

MICHAEL HAWK

Wer sich als Grafikdesigner erfolgreich behaupten will, kommt am Computer nicht mehr vorbei. Zwar müssen die Ideen nach wie vor vom Menschen geboren werden. Um aber die Möglichkeiten des Computers bei der Realisierung optimal nutzen zu können, sind fundierte Kenntnisse dieses Mediums unerlässlich.

Die zu bewältigenden Datenmengen in Grafikcomputern sind gigantisch. Die größten Verarbeitungskapazitäten benötigen eingescannte Bilder für die Printanwendung, 3D-Animationen und Filmbearbeitung in Echtzeit. Ein bearbeitetes und datenkomprimiertes Foto im Rechner benötigt zum Beispiel zwischen fünf und zwanzig Megabyte Speicherkapazität. Ohne die Software aber bleiben der Bildschirm schwarz und das Papier weiß. Konkurrenzprodukte unter den Anwenderprogrammen treiben die Neuentwicklungen voran. So sind dies bei der Paintgrafik zum Beispiel die Mal- und Airbrushfunktionen und bei der Vektorgrafik die Verfeinerung der Konstruktionswerkzeuge. Die Satzerfassung wird immer komfortabler, und die Layoutgestaltung ermöglicht leichte Handhabung umfangreichster Arbeiten mit Text, Grafik und Fotos. In der Bildbearbeitung und -manipulation stehen laufend erweiterte Werkzeuge zur Verfügung.

Auch Michael Hawk gehört zu den Kreativen, die sich in die Welt der Bits und Bytes hineingeworfen haben. Nach dem Grafikdesignstudium war er zunächst als Layouter und AD für Werbeagenturen und Verlage tätig, zog aber schon bald die freiberufliche Tätigkeit vor. Durch einen glücklichen Umstand bot sich ihm die Möglichkeit, eine Woche mit dem Camcorder einer Werbeagentur experimentieren zu können. Und – wie er heute lapidar feststellt – »das war's«. Ein siebenseitiges Portfolio im *Stern* brachte nicht nur Bekanntheit, sondern auch Aufträge für Verlage und Zeitschriften, zum Beispiel

Titelgestaltungen für *Playboy*, *Süddeutsche Zeitung*, *Max*, *TransAtlantik* und *Cosmopolitan*.

Bevorzugte Arbeitsstile hat Michael Hawk nicht. »Meine ›Eigenart‹ ist, daß aus dem Gefühl zur Aufgabe heraus der Arbeitsprozeß zur Stilistik führt. Ich bewundere die Arbeiten von Marc, Heartfield, Kienholz, Hockney, Warhol/Beuys, Schnabel, Koons, Kubrick und R. Scott.« Seine Arbeitsphilosophie faßt er wie folgt zusammen: »Ich mache Bilder ohne Ende – jedes meiner Bilder sagt mehr, als alle meine Worte können. Alle Menschen machen (sich) Bilder. Ich arbeite an meinen, verleihe sie und lebe davon. Ich möchte mit meinen Bildern Pole/Grenzen meiner Welt zeigen. In meinen Augen zerfällt die Welt in ihre Bestandteile (Bits & Pieces). Unser Zeitalter digitalisiert meine Erinnerungen an sie (Digital Memory). Intuitiv setzen diese Pixel sich (wieder) zu einer neuen Welt zusammen. Zur Zeit rasen mir unendlich viele Gedanken durch den Kopf, und jedesmal, wenn ich ein Bild fertig habe, gibt es mir ein Gefühl von Erlösung.«

Trotz der revolutionären Entwicklung durch den Grafikcomputer müssen die Grundlagen der gestalterischen Arbeit nicht neu erfunden werden. Zu allen Zeiten und in allen Kulturen galt insbesondere für Kommunikationszwecke die menschliche Wahrnehmung bzw. Verarbeitung und Schlußfolgerung als Maßstab. Die symbolische Aussagekraft längst vergangener Kulturen zum Beispiel könnte dem visuell Schaffenden als Orientierung dienen. Oberflächlichkeit und Effekthascherei verhindern heute jedoch die Ausformung kulturprägnanter und kommunikationsfähiger Darstellungsformen. Dem entgegenzuwirken, sollte eine Herausforderung für den (Computer-) Grafiker der Jahrtausendwende sein.

Today anyone who wants to succeed as a graphic designer can't make it without the computer. Of course, he still has to get the ideas himself. But to take advantage of everything the computer can do, a solid knowledge of this medium is indispensable.

The amount of data that has to be digested in graphics computers is gigantic. The largest capacities are required for scanned images for print work, 3D animation and film processing in real time. For example, a processed and data-compressed photo in the computer needs between five and twenty megabytes of storage capacity. But without the software the screen stays black and the paper white. Competitive products among the user programs are the motor for new developments. In painting graphics, for instance, these are the painting and airbrush functions and for vector graphics, the refinement of construction tools. The record entry is getting more and more comfortable, and the layout design permits easy handling of the biggest jobs with text, graphics and photos. For image processing and manipulation, the available tools are constantly being improved and broadened.

Michael Hawk is one of those creative people who have plunged into the world of bits and bytes. When he finished studying graphic design he began as a layouter and AD for ad agencies and publishers, but soon went free-lance. A lucky break gave him a week experimenting with an ad agency's Camcorder. And – as he dryly tells us – »that was it.« A seven-page portfolio in *Stern* brought him not only recognition, but assignments for publishers and magazines, such as cover designs for *Playboy*, the

Süddeutsche Zeitung, *Max*, *TransAtlantik* and *Cosmopolitan*.

Hawk prefers no particular style working. »My ›quirk‹ is that out the feeling for the assignment, process of work leads to stylism. I admire the work of Marc, Heartfield, Kienholz, Hockney, Warhol/Beuys, Schnabel, Koons, Kubrick and Scott.« He describes his work approach like this: »I make pictures incessantly. Each of my pictures says more than all of my words could. Everyone makes pictures (for themselves). I work on mine, not on them and live off of it. I want to show the poles/borders of my world with my pictures. In my eyes the world is disintegrating (Bits & Pieces). Our age digitalizes my memories of it (Digital Memory). Intuitively, these pixels fly together (or again) to form a new world. At the moment a host of thoughts is running through my head, and every time I finish a picture, it gives me a feeling of release.«

Despite the revolutionary developments brought about by the graphic computer, the basics of design will not have to be invented anew. In all times and in all cultures, human perception and/or processing and conclusion were the criteria, particularly for the purposes of communication. The symbolic expressive power of long forgotten cultures, for instance, could serve to orient anyone creating in the visual field. Yet too much superficiality and cheap effects hinder the creation of depictions that are cultural in their essence and capable of communicating. Work against this trend should be a challenge for the (computer) graphic artist of the coming millennium.

Wolfgang Bergm

novum