

IO

De kunst van het scannen

Fotograaf Koen Hauser maakte het campagnebeeld voor PAN 2017. Hij koos voor 3D-techniek. 'Die leek me goed toepasbaar.'

tekst Sophia Zürcher, foto Rogier in 't Slot

"Het was best gek, want ik ben natuurlijk fotograaf, maar voor dit campagnebeeld moest ik iemand aansturen om antiek en kunst met een 3D-scanner in te lezen, en die scans voor mij in een virtuele studio te zetten," zegt Koen Hauser (1972). In een fotostudio in Amsterdam vertelt hij hoe hij voor PAN Amsterdam 2017 met gescande voorwerpen witte, bijna surrealistische stillevens samenstelde.

Hauser, in 2014 benoemd tot Fotograaf des Vaderlands, wisselt moeiteloos autonome kunst af met commerciële fotografie in opdracht van bijvoorbeeld *Linda*, *Esquire* en *Volkskrant Magazine*. Hoe herken je een typische Koen Hauserfoto? "Als kind, en eigenlijk ook als volwassene, was ik erg gefascineerd door diorama's, omdat het vensters zijn op andere werelden. Dat komt in veel van mijn foto's terug."

Maar eigenlijk kun je Hauser niet vastpinnen op één stijl of onderwerp. Zijn foto's hebben vaak iets sprookjesachtigs door het gebruik van kleur en textuur, maar laat hij nou net die eigenschappen hebben weggelaten uit het witte campagnebeeld voor PAN. "Eén insteek bestrijkt nooit het hele register van wat ik interessant vind, daarom ga ik altijd weer door naar de volgende. Mijn interesse is heel breed, en ik benader fotografie graag steeds op een andere manier."

Wit beeldmerk

Hauser werd door Foam aangedragen bij PAN, die hem uitnodigde om een pitch te doen voor het campagnebeeld van de beurs. "De opdracht om een publiciteitsbeeld te maken met kunst en antiek sprak me aan," vertelt Hauser. "Ik had wel zin om weer met mooie voorwerpen te werken. De afgelopen jaren heb ik al veel projecten gedaan met cultureel erfgoed. Zo dook ik in het fotoarchief van Spaarnestad Photo, heb ik stillevens gemaakt met objecten uit het depot van Museum Boerhoeve en maakte ik met stylist Maarten Spruyt het campagnebeeld voor een modetentoonstelling in het Gemeentemuseum Den Haag."

In het Gemeentemuseum experimenteerde Hauser voor het eerst met een 3D-scanner: hij scande jurken uit het depot, maar hij had nog niets met de resultaten gedaan. "Die techniek zat nog vers in mijn geheugen en leek me goed toepasbaar op de opdracht van PAN om een herkenbaar beeldmerk te maken met een of twee variaties. Ik was gefascineerd door die scans, want je kunt de lichtbron eindeloos verplaatsen en de gescande voorwerpen elke mogelijke kleur en textuur geven. Je kunt de objecten virtueel van hout maken of van goud, of wat je maar wilt."

"Mijn eerste voorstel was om kunst en antiek te scannen en daarmee drie stillevens te maken: een keer alles wit, een keer alles in de pastelkleuren die nu zo hip zijn in de huidige fotografie, en een keer zacht verlicht in een soort klassieke zeventiende-eeuwse stijl. Ik merkte dat het witte computermodel eigenlijk al heel interessant was en dat sloeg ook aan bij Roberto (Payer, president-commissaris

van PAN -red.), dus hebben we een stapje terug gedaan."

"Misschien is het nog wel leuk om de vergelijking te maken met Griekse en Romeinse sculpturen, die we mooi vinden omdat ze zo wit en puur zijn. Later zijn historici erachter gekomen dat die beelden heel hysterisch beschilderd waren. Maar ik vind het een mooie analogie, want met die witheid haal je veel ruis uit de beelden, zodat je de zuivere vormen ziet."

Fotorealisme

De organisatoren van PAN tipten hem enkele interessante voorwerpen, die hij liet inscannen. Zo belandden de antieke klokken, vazen, archeologische objecten, designmeubels, sculpturen en sieraden in zijn computer. "Een van mijn favoriete objecten was een Romeins handje van Kunsthandel Mieke Zilverberg. De vorm is zo helder, dus dat moest er in elk geval in." Maar dan mist nog een belangrijk element van PAN: de tweedimensionale beelden. "Het probleem is natuurlijk dat je schilderijen en foto's niet kunt scannen, daar blijft niets van over. Uiteindelijk hebben we lijsten gescand die symbool staan voor de schilderkunst."

De scans boden veel logistieke voordelen; zo had hij alle

objecten bij de hand. En toen begon de zoektocht naar de juiste compositie. "In een van mijn eerste stillevens heb ik alle objecten netjes bij elkaar gezet, maar dat zag eruit als een etalage van de kringloopwinkel. Ik heb dagenlang virtueel met de voorwerpen geschoven. Het werd pas interessanter toen ik de objecten onorthodox plaatste, zoals het handje op z'n kant en de Rietveldkinderstoel ondersteboven. Ik heb het belangrijkste licht van achteren laten komen waardoor de objecten harde slagschaduwen werpen. Dat bevalt me, het doet me denken aan de desolate landschappen van Salvador Dalí en Giorgio de Chirico. De scan van de sculptuur van Jan Verschoor past erbij, het doet aan als zo'n hangende Dalí-vorm."

Maar als het beeld volledig in de computer is ontstaan, kunnen we dan nog wel spreken van een foto? Hauser aarzelt: "Ik heb ooit de volgende definitie geformuleerd: een foto is een foto als het fotorealistisch is. Als kunstschilder Henk Helmantel heel realistisch schildert, zou ik dat ook een foto willen noemen, omdat het eruitziet alsof het echt is. Je emotionele brein reageert op zo'n schilderij alsof de voorstelling echt is. Andersom benader je een impressionistisch schilderij juist niet als een weergave van iets echts, dus je kunt gelijk opgaan in de emotionele lading die in de penseelstreken zit."



'Ik presenteer eigenlijk meer ideeën dan de objecten zelf'

"Het campagnebeeld voor PAN is wel degelijk fotorealistisch, maar die oppervlaktes heb ik zo artificieel glad gemaakt, dat duidelijk te zien is dat het beeld door de computer is gegenereerd is. Het is toch meer een idee van wat het is, dan dat het daadwerkelijk dat is. Door de kleur weg te halen presenteer ik eigenlijk meer ideeën dan de objecten zelf. Ik presenteer concepten of symbolen voor wat er te koop is op PAN. Ja, hier ben ik toch weer op zoek naar waar de foto ophoudt."