



Phil Clevenger, ontwerper interface Lightroom

“We wilden complexiteit verbergen”

Een van de meest vernieuwende gebruikersinterfaces van de laatste tijd is die van Adobe Photoshop Lightroom. De interface is uiterst rustig en helder en richt zich meteen op de taak die je wilt verrichten. Foto's van je camera halen, ze sorteren in een module, ze ontwikkelen in een andere module, printen in weer een andere module. Heel andere koek dan interfaces met paletten en dialogen die je van je werk afleiden. Dzone sprak met Phil Clevenger, die verantwoordelijk is voor het ontwerp van de interface van Lightroom.

Hoe ben je verzeild geraakt in interfaciedesign?

'Begin jaren negentig maakte ik kennis met Kai Krause. Die was bezig met zijn eerste product, Kai's Power Tools (KPT, een beroemde serie filters voor Photoshop, HF). Hij vroeg of ik met hem wilde samenwerken. Kai veranderde met zijn innovatieve interfaces de verwachtingen die mensen in die tijd hadden. Het eerste programma waarvoor we de interface gingen maken, was Live Picture. Ik wist niets van interfaciedesign. Ik dacht dat er een vaste manier van werken was en dat er van tevoren een plan was, maar dat was helemaal niet het geval. We gingen aan tafel zitten. Hij rolde een groot vel papier uit dat de hele tafel bedekte. We pakten pennen en potloden en Kai zei: "Wat zullen we doen?" We bedachten die interface vanuit het niets. Ik vond het leuk om te doen, dus dankzij Kai Krause ben ik in interfaciedesign verzeild geraakt. Ik was productmanager voor KPT Bryce. We waren naar Parijs gegaan om met ontwikkelaar Eric Wenger te gaan werken, omdat die niet naar de VS wilde komen. Ik was er dus om met Eric te werken. Maar als Kai naar bed was 's avonds, zat ik aan de interface te werken. Als Kai de volgende ochtend weer wakker was, zei hij: "Wat is dit?" Ik zei dan dat ik dat gemaakt had. Hij keek er dan een beetje peinzend naar en zei: "Hmm, ik vind het leuk." Zo bleven we bezig. De tweede versie van KPT Bryce was het eerste product waaraan ik heb gewerkt als interfaciedesigner.'

Hoe kwam je bij Adobe terecht voor het werk aan Lightroom?

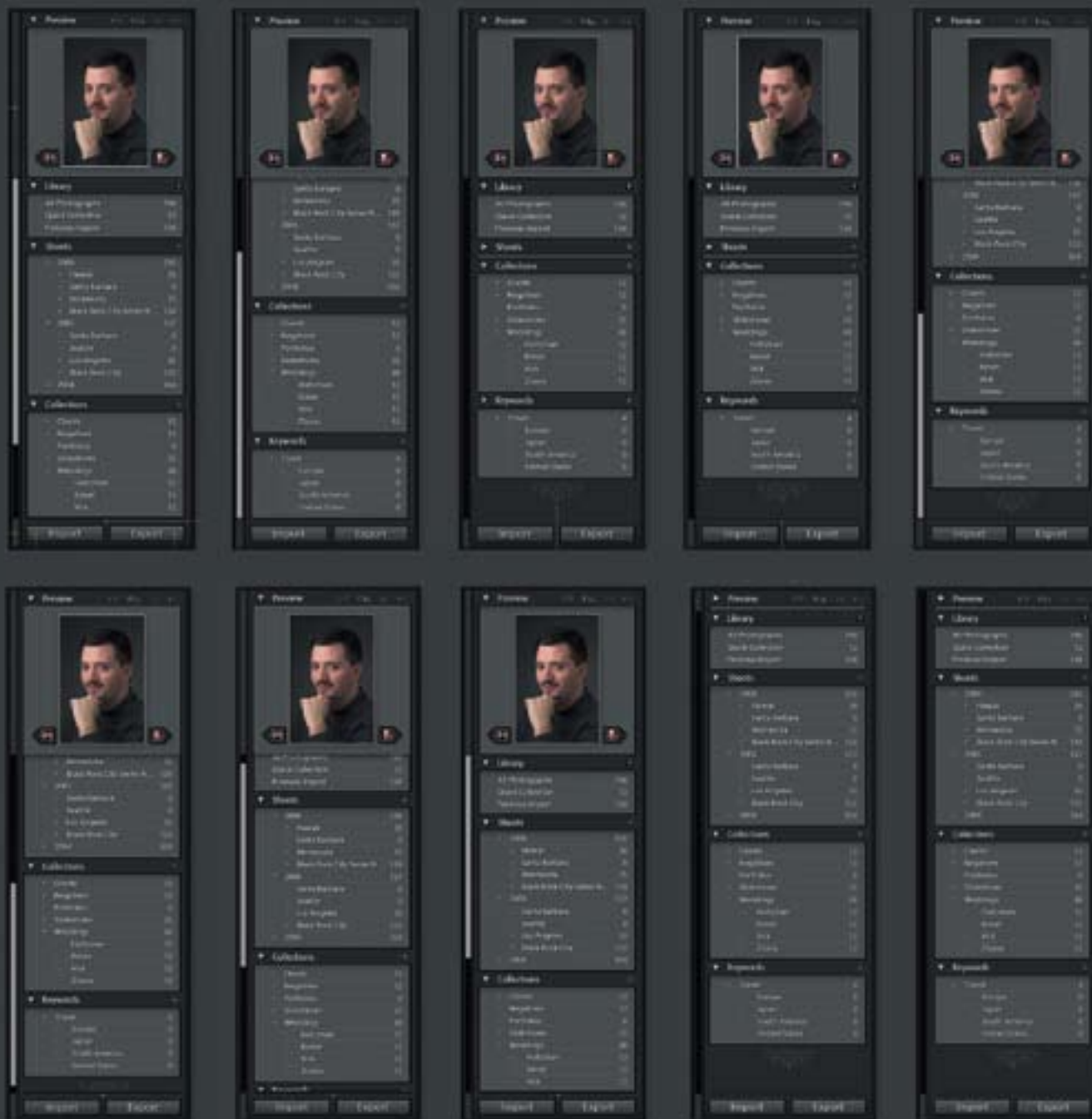
'Nadat het interfacieteam bij MetaCreations, dat alle tools van Kai Krause had overgenomen, uit elkaar was gevallen en een project van Kai in Duitsland wat mij betreft niet uit de verf was gekomen, ging ik weer terug naar de VS. Ik begon samen met een andere Kay, Kay Gradert, een nieuw bedrijf, Cooperating Systems. We ontwikkelden een social network-product HelloWorld, waaraan we drie jaar hebben gewerkt. Het was een erg leuk product en we zijn er nog steeds erg trots op. Jammer genoeg was het een beetje te vroeg voor dit soort software.



Phil Clevenger, interfaciedesigner van Lightroom (Foto: George Jardine).

Op dit moment is social networking erg hot, maar wij ontwikkelden het vijf jaar geleden. Kay Gradert ontwerpt nu interfaces voor Google en ik ging ook op zoek. Er zijn niet zoveel bedrijven waar je bezig kunt zijn met interfaciedesign. Ik praatte met Apple, Adobe, Microsoft en Macromedia en kwam uiteindelijk bij Adobe terecht. Ze wisten wie ik was en dat ik beschikbaar was. Toen ik kwam praten deden ze nogal geheimzinnig over het project waar ze me voor nodig hadden. Ze vroegen me een heleboel over een van de projecten bij MetaCreations waaraan ik had gewerkt: Soap 2, een applicatie voor het bewerken, bewaren en exporteren van digitale foto's. Het probleem met Soap 2 was dat de markt er nog niet klaar voor was. De camera's in die tijd namen alleen heel kleine foto's en er

waren weinig mensen die een camera hadden. Adobe nam dat product echter zeer serieus en ze vroegen zich af wat we ermee van plan waren. Uiteindelijk werd ik voor het project Lightroom aangenomen, dat onder leiding stond van Mark Hamburg, ooit verantwoordelijk voor de ontwikkeling van Photoshop. Marks bedoeling was een heel ander product dan Photoshop te maken en heel anders dan Adobe eerder had gedaan. Voor mij voelde dat een beetje raar. Ik ben een ontwerper die iets nieuws wil maken, ik moet altijd mensen overtuigen die alles bij het oude willen laten. Maar Mark wilde zo duidelijk afwijken van hoe Photoshop dingen deed, dat ik degene was die zei: "Maar Photoshop doet een heleboel dingen goed. We moeten niet alles weggoeien waar Adobe zo hard aan gewerkt heeft!"



Hier werd gezocht naar de juiste manier waarop er in de panels moest worden gescrolld.

Hoe ontstond het plan voor Lightroom?

'Lightroom was op dat moment een black box-project. Het is het idee van Mark Hamburg. Mark is een fellow bij Adobe, wat zoveel betekent dat hij min of meer zelf kan besluiten waarmee hij bezig is. Adobe wist niet waar Mark mee bezig was en begreep ook niet precies wat het was. We werkten met een klein team, vijf of zes mensen. Ik vond dat een prettige situatie, want zo had ik altijd ook bij Kai Krause gewerkt. Lightroom zat een beetje *below the corporate radar*, we konden er rustig aan werken. Ze hadden bij het project inmiddels al vier of vijf verschillende ontwerpers versleten en kwamen bij mij uit. Toen Apple Aperture uitbracht, werd Adobe zich ineens erg bewust van waar we mee

bezig waren. Adobe moest toen bedenken: wat is dat project precies? Hebben we het nodig? Heeft Apple ons verslagen in dat marktgebied? Moeten we stoppen met dit project en de mogelijkheden in Photoshop stoppen? Een week lang was dat laatste een reële mogelijkheid. Het idee dat mensen een ander product voor fotografie nodig konden hebben, drong maar erg moeilijk door bij de corporate machine. Uiteindelijk konden we verder werken aan Lightroom. Het was nog niet klaar, maar we konden wel snel een public bèta uitbrengen, waardoor we de markt bewust konden maken van ons werk. Die bèta was erg succesvol: dankzij de feedback van de gebruikers konden we de applicatie verbeteren.'

Hoe ontstond het idee van de verschillende modules in Lightroom?

'We wilden dat het een programma zou zijn met één venster en verschillende opeenvolgende modules. Het gaat terug naar Soap 2, waar we werkten met verschillende kamers waarin je kon bewegen. Elk onderdeel van het programma had zijn eigen kamer. Het idee van de modules was er al toen ik erbij betrokken werd. Het ging er nu om wat je precies in elke module moest doen. Ze moesten je niet teveel beperken, maar moesten zich wel richten op een duidelijke taak.'

Was het moeilijk om te kiezen wat voor soorten modules er moesten komen?

'Zeker, en we weten eigenlijk nog niet of we wel de juiste keuzes hebben gemaakt. We ►►



Drie variaties in de interface van Lightroom. Bovenaan de eerste ideeën, waarbij je kunt zien dat de indeling van de modules nog niet definitief was. In het midden de interface van de Develop-module in de versie van nu. Onderaan kan je zien dat er nog steeds gesleuteld wordt aan de inhoud van de verschillende modules. Hier zijn elementen van de Library-module aanwezig in de Develop-module. (Overigens zei Cleverger dat het voorbeeld van de interface in de onderste afbeelding slechts een van de vele ideeën was voor de komende versie van Lightroom en dat het niet zeker was dat de volgende versie er zo uit zou zien.)

“Ik moet altijd mensen overtuigen die alles bij het oude willen laten”

kijken nu of we de Library beter beschikbaar kunnen krijgen in andere modules, omdat we merken dat mensen daar behoefte aan hebben. Het oorspronkelijke idee was om op een losse manier een workflow te definiëren, beginnend van links naar rechts, waarbij je eerst je foto's binnenhaalt, ermee aan het werk gaat en ze vervolgens exporteert, naar print of het web. Toch wilden we dat niet afdwingen. Het is geen applicatie voor amateurs, waarbij je hand wordt vastgehouden en je gedwongen wordt een bepaalde werkwijze te volgen. Het gaat er bij Lightroom om dat je de benodigde gereedschappen hebt op het moment dat je ze nodig hebt. De benadering van Aperture is anders: daar heb je alles altijd bij de hand. Dat kan goed zijn, maar wij wilden het niet zo. Als je bezig bent met het indelen en uitzoeken van je foto's, willen wij dat je precies daarvoor de gereedschappen hebt, en dat je niet wordt afgeleid met gereedschappen waarmee je foto's gaat “ontwikkelen”, exporteren of printen. Als je de foto's wilt printen, heb je alle gereedschappen om ze te printen in een venster, waarbij je niet wordt afgeleid door de andere gereedschappen. We wilden complexiteit verbergen.

Uiteindelijk hebben jullie een aantal gereedschappen die al in Photoshop zaten opnieuw uitgevonden...

“Wat betreft de dingen die we gemeen hebben met Photoshop, zoals de Crop-tool (het uitsnedegereedschap), het rode-ogengereedschap, de Spot Healing Brush enzovoort, was Mark Hamburg vastbesloten om die anders te doen dan in Photoshop. Er is in Lightroom bijvoorbeeld geen code gebruikt uit Photoshop, PS Elements of Illustrator; alles is opnieuw bedacht en geschreven. Bij de bekende gereedschappen gaf dat ons de mogelijkheid om een gereedschap opnieuw uit te vinden, om te kijken hoe wij vonden dat



Meer mogelijkheden voor de Indentity Plate in een komende versie van Lightroom.

het gereedschap moet werken. Er zitten dingen in Photoshop, zoals de Crop-tool, die al hetzelfde zijn sinds versie 2. De focus bij nieuwe versies van Photoshop is altijd geweest om meer nieuwe features toe te voegen en niet om bestaande mogelijkheden aan te passen of te verbeteren. Met een leeg stuk papier voor je kun je dan bedenken hoe ze beter kunnen. In sommige gevallen zijn we daar succesvol in geweest, bij andere gereedschappen was het moeilijker. Als je met een blanco pagina begint, kun je alleen maar een beperkt deel aanpakken. Neem de paletten in Photoshop: die zijn wel geëvolueerd in de opeenvolgende versies en daar is veel denkwerk in gaan zitten. Als je die vanaf nul opnieuw wilt bedenken, kost het heel veel tijd. Onze panels aan de linker- en rechterkant zijn een voorbeeld van een compromis: je kunt ze niet verplaatsen op het scherm, maar je weet altijd waar je informatie of je gereedschappen zijn, en je kunt ze verbergen. Maar ze zijn wel beperkter geworden dan de paletten in Photoshop. In sommige gevallen zijn we geslaagd, in andere gevallen is het nog niet zoals we het zouden willen. Het rode-gengereedschap is een voorbeeld waar het wel gelukt is. Misschien hebben we niet het beste algoritme op dit gebied, maar de gebruikerservaring en de resultaten zijn erg succesvol. Bij andere gereedschappen is dat minder gelukt. De Crop-tool is goed, maar ik denk dat we er nog aan moeten werken.'

Was het een bewuste keuze om af te wijken van de look & feel van de besturingssystemen?
'Absoluut. We wilden dat de applicatie er onder Windows en Mac OS X hetzelfde uitziet. Neem de Aqualook van Max OS X. Die is erg helder en als je een tijd met foto's bezig bent op het scherm, is dat niet lekker voor je ogen. We wilden dat dit soort dingen je niet afleiden. Het gaat in Lightroom om de foto en de

interface mag daar niet mee concurreren. Het was moeilijk om de juiste niveaus van grijs en zwart te vinden, waarbij de gebruikers de gereedschappen nog goed kunnen zien, maar ze hen niet afleiden van het beeld. Daarom moesten we afwijken van de look & feel van de besturingssystemen.'

Werkten jullie vanuit je intuïtie of was er eerst allerlei onderzoek gedaan?

'In eerste instantie werkten we vanuit onze intuïtie. Het team bestaat uit professionals die al lang met dit bijltje hakken, en je hebt een idee wat je wilt gaan doen. Je moet het eerst uitwerken voordat je het aan de gebruiker kunt presenteren. We werkten vanuit intuïtie, geloof, hoop en good judgement. Op het moment dat we dachten dat het iets was, gingen we praten met fotografen en bètatesters, en vroegen we ze om hun input en feedback. Er waren momenten dat ik dacht: dit is het helemaal, en dan kwam er commentaar van de fotografen die zeiden: "Nee, dit is te licht, dan moet donkerder, in ieder geval anders." Het laatste jaar hebben we flink kunnen schaven aan de interface. Daarna, toen dat werk klaar was, gingen we bij de onderdelen waarover we niet zeker waren of waarover we het in het team niet eens waren, met ons user research department echte testsessies doen, in de echte wereld, waardoor we knopen konden doorhakken.'

Doordat je in een volgende versie nieuwe functionaliteit gaat toevoegen loop je het gevaar dat die heldere interface toch weer druk en afleidend gaat worden...

'We blijven ons richten op dat heldere interfacemodel, maar we weten ook dat we nieuwe functionaliteit moeten toevoegen. Photoshop heeft dat al zo'n tien versies gedaan. Daar werden de nieuwe mogelijkheden in de menu's gestopt, in nieuwe dialogen. Wij willen

"It was all about making the image king!"

dat ene venster, die heldere interface behouden en we moeten uitzoeken hoe we die helderheid kunnen bewaren. We weten nog niet wat de oplossing gaat worden, maar ik weet zeker dat het goed komt. Misschien komen we uit op metamodules, waarbij je in een exportmodule een printmodule hebt en een archivermodule, of we gaan de panels misschien anders opzetten. We zoeken altijd naar oplossingen die je met één muisklik kunt bereiken en niet door allerlei extra's.'

Er was bij MetaCreations een programma waarbij de tools die je niet gebruikte verdwenen...

'Ja, dat werkte op zich goed. Eigenlijk leek dat wel een beetje op hoe Lightroom werkt. Maar helemaal goed was het ook weer niet. De gereedschappen weten niet wat jij wilt doen en op een zeker moment moet je aan de software duidelijk maken wat je wilt doen. Als ik Lightroom nu zou demo-en, zou ik beginnen met alleen het beeld, fullscreen, want dat is de manier waarop ik lekker werk met Lightroom. Alle gereedschappen zijn verborgen en zo heb ik het ook ontworpen. Het gaat tenslotte alleen om de foto. Er was een cruciaal moment in de ontwikkeling van Lightroom, waarbij we op zoek waren naar het model waar we allemaal enthousiast konden zijn. We hadden het nog niet gevonden en het team was ongelukkig. Toen heb ik wat research gedaan. Ik heb alle programma's bekeken die op de markt waren. Ik keek naar hoeveel ruimte een programma aan de interface geeft en hoeveel aan de foto, waar het uiteindelijk om draait. Ik vond flinke verschillen en ik vond geen van alle echt goed. We hebben toen gekeken hoe we 75, 85, 90 of 95 procent van het scherm aan beeldcontent konden besteden in plaats van aan interface-content en toen ik dat aan het team voorlegde, ontplofte iedereen: dat was waar we naar op zoek waren! Ik heb geprobeerd om het grootste deel van het beeldscherm te reserveren voor het beeld en de interface zoveel mogelijk te minimaliseren wanneer dat nodig is. Als alle modules dicht zijn, beslaat het beeld 95 procent van het scherm. *It was all about making the image king!* Dus als ik een demo doe van Lightroom, begin ik met dat beeld en vul ik het langzaam met tools. Doordat de panels zich openen en sluiten wanneer je ze nodig en niet nodig hebt, is het idee dat de interface altijd aanwezig moet zijn niet meer nodig. ■

Tekst: Hans Frederiks