

Magi Wechsler

Cartoon und Computer

"Das Schöne am Cartoonzeichnen: man braucht nur Papier und Bleistift dazu", war schon immer einer meiner Lieblingssätze.

Denk ich heute an all die Computer, Scanner, Printer, Electronic-Pens und Grafiktablets, die in den letzten 15 Jahren über mein Pult gegangen sind, stellt sich natürlich die Frage, wie es dazu kommen konnte.

Begonnen hat's ganz harmlos: Anfang der Siebziger Jahre zeichnete ich für eine Publikation des ETH-Rechenzentrums, und weil schon damals nicht zu übersehen war, dass mit der Computerisierung Einiges auf die Menschheit zukommen würde, begann mich das Thema zu beschäftigen.

Inhaltlich interessierte mich die "Schnittstelle" zwischen Mensch und Computer, unsere



Phantasien, Hoffnungen, Ängste, die wir mit dem Computer verbinden, und natürlich der Irrwitz des Computeraltags. Formal faszinierten mich die unbekannten bildnerischen Möglichkeiten, die sich mit diesem neuen Werkzeug ergaben.

Aus der Steinzeit des Computercartoons

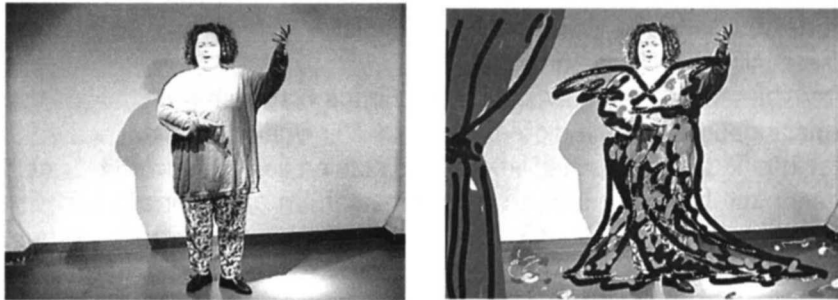
In den Siebzigerjahren machte ich einfach Cartoons über Computer: Zeichnungen, Collagen, Acrylbilder. Lochstreifen, Lochkarten, anderes Computermaterial und der Computer-Fachjargon waren mein Arbeitsmaterial.

Ab 1984 kamen dann auch Cartoons mit dem Computer dazu.

Der 128/512-er Apple Macintosh und sein Paint-Programm ermöglichten eine ganz neue Zeichensprache: verschiedene Stricharten auswählen, Formen verziehen, vergrössern, verkleinern, klonen und Flächen ausfüllen. Auch wenn das Zeichnen mit der Maus anfänglich etwas ungewohnt war, der (damals) exotisch wirkende gezackte Pixelstrich und der Spass am entdeckten Neuland entschädigten diese Anfangsmühen. Nadelprinter und Endlospapier ergaben Zeichnungen von eigenartig fragilem Reiz. Dem Computerjargon entsprechend nannte ich das Verfahren CAC, (Computer Aided Cartoons).

1985 entstand der erste Nebelspalter-Cover mit dem Computer. 1986 brachte Philips den MSX2 Video-Computer mit dem genial simplen Videographic-Programm und einem Grafik-Tablet auf den Markt. Das war der Anfang von "Magis Magic Computer Cartoons": Das mit Video aufgenommene Portrait wird am Computer mit ein paar Strichen nach den Wünschen des/der Dargestellten zeichnerisch verändert - eine Erweiterung des Karikaturbegriffs im herkömmlichen Sinn: die "Realitätsebene" wird durch das Videobild miteinbezogen, die Dargestellten sind nicht einfach "Opfer", sondern "Mitgestalter" der Abbildung. Die Steinzeit des Computercartoons - das war Spass am Entdecken, Erobern neuer Bilderwelten, und immer wieder: technische Pannen!

Seit 1984 die Amerikaner Mi



Bildmanipulation am Computer: vorher - nachher

ke Saenz und Peter Benno Gillis mit dem Science Fiction Epos "Shatter" erstmals eine am Computer gestaltete Comic Serie vorlegten, hat sich die Szene allerdings grundlegend verändert. Der Computer ist von der Zaubermaschine einiger Spinner zum alltäglichen Werkzeug geworden, das es klug zu nutzen gilt.

Cartoons und Computer -heute, morgen, immerdar?

Computer oder nicht Computer, das ist hier nicht die Frage, sondern viel eher: was kann der Computer, was ich nicht selber besser kann? Für die Kreation der eigentlichen Cartoonidee ist der Computer genausowenig zuständig wie eine Zeichenfeder. Also, lohnt sich für mich der Aufwand, oder geht's nicht ebenso gut ohne?

Auch wenn eine Ausrüstung (Computer, Bildschirm, Scanner, Grafiktablett, Printer, Digikamera, Programme und Peripheriegeräte) heute bedeutend weniger kostet als noch vor ein paar Jahren, ist es ratsam, erst einmal bei geduldigen Freunden mit Computererfahrung zu schnuppern und zu erproben, was man mit dem Computer alles machen könnte und auch machen möchte, z.B. Zeichnen, Malen, Linolschneiden, Aquarellieren, Erproben von Farbvarianten etc. etc. Die Paintprogramme haben scheinbar grenzenlose Möglichkeiten - Einscannen von fremdem oder eigenem Bildmaterial zur Weiterverarbeitung und/oder zum Verschicken per E-Mail - Importieren von Bildern aus der Digikamera - Layouten - Lettering - E-Mails, verschicken und empfangen von Bildern - sich im www informieren, z.B. über zeichnende Kolleginnen - eine Webseite einrichten, dort seine Werke der Welt vorstellen und



Magi Wechsler's eigener Cartoon

verkaufen - die eigenen Cartoons schnell auffindbar archivieren - die Buchhaltung und die Korrespondenz führen.

Über kurz oder lang wird einem klar, was jeweils sinnvoll ist, was weniger. Momentan stehen für mich das Bearbeiten meiner digitalen Portraits und das "Direkt-in-den-Computer-Zeichnen-und-via-E-mail-Verschicken" im Vordergrund sowie das Layouten und Vorbereiten von Druckvorlagen: bei meinem neuesten Kinderbuch 1 z.B. war so eine viel engere Verschränkung von Bild und Text möglich. Allerdings: Die Kontrolle über den Arbeitsprozess bis zur Endfassung hat ihren Preis: Bildbearbeitung und Druckvorbereitung sind für mich nicht unbedingt die kreativsten Tätigkeiten.

Dass die digitale Bildbearbeitung Cartoonproduktion und -rezeption beeinflusst, ist unbestritten: ob wir nun an einzelne stilistische Momente denken (z.B. geschlossene Formen zum "Einfüllen" der Farben, kinderleichte Möglichkeit von "Bildimport", den oft inflationären Gebrauch der "Linolschnitt/ Schabkarton-Option", leichte Lesbarkeit im Netz) oder an die neuen Bedingungen in Internet und Printmedien. Wenn sich die Technologie derart rasant weiterverändert wie in den letzten 15 Jahren, sind Prognosen besonders müssig.

Es soll bereits an einem Programm gearbeitet werden, das aktuelle Cartoonthemen selber aus dem Internet holt, sie sensibel verknüpft und nach Freuds Verdichtungsmodell zusammenbringt, einen dem Zielpublikum entsprechenden Humorkoeffizienten auswählt, eine optimale Bildsprache entwickelt, mit einem aleatorischen Faktor Wiederholungen ausschliesst, den Cartoon in Sekundenschnelle generiert, via E-Mail dem Adressaten zuschickt und dann gleich das Honorar verbucht.

Damit wir wieder Zeit haben für das, was wir am liebsten tun: Zeichnen mit Papier und Bleistift.



Ganz neu erschienen: Max Huwyler, Magi Wechsler: ABC mit Eselsohren. Ein Sprachspielbuch. 80 S., sabe Verlag, Zürich 1999. (1978 erstmals erschienen, hat sich der Huwyler-Wechslersche Lese-Esel dank vorzüglicher Überarbeitung modernisiert und graphisch zum wahren Pegasus beflügelt, ohne seinen Witz und seine leise Unbotmässigkeit - den Eselcharakter also - ganz zu verlieren. A.U.)

Adresse: Magi Wechsler, Schiffflände 16, CH-8001 Zürich Tel. 01/261 92 90 E-mail: magicartoons@access.ch