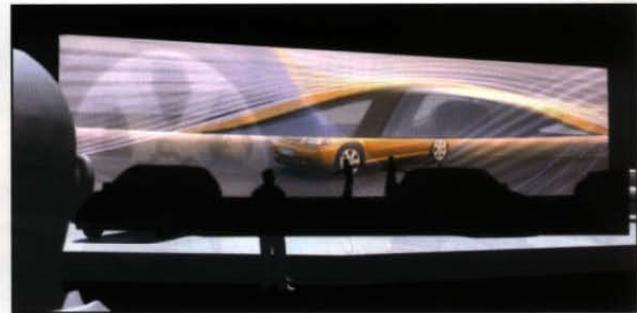
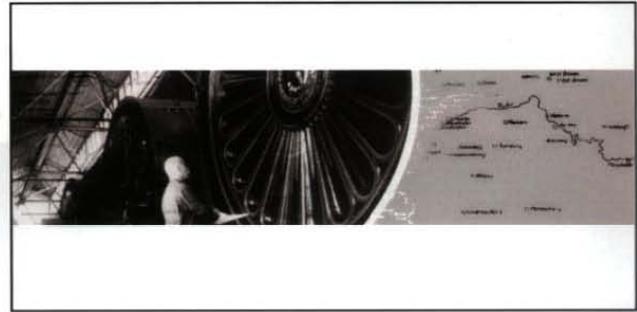
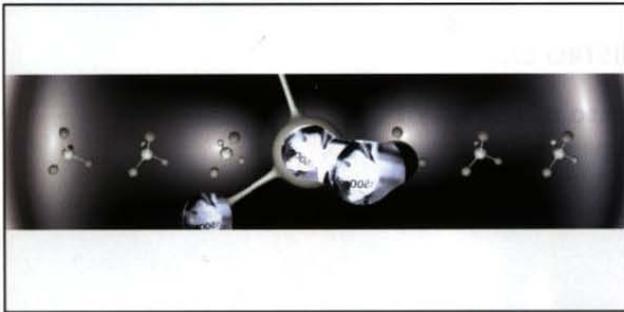
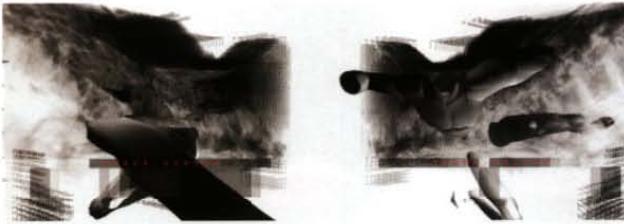
27

There are some multimedia companies who have not been affected by the galloping disappearance of e-business – and who even manage to prosper. The design agency »pReview digital design GmbH« is one of them. Set up two years ago by Professor Tanja Diezmann and Creative Director Tobias Gremmler this creative laboratory in Berlin analyses and develops new digital design forms for TV

+ Internet + New Devices, communication channels that are growing closer and closer together. As our day-to-day lives are becoming more and more digitised, and work and leisure are increasingly taking place in cyberspace, the interface, i.e. the monitor screen, will become the dominating factor. For Tanja Diezmann good interface design is design that takes you quickly to your goal and one which adapts itself to the user.

The services spectrum of this seven-strong team covers design, research and consultation in the field of interface and cross-media design, motion graphics, new media events and digital culture. Their foremost aim is always user-friendly integration of these still largely separate communication channels. The agency does not wish to concentrate only on a certain sector, as visualisation in the digital media is in any case a

theme in all sectors. Their client list is thus correspondingly diverse: Pixelpark AG, Hypovereinsbank, Gate 5 (Software) and »My favourite book«. In all projects the idea is to identify the essentials and to visualise them appropriately. In cross-media art this can go from reduced, abstract and rational to emotional and colourful – It just has to be right. Tanja Diezmann puts her finger on the strengths of pReview:



28

29

30

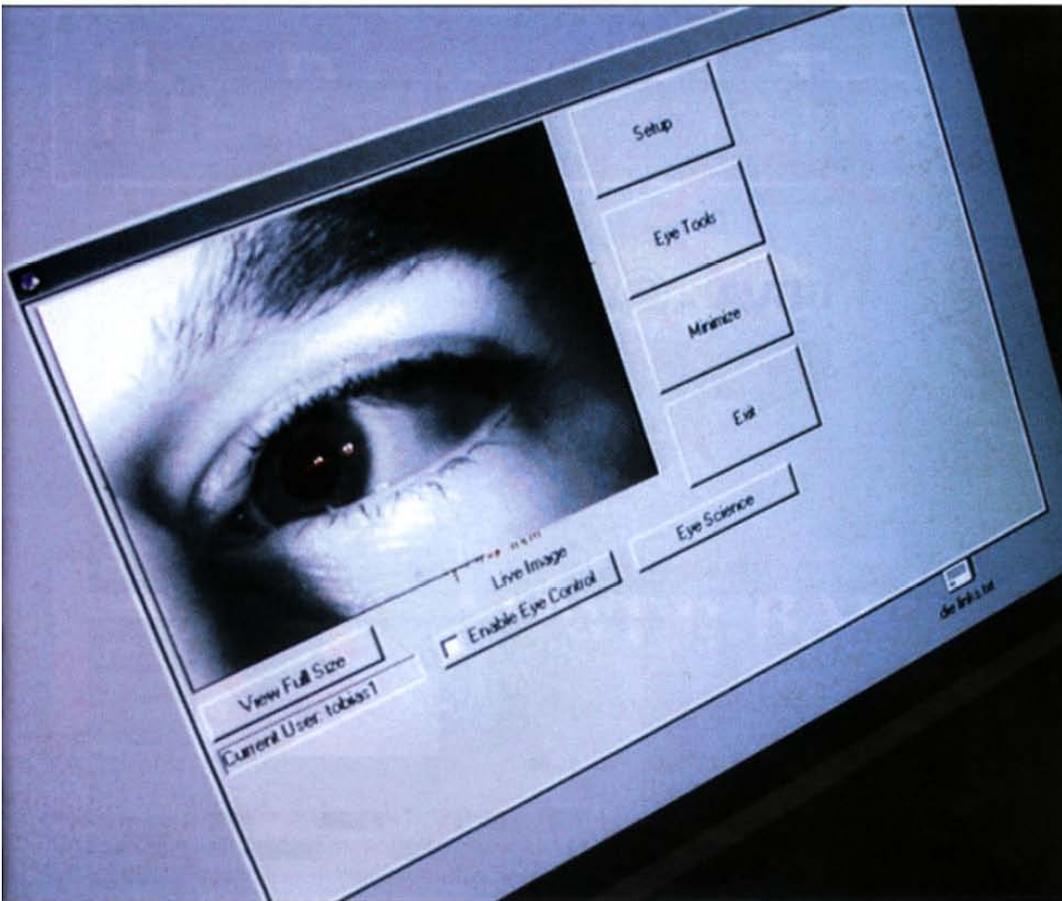
»The close integration of research, science and culture is what distinguishes us from other agencies. With us each designer is an expert in a discipline. Each person is 100% responsible for his or her project, and thus has the freedom which is essential to creativity.«  
 At present the people at pReview are working in their own research lab on making internet access easier and faster on mobile de-

vices, and on how to communicate via computer in public spaces, without using a keyboard. For all their high professionalism, it's nice to hear that Tanja Diezmann is not above going into a nightclub with her laptop, in order to visualise music in space using the interactive video tool she designed. This pReview manager thinks it would be fantastic to develop the interface for the quantum computers of the

future. Possibly this is more likely than the »ideal client« who is courageous enough to dare to go along with an interface that leaves all current paradigms and familiar models behind. »For if you want to make something better than it already is, then we all know change is necessary«, the young boss summarises. *sb*

**28 + 29** Interfacestudie für eine Workflow-Management-Software. / Interface study for workflow management software.  
 Kunde / Client: Pixelpark GmbH

**30** Das Management-Duo / The management duo:  
 Tobias Gremmler (31) und Tanja Diezmann (32)



Auf diesem Kontrollmonitor können die pReview-Mitarbeiter überprüfen, ob die Blickverlaufskamera die Augen des Probanden erfasst. Dies ist bei allen Kamerasystemen notwendig, die nicht am Kopf befestigt werden. Solche Modelle bieten den Vorteil, dass sie den Probanden weniger beeinflussen

## Check it out

Mit der Krise der New Economy avancierte Usability zum Modewort. Doch wie funktioniert eigentlich die wissenschaftliche Überprüfung von Web-Sites? PAGE fragte Usability-Experten und Web-Designer

■ **Über die groben Fehler**, die in den Anfängen des Web-Designs gemacht wurden, braucht man kein Wort mehr zu verlieren. Sie haben sich gerächt – vor allem diejenigen, die zu einer erschweren bis unmöglichen Navigation der jeweiligen Seite führten. Usability, also Benutzerfreundlichkeit, ist mittlerweile Pflicht, und dass der User im Mittelpunkt einer Site steht, muss sich heute kein professioneller Web-Designer mehr erklären lassen.

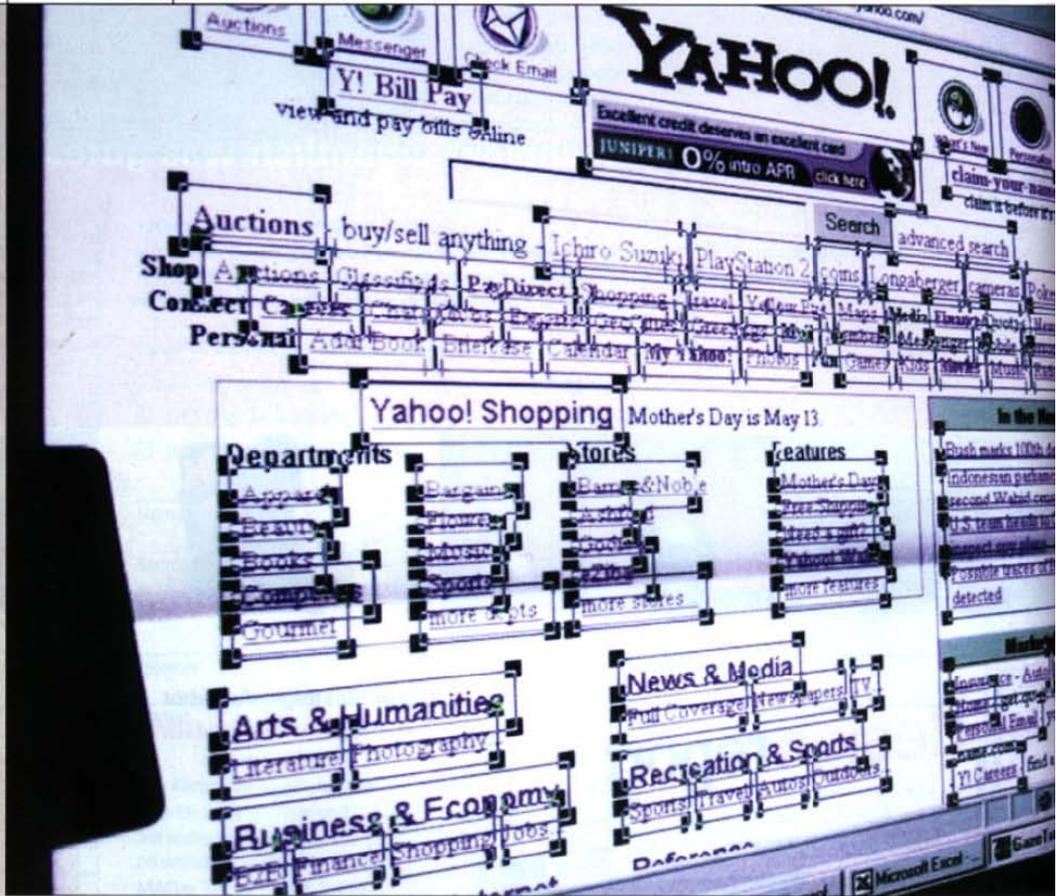
Dass sich dieser Lernprozess im Bereich Internet – sowohl technisch als auch gestalterisch – sehr viel schnell

er vollzog als bei anderen Produkten, die über ein Mensch-Maschine-Interface verfügen, dürfte nicht nur an den extrem kurzen Innovationszyklen liegen. Wichtiger noch: Online-Angebote verlangen dem Nutzer keine langfristige Investition ab. Wer dagegen einen Videorekorder mit einer schlecht gestalteten Programmier-Schnittstelle kauft, wird den Apparat kaum einfach gegen einen neuen eintauschen, sondern sich zunächst mit der Bedienungsanleitung herumschlagen und sich schließlich mit den Unzulänglichkeiten des Geräts abfinden.

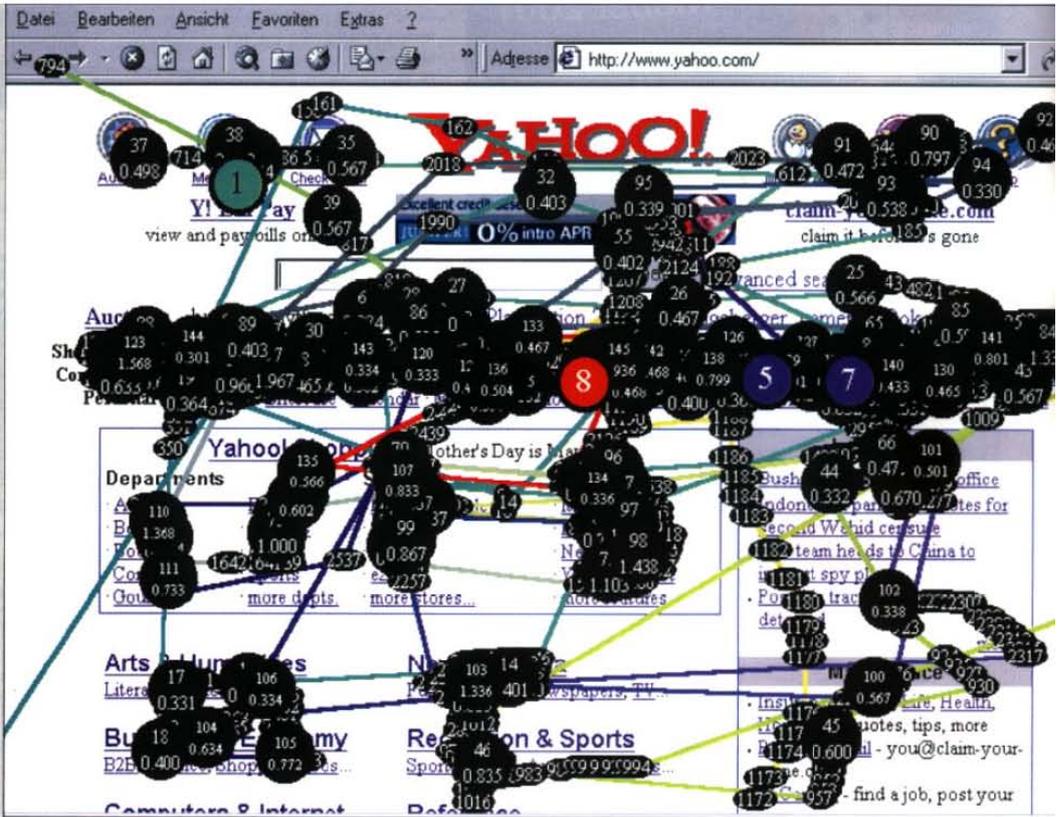
Der Nutzer einer Web-Seite kann meist ohne Aufwand zur Konkurrenz wechseln – es sei denn, es handelt es sich um ein derart einzigartiges Angebot wie das Homebanking-Interface seiner Hausbank, sodass er keine andere Chance hat, als sich mit der Bedienung der Anwendung zu beschäftigen. In der Regel jedoch gilt: Die wenigsten kommerziellen Angebote im Internet sind so singulär, dass sie sich eine für den Nutzer unbefriedigende Oberfläche leisten könnten. Mangelhafte Gestaltung rächt sich sofort.

**Auch wenn Einigkeit herrscht** in Bezug auf die zentrale Rolle von Benutzerfreundlichkeit, so ist doch längst noch nicht klar, worin diese eigentlich besteht und wie sie sich verwirklichen lässt. Ist es damit getan, die Ratschläge von Usability-Gurus wie Jakob Nielsen zu beherzigen? Oder soll man einfach seinen gesunden Menschenverstand beziehungsweise seine eigene Gestaltungskompetenz einsetzen, um übersichtliche Navigationsstruktu- →

Die Berliner Firma pReview analysierte die Yahoo-Site im Rahmen einer vergleichenden Interface-Studie. Markiert auf diesem Monitor sind die Look-Zones, also alle für die Analyse interessanten Bereiche, die die Augenkamera überwacht. Sie lassen sich manuell definieren oder durch das Steuerprogramm, das dann alle Links als Look-Zones bestimmt



Die Verweildauer und Reihenfolge der Augenkontakte bei der Wahrnehmung der Yahoo-Site lässt sich auf unterschiedliche Weise auswerten. Hier geht es darum, in welcher Reihenfolge und für wie lange sich die Versuchsperson in den einzelnen Look-Zones aufgehalten hat



nen aber mitzuteilen, dass sie ein Angebot eines ihnen bekannten Unternehmens testen, da dies das Ergebnis verfälschen würde."

Die Anzahl der Probanden hängt von der Art der Untersuchung und von den Adressaten selbst ab: „Wenn sich eine Web-Site an eine uneinheitliche Zielgruppe richtet, dann braucht man bis zu hundert Testpersonen, bei einer engen, homogenen, zum Beispiel bei homöopathischen Apothekern, haben die Versuchsergebnisse die Tendenz, sich schon nach fünf untersuchten Personen ziemlich zu ähneln“, erläutert Burghardt. GAD setzt die Erhebungen aus den Fragebögen mit den Daten der Augenkamera in Beziehung, um sie danach mit Hilfe von statistischen Methoden zu analysieren und für den Auftraggeber aufzubereiten. Dienstleister, die sich wie GAD auf die Messung und Auswertung von Daten konzentrieren, eignen sich besonders für die Evaluation von fortgeschrittenen Projekten.

**Andere Anbieter** setzen stärker auf Kundenberatung, neben Curth + Roth etwa auch die Berliner Usability-Consulting-Firma pReview, die nicht nur Augenkameras einsetzt, sondern auch solche, die die Reaktionen der Testpersonen aufzeichnen. „Neben Daten zu Wahrnehmung, Ergonomie und Gestaltung berücksichtigen wir auch die subjektiven Eindrücke der Probanden bei der Auswertung“, so Geschäftsführerin Tanja Diezmann. Dabei streicht die Professorin für Interface-Design an der Fachhochschule für Design in Dessau die strengen wissenschaftlichen Maßstäbe heraus, die sie sowohl an die Datenerhebung mit der Kamera, an die Versuchssituationen und an die nach neuesten Erkenntnissen erstellten Fragen- und Interviewkataloge anlegt. Doch auch die Erfahrung, die sie und die anderen, ebenfalls auf Interface-Design spezialisierten Mitarbeiter von pReview haben, geht mit in die Arbeit ein: „Abgesehen von den reinen Analysen in Usability-Tests erstellen wir Gutachten über die Gestaltung von Applikationen, denn die meisten Probleme bei der Nutzung entstehen durch unzulängliches Wissen über Interface-Design.“

Usability-Beratung sieht natürlich noch einmal ganz anders aus, wenn sie in den Workflow einer Agentur integriert ist – so zum Beispiel bei Icon-Medialab. Bereits seit Gründung des Full-Service-Beratungsunternehmens gibt es eine eigene Abteilung für Hu-



Hier hat pReview die Daten als 3-D-Charts aufbereitet: So sieht man sofort, welche Bereiche der Seite die Testperson besonders intensiv betrachtet hat



Die Analyse des Blickverlaufs mit der Augenkamera bildet nur einen Teil der Usability-Beratung bei pReview. Hier sind Ausschnitte aus den Fragebögen und ihrer Auswertung zu sehen. In diesem Beispiel geht es um das subjektive Empfinden der Personen, doch die meisten Fragen betreffen ergonomische und gestalterische Kriterien

man Computer Interaction (HCI), die etwa jeden zwanzigsten Mitarbeiter beschäftigt, das heißt weltweit ungefähr hundert Usability-Experten. Diese arbeiten sowohl mit den Programmierern als auch den Web-Designern Hand in Hand.

Die HCI-Abteilung definiert am Anfang eines Projekts zunächst die Zielgruppe und deren Bedürfnisse unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten. Dazu spezifiziert sie die vom Kunden genannten Adressaten und führt Interviews mit potenziellen Nutzern →



Das Material für insgesamt acht Songs des Popkonzerts in Hongkong haben Tanja Diezmann und Tobias Gremmler von pReview in fünf Tagen vor Ort aufgenommen, am PowerBook geschnitten und in die VJ-Engine integriert

## On the Road

Mit PowerBook, FireWire und Co sind die Desktop-Rechner beinahe überflüssig geworden – oder? PAGE befragte Kreative zu den Vor- und Nachteilen des mobilen Nomadendaseins

**Bei der voranschreitenden Mobilität** der Technik setzen sich – wie bei allen technischen Errungenschaften – nicht nur neue Workflows und Arbeitsweisen durch, sondern es entstehen auch eine ganze Reihe innovativer Projekte. So wirkte etwa Tanja Diezmann, Professorin für Interfacedesign und Geschäftsführerin der Berliner Agentur pReview, an dem Cross-culture-/Cross-

media-Event „2001 a hongkong odyssey“ mit, die im November 2000 in der ehemaligen britischen Kolonie stattfand. Auf der von der Künstlergruppe ZUNI Icosahedron aus Hongkong organisierten Veranstaltung stellten sie und Tobias Gremmler, ihr Kollege bei pReview, im Rahmen einer Theateraufführung eine VJ-Engine bereit, mit der sie Bewegbilddaten für die com-

puter- und musikgesteuerte Videoprojektion aufbereiteten.

„Wir sind nach Hongkong gefahren und haben 5 Tage lang digitales Video- und Fotomaterial aufgenommen“, erzählt Tanja Diezmann. „Schließlich benötigten wir für die Aufführung neben unserem vorhandenen Material auch einige Eindrücke von der Stadt.“ Anschließend haben die beiden Videos und Fotos im Hotel weiterbearbeitet und in die Director-basierte und von pReview entwickelte VJ-Engine eingespielt. Bei der Live-Aufführung lieferte diese mit den beiden PowerBooks je sechs Signale an einen Videomischer, der so durch Überblendungen bis zu zwölf Bilder zugleich senden konnte.

Topic: Ansichten  
Author:  
Media: designreport  
Date: 10/2001

## Ansichten



Tanja Diezmann und Tobias Gremmler sind die Gründer des Digital-Design-Büros Preview – der Name steht gleichzeitig für Vor- und Rückschau. Seit 1998 lehrt Tanja Diezmann an der Fachhochschule Anhalt im Fachbereich Interfacedesign. Tobias Gremmler, erfahrener Creativdirector, beschäftigt sich mit der digitalen Gestaltung von Mediaevents.

### Wovon träumen Sie gerade, Tanja Diezmann und Tobias Gremmler?

Von einer digitalen Welt, in der alles machbar ist und die Zeit zwischen der ersten Idee und dem fertigen Projekt reduziert wird. Von einer digitalen Welt, in der alles machbar ist und die Tools in den Hintergrund treten, damit wir uns als Designer auf das Wesentliche konzentrieren können. Von einem Quantencomputer. Wovon wir tatsächlich träumen, ist eine Welt, in der uns digitale Medien wirklich behilflich sind, den Alltag beziehungsweise das Leben besser zu bewältigen. Das ist heute nicht immer der Fall, denkt man an die unzumutbaren Interfaces, die es gibt, ob im Handy oder im Kalkulationsprogramm. Wo doch die Möglichkeiten

des Digitalen enorm sind; würden sie nur ausgereizt und richtig eingesetzt werden. Als Digital Designer sind wir in all unseren Projekten, sei es nun Interfacedesign, Motiongraphics oder New Media Events, auf der Suche nach neuen Formen der Visualisierung oder der Gestaltung der Mensch-Maschine-Interaktion. Dabei spielt es für uns eine erhebliche Rolle, Bezüge, Prozesse und Zustände transparent und sichtbar zu machen oder immaterielle Werte, die in der Realität nicht greifbar sind, zu visualisieren. Wir träumen nicht von ‚Virtual Reality‘ sondern ‚Real Virtuality‘.

designreport 10/01

Topic: Motion Graphics von pReview  
Author:  
Media: PAGE  
Date: 04/2002

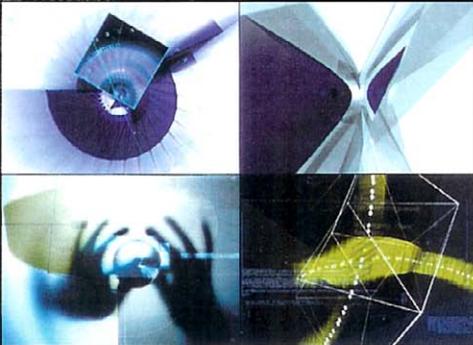
132

PAGE 04.2002

SERVICE

News

## Bild



Die Berliner Agentur pReview bringt bei EyeWire ihre erste Motion-Graphics-Sammlung heraus

### Motion-Graphics von pReview

■ *Berlin.* Das Designstudio pReview ist unter anderem bekannt für innovatives Bewegtbildesign, das es für Kunden wie adidas, Mazda oder Telekom für TV- und Messeproduktionen kreiert. Jetzt sind Arbeiten der Berliner lizenzfrei über EyeWire erhältlich, einer Marke von Getty Images. Die erste CD „Synergy: Dynamics“ beinhaltet 20 Clips mit 8 bis 25 Sekunden langen, loopbaren Sequenzen.

Während sich die Kreativen bei einigen Movies von der Idee der Bedienung utopischer Interfaces leiten lie-

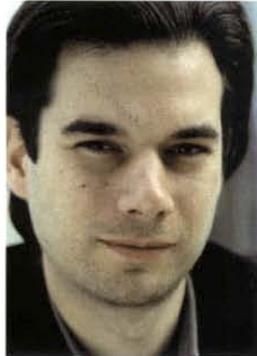
ßen, sind andere Entwürfe eher atmosphärische Hintergrundbilder. Für den spannenden Look jenseits vom Mainstream lizenzfreier Bewegtbildgrafik sorgte auch die technische Raffinesse. So kamen außer 2-D- und 3-D-Software Tools aus der Medizin zum Einsatz – etwa um Kernspintomographien zu bearbeiten. Die ganze CD kostet 499 Dollar, einzelne Clips je nach Auflösung zwischen 25 und 50 Dollar.

Info: [www.eyewire.com/products/motion](http://www.eyewire.com/products/motion)

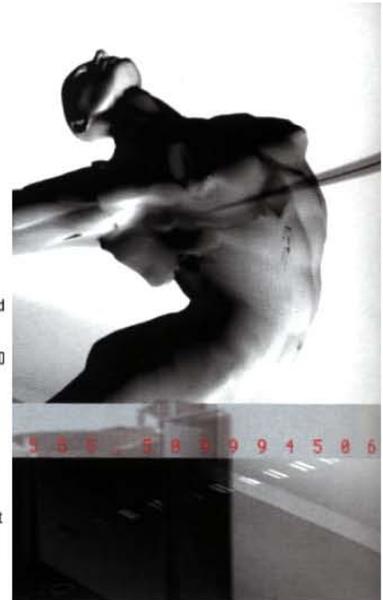
Werkstatt

Newcomer

## Real und virtuell – Schnittstelle Interface Design



links: Prof. Tanja Diezmann und Tobias Gremmler von Preview  
rechts: Interface für den Nea-Award für Extremsportarten 2001 und ...  
unten links: ... für die Ausgabe 2000  
unten rechts: Plattform zum Untergang der Estonia (1994).  
Beim Anklicken der Ereignisikonen erscheint ein Fadenkreuz, das mit seinen Koordinaten ausgewählte Themenbereiche visualisiert, sie mit einem Datum und der Schilderung der entsprechenden Geschehnisse verbindet.



**Farbenprächtig, mit einer Flut** an Produkten und Serviceleistungen vollgestopft, präsentieren sich die Benutzeroberflächen ins Netz gestellter Websites. Bewegte Bannerwerbungen sorgen zusätzlich für Verwirrung. Eindeutige Strukturen, die durch das Dicksicht der Darbietung führen, sind nicht ersichtlich. Nicht nur im Internet, auch im zunehmend digitalisierten Alltag läuft menschliche Kommunikation immer häufiger über Plattformen, Portale und Netzwerke ab. An dieser Schnittstelle, zwischen realer und virtueller Welt, setzt das Konzept des Digital-Design-Büros Preview an. Tanja Diezmann (32), Professorin an der Fachhochschule Anhalt in Dessau im Fachbereich Interface Design, und Tobias Gremmler (31), Mediendesigner, versuchen in ihren Projekten, eine benutzerfreundliche digitale Welt zu gestalten, die sich durch einfachen Zugang, verständliche Aufbereitung komplexer Inhalte und Transparenz auszeichnet. Ein Beispiel dafür ist ihre für Pixelpark konzipierte Web-Work-Plattform zum Untergang der Ostseefähre Estonia (1994). Eine klare Struktur visualisiert Themenfelder und Ereignisse, die fortlaufend von Besuchern der Plattform ergänzt werden können.

Neben digitaler Gestaltung bietet Preview Designberatung, Forschung und Kundenbetreuung: „Visuelle Kommunikation vermittelt auch immer Ziele und Strategien eines Unternehmens. Es muss also auch ein Konzept dahinter stecken; und dies gilt es auf die Benutzeroberfläche zu projizieren“, sagt Tanja Diezmann. Dazu gehören Usability-Tests, Screevaluations und Wahrnehmungsanalysen, die Preview an seinen Interfaces durchführt. Testpersonen

unterziehen sich Probeaufgaben, bei denen sie von Kameras und Blickbewegungsmessern beobachtet werden und anschließend in einem Interview Auskunft über die Tauglichkeit der digitalen Produkte geben.

Seit April 2000 arbeiten Diezmann und Gremmler unter dem Label Preview zusammen. Der direkte Kontakt zur Interface-Forschung und die langjährige Erfahrung im Medien- und Eventdesign erklären die Bandbreite ihrer Tätigkeitsfelder: Crossmediadesign, Interfacedesign, Motiongraphics (bewegte Bilder), Digital Culture (digitale Gestaltung kultureller Veranstaltungen) und New Media Events. „Das Zusammenspiel von Farben, Licht und Musik und seine Übertragung auf die unterschiedlichen Medien machen bei unseren kulturellen Projekten digitales Event Design zu einem faszinierenden Erlebnis“, erläutert Tobias Gremmler. Zu solchen Events zählen zum Beispiel die Teilnahme des jungen Designteam an einem vom Goethe-Institut initiierten „Festival of Visions“ im vergangenen Jahr sowie das Mitwirken beim Kulturprojekt „Berlin in Hong Kong“.

Und was bringt die Zukunft im Interface Design? Im eigenen Labor erforscht Preview gerade die Möglichkeiten, sinngesteuerte Benutzeroberflächen zu realisieren. Gehirnströmungen oder Augenbewegungen übermitteln die Befehle; die Computer-Mouse hat dann wohl ausgedient. **Juliane Grützner**

[www.preview-design.com](http://www.preview-design.com)

