



untitled (vehicle)

SURREALE ARCHITEKTURCOLLAGEN

JIM KAZANJIAN

Vorhang auf für die surreal-düstere Bilderwelt von Jim Kazanjian. Der Amerikaner, seines Zeichens früher Vertreter der Computer Generated Imagery (CGI)-Technologie, erschafft rätselhafte Szenarien im Spannungsfeld von Realität und Hyperrealität, von Unbehagen und Faszination. Zugleich wirft er mit seiner Kunst Fragen zur Bedeutung von Wahrheit und Authentizität der Fotografie im digitalen Zeitalter auf. Für keines der hier gezeigten Bilder benutzte Kazanjian eine Kamera, stattdessen montierte er in Photoshop komplexe Collagen aus fremdem Bildmaterial zu einer, wie er sagt, eigenen Fotografie zusammen. Ob dies noch als Fotografie zu bezeichnen ist, bleibt dem Betrachter selbst überlassen, zweifelsfrei aber versteht es der Künstler meisterhaft, die Möglichkeiten der digitalen Bilderzeugung in brillanten Werken umzusetzen.

FOTOS: JIM KAZANJIAN | INTERVIEW: PATRICK BRAKOWSKY



untitled (object)



untitled (house)

Sie arbeiten als erfolgreicher CGI-Künstler und Computerspiel-Produzent. Wie haben Sie das Medium Fotografie für sich entdeckt?

Ich habe 1992 mit CGI angefangen und entwarf damals Grafiken für TV-Werbespots. Ich war fasziniert von dieser Technologie, da sie ein höheres Maß an Flexibilität bot als die traditionellen, analogen Techniken. Man konnte sich einem Projekt in einer nicht-linearen Weise annähern. Doch im Laufe der Jahre wurde die Technik mehr zu einer Belastung als ich vorhergesehen hatte. Anstatt dass die Computeranimation dem Anwender intuitive und anpassungsfähige Werkzeuge an die Hand gab, verwandelte sich CGI in dieses unsägliche Ungetüm aus Millionen Knöpfen und einer stumpfsinnigen Funktionalität.

Noch schlimmer wurde es, als man in einer „Echtzeit“-Spieleumgebung arbeiten musste, in der die Anforderungen an die Grafik extrem anspruchsvoll und restriktiv waren. Was also früher eine „Befreiung“ war, entwickelte sich zunehmend zu einer gezwungenen und starren Welt. Das lag natürlich auch zum großen Teil an den Projekten, an denen ich damals arbeiten musste. Ab einem gewissen Punkt war ich bestrebt, einen Schritt zurückzugehen und mich auf eine Software zu konzentrieren, die ich noch als angenehm empfand, und das war Photoshop. Das erstaunliche an diesem Programm ist, dass es sich seit der ersten Veröffentlichung im Jahr 1990 relativ wenig verändert hat. Natürlich wurde es im Laufe der Jahre im hohen



untitled (implosion)

Maße verbessert, aber die Werkzeuge und die Funktionalität sind ziemlich gleich geblieben. Photoshop ist im Prinzip ein Programm, das entwickelt wurde, um Collagen zu bauen.

Ihre Arbeit ist von klassischen Horror-Autoren wie H.P. Lovecraft oder Algernon Blackwood beeinflusst und viele der Bilder zeigen surreale Häuser und Gebäude, die häufig auch als Kulissen für klassische Horrorgeschichten dienen. Ist dies ein Grund, warum Sie Architektur als Hauptmotiv wählten?

Mich interessiert der erzählerische Aspekt von Architektur und wie sich dieser innerhalb des Mediums Fotografie entfaltet. Es ist fast wie eine doppelte Ver-

tiefung: Zunächst ist da die Eigenschaft der Fotografie, die naturgemäß etwas greifbares in einem spezifischen Zeit- und Raumzusammenhang vermittelt. Dann ist da die Umgebung innerhalb des Fotos, die Architektur, die als etwas wahrgenommen wird, das vom Betrachter entfernt ist, aber zugleich das Potential hat, in eine voyeuristische Richtung gelenkt zu werden. Der Betrachter ist in der Lage, sich selbst an diesen Ort zu projizieren. Dieser Gedanke geht zurück auf die Theorie der „Willentlichen Aussetzung der Ungläubigkeit“ (*suspension of disbelief*, nach dem britischen Poeten und Philosophen Samuel Taylor Coleridge, Anm. d. Red.). Es geht dabei um den Punkt, ab dem eine Geschichte so fesselnd ist, dass der Zuschauer das Künstliche oder Unrealistische ig-



untitled (tomb)

noriert und anfängt, innerhalb der Erzählung zu leben.

In der klassischen Horrorgeschichte dient die Architektur oft als eine Art Katalysator für die Verwandlung und ebenso als ein Startpunkt in das Ungewisse. Es findet eine Verlagerung statt, und zwar eine, in der das Bekannte plötzlich fremd wird. Ich verwende gerne diese literarischen Verweise, um eine Fotografie zu erschaffen, die das Potenzial hat, auf einer höheren Frequenz zu schwingen.

Sie benutzen Bilder aus dem Internet für Ihre anspruchsvollen Collagen, also in gewisser Weise erschaffen Sie Kunst aus Material, das

sonst in der Flut der Bilder, der wir jeden Tag ausgesetzt sind, untergegangen wäre. Ist dies eine Idee hinter Ihrem Verfahren?

Es geht nicht so sehr darum, verlorene Bilder zu retten. Eigentlich suche ich nach uninteressanten Fotos, denn es ist sehr wichtig, dass der Ursprung des Bildmaterials anonym bleibt. Andernfalls könnte es den Homogenisierungsprozess unterbrechen, in dem ich all die Einzelteile zusammenfüge. Ich bediene mich an Material, das nicht leicht zu identifizieren ist, daher bevorzuge ich Bilder, die sehr allgemein und gewöhnlich sind. Das Spektrum der Bilder, die man online entdecken kann, ist überwältigend und ich finde diese Tatsache wirklich faszinierend. Man kann



untitled (vessel)

nach einem sehr spezifischen Element wie „Grabstein mit Kreuz“ suchen und erhält eine Flut von Bildern. Ich nehme diese Suchresultate fast schon wie eine Syntax wahr. Alle Fotos sind anders und beziehen sich trotzdem auf dasselbe Thema. Sie sind wie Adjektive. Ich stelle diese Adjektive zusammen, um einen ganzen Satz zu formen und so meine Arbeit zu bauen.

In Bezug auf die Fotografie sprechen Sie von einem kulturellen Missverständnis, dass Fotografie eine Art „eingebaute Objektivität“ habe. Was bedeutet Fotografie für Sie, da Sie nie eine Kamera in die Hand nehmen? Glauben Sie, dass

Ihre Art der Bilderzeugung die Zukunft der Fotografie sein könnte?

Ich verstehe mich selbst mehr als „Monteur“ denn als Fotograf. Von außen betrachtet baue ich nur eine digitale Collage. Aber da ist noch mehr, denn in gewisser Weise „synthetisiere“ ich eine Fotografie aus einer Sammlung von fotografischen Elementen. Ich erschaffe eine „neue“ Fotografie, aber ohne eine Kamera. Ich sehe es als etwas, das der Idee nahe kommt, nach der die Fotografie an sich zu einer Art „Hyperrealität“ geworden ist. Die Arbeit erschafft eine visuelle Spannung zwischen Inhalt und Prozess. Der Betrachter überbrückt diesen Bereich der Mehrdeutigkeit, da er unsicher ist, was er da ei-



untitled (chateau)

gentlich sieht: ist es echt, ein Modell, eine Collage? Ich halte es für möglich, dass sich die Fotografie seit ihrer Digitalisierung von sich selbst befreit und in etwas völlig anderes verwandelt hat.

Improvisation ist ein wichtiger Bestandteil Ihrer Arbeit und das Resultat hängt von dem verfügbaren Material ab, das Sie verwenden. Aber wie starten Sie ein neues Bild? Haben Sie bereits eine Idee von dem, was Sie darstellen möchten, bevor Sie anfangen, in Photoshop zu arbeiten?

Der Anfang ist wohl das Schwierigste. Ich habe normalerweise eine grobe Idee aber nichts wirklich konkretes. Ich fange an, indem ich mich durch mein Archiv klicke und nach visuellen Verbindungen su-

che. So gesehen handelt es sich wirklich nur um ein großes Puzzle. Ich versuche, Dinge zusammenzufügen, um zu sehen, wo das hinführt. Es ist ein organischer Prozess, bei dem der „Zurück-Knopf“ ziemlich häufig zum Einsatz kommt.

Wie lange dauert es normalerweise, bis Sie eine Collage fertiggestellt haben?

Durchschnittlich brauche ich drei Monate für ein Bild. Wenn ich wirklich fokussiert bin, kann ich mich auch schon mal in vier Wochen durch ein Bild boxen, aber das macht nicht wirklich Spaß. Jedes Werk hat in der Regel seinen eigenen Rhythmus. Alles fließt besser, wenn es nicht von einem Abgabetermin bestimmt wird.

„ICH HALTE ES FÜR MÖGLICH, DASS SICH DIE FOTOGRAFIE SEIT IHRER DIGITALISIERUNG VON SICH SELBST BEFREIT UND IN ETWAS VÖLLIG ANDERES VERWANDELT HAT.“

JIM KAZANJIAN



untitled (ufo)

Die Szenarien, die Sie erschaffen, sind düster und klaustrophobisch, aber auch einladend und traumähnlich. Manchmal ist man als Betrachter unsicher, ob man sich angesichts der Unvorhersehbarkeit fürchten oder sich von ihrer außerweltlichen Faszination umarmen lassen soll. Welche Reaktionen bekommen Sie normalerweise?

Ich bevorzuge es, meine Arbeit in diesen Bereichen schweben zu lassen, in denen man unsicher ist, was da überhaupt passiert. Das fordert den Betrachter auf, sich eingehender mit dem Bild zu beschäftigen. Ich erhalte unterschiedliche Reaktionen, die meisten sind positiv. Schreiberlinge beschäftigen sich in der Regel recht intensiv mit den Bildern. Einige Menschen denken, die Bilder seien echt und sie möchten wissen, wo sie aufgenommen wurden. Fotografen lieben oder hassen sie. Die meisten der negativen Reaktionen von Fotografen betreffen meine Aneignung von fremdem Bildmaterial.

Ihre Bilder sind so detailreich, dass es immer wieder etwas Neues zu entdecken gibt. Welches ist Ihre bevorzugte Art der Bildpräsentation?

Ich bin mir nicht sicher, ob ich etwas bevorzuge. Jedes Format funktioniert anders und hat seinen eigenen Grad an Effektivität. Interessant ist, dass ich meine Arbeit nie als „echt“ empfinde – bis sie ausgedruckt ist. So lang sie nur auf dem Computer liegt, sehe ich sie nicht als fertiges Werk an.



Jim Kazanjian

...machte seinen Master of Arts-Abschluss am Art Center of Design im Jahr 1992, zwei Jahre zuvor erlangte er seinen Bachelor am Kansas City Arts Institute. In den vergangenen 18 Jahren arbeitete er als professioneller CGI-Künstler im Bereich Fernsehen und Spieleproduktion. Zurzeit lebt er in Portland, Oregon. | www.kazanjan.net