

Phantastik Journal - Interview

Quelle: Phantastik-Journal.ch 2011



Phantastische Bücher, Filme oder Spiele kommen nicht ohne sie aus: die Illustratoren und Designer. Die Künstler, meist in den vorgenannten Personenkreis eh mit enthalten, nicht zu vergessen. Ihre Arbeit verleiht den literarischen Werken der Autoren ein Gesicht. Phantastik-Journal.ch hatte das Vergnügen, Helge C. Balzer zu seiner Arbeit und seinen Zielen zu befragen.

Wer ist Helge Balzer und was ist "Ars Atra"?

Helge Balzer ist der Sohn eines Lehrerehepaares aus einem Ort Nahe der dänischen Grenze. - Sein bisheriger Weg hat ihn zu einem visuellen Künstler gemacht; erster Werbespot mit 16, erster eigener Kurzfilm während der Zivi-Zeit, Studium an der Filmhochschule in Babelsberg und schließlich die Selbstständigkeit als Art Director, Concept Artist, Illustrator, Regisseur, Produzent, Production Designer und freischaffender Künstler. - Er arbeitet an verschiedensten Projekten, die oft im Bereich Games und Film angesiedelt sind.

Um die Frage eingehender beantworten zu können müsste ich dieses Leben noch etwas weiterleben. zu ars atra: Übersetzt heisst es "schwarze Kunst" ... 'ars atra' ist mein Label, unter dem ich seit dem Jahr 2001 einen Teil meiner Tätigkeiten publiziere und vermarkte. Es ist eine international eingetragene und ausgerichtete Marke, die sowohl Distribution für meine Merchandising-Kollektion, die demnächst erscheinen wird, als auch Brand für meine Arbeit als Freelancer ist. - Das Petruskreuz hat übrigens gänzlich nichts mit Satanismus zu tun. Vielmehr steht es für die Reflektion oder die Spiegelung abendländischer Werte und Motivationen. Eine Spiegelung lässt ein gewohntes Bild derart anders erscheinen, dass man so die Möglichkeit bekommt, sich einem Sachverhalt völlig neu anzunähern und gänzlich zu begreifen. Das ist Kern meiner Motivation als Künstler und Geschichtenerzähler. Ein bisschen Provokation unserer christlichen Eingestäubtheit gehört natürlich auch zu einer Entwicklung dieser Art dazu ...

Wann hast du deine Leidenschaft für das Illustrieren und Zeichnen entdeckt und wann hast du den Entschluss gefasst, als freier Künstler zu arbeiten?

Relativ spät würde ich sagen. Mit 4 wollte ich Dirigent werden und hab nicht besser gemalt als andere Kinder; ich hab halt einfach gemalt. Ich steh überhaupt nicht auf dieses Geschwafel a la "hach, mit 7 Wochen hab ich das erste Kunstwerk produziert und seit dem den Stift nicht mehr aus der Hand gelegt ..." oder "Ich male schon solange ich

denken kann ..." - Wie so ziemlich jeder Mensch, der im Kindergarten einen Stift gefunden hat. Scheiße, ich hab mich doch immer für alles interessiert ... nur malen? Nicht mit mir. - Mit 14 wollte ich zum Bundeskriminalamt in die Anti-Terror-Abteilung. Mit 15 begann ich mich für Film und visuelle Effekte zu interessieren und war mit 16 an der Produktion von 2 Werbespots als Junior Art Director beteiligt. Ich denke, zu diesem Zeitpunkt habe ich das Zeichnen und malen zum ersten Mal gezielt eingesetzt. Was also vorher Zeitvertreib war, diente nun der Kommunikation. Nach meiner Zivildienstzeit und einigen Filmprojekten habe ich mich direkt an der Filmhochschule beworben. Das Studium stand unter der Überschrift der Animation, hatte aber eine enorme Bandbreite an Fachgebieten. So gehörten nicht nur Zeichentrick, 3d-Animation und Visuelle Effekte zu den Pflichtfächern, sondern auch Malerei, Aktzeichnung, Bildhauerei, Kunstgeschichte und sogar Musik. Ich würde behaupten, erst da hat es bei mir 'klick' gemacht. Was mich aber schon seit frühester Kindheit fasziniert hat, sind Geschichten. - Und da kann ich sagen, dass ich als Kind schon äußerst früh begonnen habe, auf kindliche Art und Weise Möglichkeiten zu suchen, Geschichten zu erzählen. Sei es mit Playmobil-Figuren oder Martel-Figuren, im direkten Spiel mit Freunden oder in Kinderbildern, Hörspielen und klassischeren Ausdrucksmethoden -

Was verschlägt einen Husumer nach Marburg in Hessen?

Marburg ist die schönste Stadt, die ich kenne. - Das habe ich aber erst später gemerkt. Von Husum zog ich nach Potsdam zum Studieren, später nach Berlin. Zweierlei hat mich dazu bewegt nach Marburg zu ziehen: Erstens die Arbeit für die Games-Branche. Denn anders als beim Film mit wenigen lokalen Fixpunkten auf der Welt, werden Game-Schmieden dort gegründet, wo die Gründer wohnen. Spielermachen ist relativ ortsunabhängig, was dazu führt, dass wir einen riesigen Sträußelkuchen an Firmen in Deutschland und Europa haben. - Im Rahmen dieses Szenarios befindet sich Marburg in der Mitte. Zweitens kam eine gewisse Dame zufällig aus diesem Ort "zwinker".

Deine Arbeiten thematisieren größtenteils Aspekte der Genres Fantasy und Horror. Wo liegt darin für dich die Faszination?

Stimmt. Wenn mich an dieser Stelle jemand liest, der ein Kinderbuch-Projekt am Start hat: call me! Mich fasziniert alles, was Menschen bewegt. Alles, was Menschen bewegt, reflektieren wir in Archetypen unserer Weltkulturen und Geschichten. Ich habe lange Zeit darauf verbracht Symbole und Allegorien zu studieren, und ich liebe es, auf diese Bildsprache zurückzugreifen, sie als Kommunikati-

onsmittel zu nutzen, das in allen Sprachen und Kulturen weitestgehend verstanden werden kann. Denn alle Sprachen und Kulturen sind menschliche Echos; und Menschen bewegt in jeder Kultur das selbe. - Auch Fantasy und Horror kommen nicht ohne diese Archetypen aus. Im Gegenteil, es gibt kaum ein Genre, das mit Symbolik und Archetypen so vollgestopft ist. - Ich vermute, hier ist der Zusammenhang zu finden.

Woher nimmst du die Inspiration für deine Illustrationen?

Aus dem Alltag, aus der Musik, aus Gesprächen, aus der Natur, aus einem guten Rotwein und aus einer inneren Quelle, die religiöse Menschen wahrscheinlich als Gott bezeichnen würden. Ich als gläubiger, aber vollkommen unreligiöser Mensch kann das leider nicht so plakativ wiedergeben wie es die Profis im Vatikan können. Es ist oft die Kombination von mehreren dieser Aspekte ...

Sind Ausstellungen deiner Werke eine Option für dich oder "beschränkst" du dich lieber auf dein Sketchbook?

Also mein grundlegendes Ziel ist es natürlich möglichst viele Menschen zu erreichen und zu bewegen. Daher stehe ich fast jedem Medium offen gegenüber, um das zu schaffen. Bisher hat sich nur noch nicht viel in dieser Richtung ergeben und es gab schlichtweg immer etwas anderes zu tun.

Deine berufliche Bandbreite ist erstaunlich. Du arbeitest in den Bereichen Design, Unterhaltungsmedien / Kunst (Film-, Buch-, Computerspiele- und Spielproduktion, u.a.) Fantasy Art, Gothic Art, Horror, Metal Art, Politik, Satire, Science Fiction Art und Symbolismus. Wie bringt man das alles unter einen Hut?

Wenn ich ein Koch wäre, wären all diese Aspekte meine Zutaten und Gewürze. Ich finde jede Küche sollte etwas Abwechslung beinhalten ... und ich interessiere mich einfach für so viel ...

Einer deiner Schwerpunkte liegt im Spieledesign. Was genau tust du dabei?

Ich visualisiere Ideen. Das mache ich vor allem mit Zeichnungen und Malereien. - Das können Stimmungen sein, Charaktere, Gegenstände und so weiter ... eben alles, was später in einem Spiel zu sehen und zu fühlen sein soll.

Und als Filmemacher?

Ich schreibe ein Drehbuch, visualisiere Ideen daraus, schnüre ein Paket und gehe zu jemanden der einen Haufen Kohle hat ... das mache ich übrigen mit meinem alten Freund aus Schultagen Florian Metzner unter dem Label 'Amber Artworks' zusammen.

Dir kann man über das Jahr gesehen auch auf diversen Cons begegnen. Zum Beispiel auf der Role Play Convention in Köln. Bist du dort nur aus beruflichen Gründen oder auch aus persönlichem Interesse?

Ich bin selber Rollenspieler, LARPer und Game-Nerd ... wenn Messen auch was gruseliges haben: der Nerd in mir liebt die RPC.

Wie lautet dein Statement zu "Rollenspiel"?

Interaktives Geschichten-Erzählen ... dazu muss ich nicht mehr viel sagen.

Wenn ich nicht gängiges Markenrecht damit verletzen würde, würde ich sagen: Ich liebe es.

Ein Blick in die Zukunft: Wo geht es hin mit "Ars atra"? Wo liegen deine persönlichen Ziele?

Um es abzukürzen: Manchmal wache ich morgens auf und bekomme Angst, dass meine Lebenszeit nicht ausreichen könnte, um die ganzen Ideen in meinem Kopf zu realisieren ...

(alle aktuellen Infos dazu kann man auf www.ars-atra.com erfahren)