

PETER AERSCHMANN – video art

PETER AERSCHMANN – video art	1
Monographic / Catalog Texts.....	2
Petra Giezendanner, 2005, 'LEBEN IM LOOP'	2
Felicity Lunn, 2004, 'REALITY UNWOUND'	3
Elisabeth Gerber, 2004, 'PETER AERSCHMANN'.....	4
Stefan Kristensen, 2004, 'NOTES SUR LE MONDE MOUVANT..'.....	5
European Month of Photography, 2008, Catalog 'Mutations II, Moving Stills'	7
Simon Baur, 2007, 'Rooftop, Dada post scriptum'.....	9
Kunstverein Freiburg DE, 2006, Catalog 'Unsichtbare Welten'	10
Exhibitions, Press Releases	12
Kunstmuseum Bern, 2009, 'Im Baum', Press Release	12
Galerie Annex14, 2007, 'New York Souvenirs', Press Release	12
Kirche St. Peter+Paul, 2007, 'Theatrum Mundi', Press Release	12
Swisscom, 2006, Video Installation 'VARIABLE', Press Release.....	13
Fanni Fetzer, Kunsthaus Langenthal, 2006, 'AC Stipendien'	14
Galerie Annex14, 2005, 'Videoinstallationen', Press Release.....	15
Centre pour l'Image Contemporaine, 'VERSION', 2004, Genève	15
Stadtgalerie Bern, 2003, Press Release.....	16
Reviews	17
Kunstbulletin, 7/2006, Hans-Dieter Fronz, 'Unsichtbare Welten' im Kunstverein Freiburg/D.....	17
Kunstbulletin, 5/2003, Elisabeth Gerber, 'Manchmal bringt ein unscheinbares Detail alles ins Rollen	17

Monographic / Catalog Texts

Petra Giezendanner, 2005, 'LEBEN IM LOOP'

Das alltägliche Leben, das Existieren in rhythmisch wiederkehrenden Zeitzyklen, das Sein in repetitiven Mustern: Die Wahrnehmung dieser Realität ist Ausgangspunkt der Arbeiten von Peter Aerschmann. Dafür setzt er am Computer fiktive Szenen zusammen und konstruiert "Wirklichkeiten", die gleichzeitig virtuell und dokumentarisch, die künstlich entworfen und dennoch Abbild der Welt sind. Realität und Virtualität, Zufall und Fügung, Wiederholung und Einmaligkeit sind so Begriffe, die für seine interaktiven Installationen und Videoinstallationen von Bedeutung sind, die sie als gemeinsame Merkmale umfassen.

Das Bildmaterial für seine Arbeiten findet Aerschmann meist im urbanen Alltag, wo er Elemente wie Hochhäuser, Strassen, Verkehrsschilder, Fahrzeuge, aber auch Menschen und Tiere filmt und fotografiert. Sein Augenmerk schenkt er dabei bewusst dem Gewöhnlichen, dem schon zimal Gesehenen, dem kaum mehr Beachteten. Die einzelnen Motive isoliert er anschliessend am Computer von ihrer Umgebung und fügt sie, sofern gefilmt, zu Sequenzen zusammen, die er in einem Loop ablaufen lässt. Das gewaltige Archiv, das Aerschmann auf diese Weise über die Jahre erstellt hat, bildet den Baukasten, dessen er sich bedient, um immer neue Bilder der Stadtlandschaft, ihres alltäglichen Treibens, zu kreieren. Die Dramaturgie seiner Schauspiele gibt der Künstler mit Vorliebe aus der Hand. Indem er die Entscheidung darüber, welche Bildelemente wann wo auftauchen, häufig dem unparteiischen Zufallsgenerator zuweist oder den Museumsbesucher mittels Knopfdruck in das Geschehen eingreifen lässt, fehlt seinen Schilderungen des urbanen Lebens meist auch eine eigentliche Erzählstruktur. Die sich ergebenden Situationen wirken geläufig und gewöhnlich, gleichwohl aber bizarr und befremdlich, sie öffnen Denkräume und werfen den Betrachter auf sich selbst zurück, halten ihm und seinem Dasein, ohne moralischen Anspruch, einen Spiegel vor.

Prägendes Element für Aerschmanns Arbeiten ist der Loop, der die Protagonisten, offenbar gefangen in ihrem Alltagstrott, unablässig dieselben Bewegungsabläufe wiederholen lässt: Ohne der zwecklosen Anstrengung je überdrüssig zu werden und in beinahe tänzerischer Manier treten so etwa die Personen in People selbstvergessen auf der Stelle, säubern die Dachdecker in Zeitlupe 13 unermüdlich den First, kehren die Strassenfeger in der gleichnamigen Videoinstallation den Platz. In Werken wie Hof oder Mitte wird die rhythmisierende Wirkung der Endlosschleife durch ein stetiges horizontales oder vertikales Schwenken der Kamera, in Variable 5 oder Variable 7 durch ein gleichmässiges Gleiten der Bildmotive noch unterstützt. Als anschauliches Beispiel für Aerschmanns Schaffen lässt sich die Videoinstallation Stop heranziehen, bei der sich das Gesamtbild aus der zufälligen Variation von ungefähr fünfzig bewusst flächig und ohne Tiefenwirkung verteilten Elementen ergibt, die mal stillstehen, sich mal verschieben und sich selbst nach Stunden nicht in der exakt gleichen Formation präsentieren. Auch hier ist es der Ausstellungsbesucher, der mit Hilfe zweier Taster den Ablauf beeinflussen, den Schauplatz oder die Personen auswechseln kann. Die Kontrolle darüber, wie was verändert wird, ist letztlich aber nicht ihm, sondern der Willkür des Computerprogramms vorbehalten. Trotz der nahezu unendlichen Anzahl von Kombinationsmöglichkeiten der Bildelemente scheint sich die grundsätzliche Ansicht kaum zu verändern: Sie zeigt Menschen in einer urbanen Szenerie, die ihr Treiben, ihr Vorwärtsschreiten für einen Moment unterbrechen, den Regeln der Stadt unterwerfen und warten – warten, bis die Ampel auf Grün springt, die Strassenbahn eintrifft, ihre Verabredung aufkreuzt. Zu einem zwischenmenschlichen Kontakt kommt es dabei aber nicht. Die Figuren sprechen nicht miteinander, nehmen sich gegenseitig nicht einmal wahr, sondern harren vielmehr der Dinge oder wiederholen Bewegungsabläufe. Ungeachtet der geradezu hopperschen Einsamkeit, welche die Individuen umgibt, entbehrt die Situation, wie so oft in Aerschmanns Arbeiten, nicht einer gewissen Komik. Die Gelassenheit, mit welcher die scheinbar einem kollektiven Gedächtnis- und Identitätsverlust anheim gefallenen Gestalten der stets selben, zusehends uniform und unsinnig werdenden Beschäftigung nachgehen, wirkt skurril, sonderbar und surreal. Dergestalt entpersonalisiert, werden die Figuren zu Projektionsflächen für die Fantasie des Zuschauers. Wie die unbelebten Elemente werden die Menschen – hermetisch von der Umwelt isoliert – mit immer gleichem Tempo im Bildraum verschoben, wodurch das von vertikalen und horizontalen Linien sowie einem von gelegentlichen Farbtupfern durchbrochenen Alltagsgrau geprägte Gesamtbild akzentuiert wird. Die anhaltende Bewegung der Objekte und Farben evoziert so eine für Aerschmann typische innerbildliche

Losgelöstheit von Ort, Zeit und Handlung, die den Betrachter in die Bilder eintauchen, das Geschehen erfahren lässt.

Es sind konstruierte Wirklichkeiten, die Aerschmann kraft einer Inkongruenz von inhaltlicher und formaler Ebene erschafft. Indem er das manipulative Potenzial der Objektivität und Originaltreue verheissenden Medien Fotografie und Film nutzt, gibt er den dokumentarischen Anspruch seiner gleichwohl ganz und gar im Alltag verankerten Bilder auf. Obgleich also der Künstler mit seinen fotografischen Abbildungen der sichtbaren Welt treu bleibt, befreit er sie von ihrem Kontext und erschafft so, wie ein Maler mit seiner Farbpalette, neue Welten, die zwar nur bildhafter Ausdruck eines Verständnisses von Wirklichkeit sind, gleichzeitig aber eine Realität zeigen, die bekannt und vertraut ist. Dank der süßen, gar heiteren Melancholie, mit der Aerschmann Alltägliches, Farbloses und Repetitives darstellt, spiegelt der Loop denn auch nicht etwa Stagnation oder Isolation wider, sondern vielmehr ein versöhnliches Akzeptieren des Flusses der Zeit, des Seins schlechthin. "Mir geht es um die Vorstellung von einem "Leben in Loops", erklärt Aerschmann im Gespräch. "Wenn ich aus dem Atelierfenster schaue, ändern sich einzig Details, die sich in nie der exakt gleichen Konstellation wiederholen. Die eigentliche Ansicht aber bleibt immer die gleiche." So wie sich die Erdkugel rhythmisch um ihre eigene Achse dreht, zeigt sich auch der Blick von oben auf das Leben ihrer Bewohner als die tägliche Wiederkehr von schon Erfahrenem. Die Sicht aus Aerschmanns Atelierfenster auf die Strasse und die in unregelmässigen Abständen vorbeifahrenden Autos oder den Platz, den die Menschen durchschreiten, auf dem sie bisweilen aber auch verweilen, um kurz darauf wieder aufzubrechen, zeigt zwar nur einen kleinen Teil der Welt, doch ist er paradigmatisch für die Realität, in der wir leben. Aerschmanns virtuelle Wirklichkeiten erhalten so einen gleichsam globalen Gültigkeitsanspruch, der über das individuell Erlebte, das Einzelschicksal hinausgeht.

Felicity Lunn, 2004, 'REALITY UNWOUND'

Advances in contemporary culture, in communications and media have instilled in us a new kind of visual perception: our ability to recognise the familiar, abstracted into a synthetic reflection of itself. This is the context for Peter Aerschmann's constructions of figures, trapped in their own repetitious movements against stage-set backdrops - mediated landscapes and city scenes that have themselves already been manipulated with software.

Perhaps it is this constant shift between what we know and experience and how we represent or imagine it that creates a melancholy kind of humour in Aerschmann's work. In Pudel, for example, the bizarre juxtaposition of the duplicated dog and police van is simultaneously amusing and unnerving, just as the repetitious walking on the spot in many of the videos is both comic and bathetic. When the figures are no longer progressing, but merely suspended in a Beckettian state of waiting, as in Stop or People, their vulnerability becomes more painful. The various elements that Aerschmann collages together in his DVDs usually appear to have more in common than the surreal pairing of the dog and police van, yet even in the scenes of people brought together by their urban environments – standing at bus stops, waiting to cross a road, traversing a square - the individuals remain hermetically sealed from each other. We inevitably attempt to decipher narratives and relationships but, although digitally transported there by the artist from video clips taken in different places, people's eyes never meet. In videos that present the same figure, repeated but several seconds apart - the workers on the roof in Zeitlupe 13 and cleaning the streets in Stassenfeger 5 - their isolation from each other intensifies their obsessive engagement with their immediate environment. Although Aerschmann never judges his characters – they are not lost, heroic or placed in a hierarchy - he plays at being God with their environments, digitally manipulating sequences that he has filmed in order to take apart and reconstruct combinations of people and backgrounds. A central element of the increasing openness of his compositions is the interaction of visitors with the work. This collaboration between the artist, the computer programme and the audience in deciding which protagonists should leave or enter the scene and how they should negotiate the space they occupy reflects the banal decisions we make unreflectingly hundreds of times a day. The interchange between transformation and continuity lies at the heart of Aerschmann's work: the details are in perpetual flux but the basic structures and appearances remain the same. Hof is typical of the formal patterns that Aerschmann playfully weaves from this theme. With a staccato rhythm, a new element is always introduced into the image from the left – a middle-aged woman clasping flowers, a waddling pigeon or a portaloo – dramatising the horizontal composition of the image while the stasis of the building facade maintains the sense of continuity.

In all his work, Aerschmann experiments with archetypes, objective material that has been socially constructed into the subject matter of collective memory. Although a projection of a landscape rather than an urban environment, Variable 7 also intersperses the repeated pylons, trees and tractor with new features such as a house or a group of cows. The work is made from video clips taken on a walk from Bern to Murten. Although it relies on what the artist's attention was attracted by, followed by editing out the scenes he had not remembered, this specificity is undercut by the stereotypical image of the Swiss countryside.

The relationship between control and chance lies at the heart of Aerschmann's work as a reflection of the way we negotiate the everyday. In some videos Aerschmann uses the formal patterns that he perceives in public spaces to communicate the push and pull between coincidence and design, for example through the contrast in Görlitzer Park where a cyclist navigates the neat paths that intersect the grass on which a dog is chasing pigeons. Strassenfeger begins in an orderly way with the street cleaner methodically sweeping the road, but with time the chaotic choreography of the repeated orange-clad figures provokes uncertainty as to whether it is one and the same person. Once Aerschmann has programmed the computer with certain instructions, it is this that determines the sequence of events, necessarily limiting the involvement of the audience to a small number of actions. However, the repositioning of a car, tree or person take on disproportionate significance and can be used to create almost endless combinations. The intervention is particularly tight in Variable 4 where a press of the single red button causes one of the workers to move and the block of flats to sink comically into the ground.

Blocks of flats recur in Aerschmann's work as both the most familiar aspect of the urban experience and as pattern-making structures. Mitte works with a minimal number of images – the windows of the anonymous grey building and the sea of umbrellas – to abstract reality into vertical and horizontal lines, geometric order and flux, monotony and colour. The formal and the thematic merge as the loop structure of the video is mirrored by the repetition of the windows. Aerschmann uses his databank of images as a painter would a palette, selecting, mixing, editing and experimenting with ever new combinations. Details that we would pass by in the street are emphasised and invested with new meaning, whether the colour of a woman's coat, the amusing gait of a dog or the way in which architecture acts as a backdrop to human activity.

Devoid of metaphysical overtone, the everyday purposefulness of Aerschmann's characters and the lightness of touch with which they are occupied with their environments charges the work with a deeper sense of meaning. We are permitted to intervene in the internal life of their world but, as in a Marthaler drama, the non-verbal co-existence of the figures resists external logic: the ordinary becomes the surreal.

Elisabeth Gerber, 2004, 'PETER AERSCHMANN'

'Die Wiederholung des Schönen erweckt nicht Überdruß, sondern vervielfältigten Reiz, für den, welcher anfängt seine Spur zu ahnden - und so oft es ihm sich wieder darstellt, diese Spur verfolgt -' (Karl Philipp Moritz) 1

Sie bewegen sich und kommen doch nicht vorwärts, die ProtagonistInnen in Peter Aerschmanns Computer- und Videoinstallationen. Sie treten an Ort, wiederholen selbstvergessen bis mechanisch alltägliche Gesten, repetieren Bewegungsabläufe oder verharren still, bis sie für einen kurzen Moment - durch einen Knopfdruck ausgelöst - auf eine Bewegungsschleife geschickt werden. Nichts Spektakuläres geschieht, alles scheint einer Art Antidramaturgie zu folgen.

Dieses Phänomen des scheinbaren Stillstands, das sich geradezu paradigmatisch durch die verschiedenen Arbeiten von Peter Aerschmann zieht, öffnet eine Fülle von Erzähl-, Reflexions- und Imaginationsräumen, die das Anekdotische der Szenerien auf unterschiedliche Sichtweisen der Wirklichkeit hin transzendieren. Das Bildmaterial dazu nimmt der Künstler mit seiner Videokamera mit Vorliebe an Orten auf, welche die Idee der Wiederholung schon in sich tragen - etwa auf Plätzen, an Bahnhöfen, beim Beobachten von Dachdeckern oder Tauben. Dieses visuelle Material dient ihm als Inventar, welches, aufgeschlüsselt nach verschiedenen Kategorien - etwa Menschen, Bäume, Tiere, Architekturen, Autos - den Fundus ergibt, aus dem heraus der Künstler einzelne Sequenzen isoliert und zu fiktiven Szenarien fügt. Zu kleinen, alltäglichen und dennoch befremdlich wirkenden Situationen, in denen die Wiederkehr des - scheinbar - immer Gleichen und eine damit einhergehenden Qualitäten von Zeit gleichsam die Hauptakteurinnen sind. Einmal dem Reiz der Wiederholung erlegen, sieht sich der Betrachter geradezu beiläufig in ein ebenso

spannungsgeladenes wie inspirierendes Spiel involviert, bei dem Stillstand und Bewegung, lineares und zirkuläres Zeitverständnis sich durchdringen und - je nach Arbeit - der Zufallsgenerator die Vernunft ins Taumeln bringt.

Wiederholung, respektive das Kurzschliessen einzelner Gesten oder ganzer Handlungsabläufe, und Interaktion sind künstlerische Verfahren sowie gleichzeitig geeignete Repräsentationsformen für die von Peter Aerschmann fokussierten Themen. Wobei beide, unterstützt von einem "Hyperrealismus" als weiterem Stilmittel, die medienspezifischen Produktionsbedingungen stets mitreflektieren. Die Software dient weniger der perfekten Simulation. Eine offensichtlich fehlende Tiefenschärfe, ein leicht erkennbares Montageprinzip und die daraus resultierende a-perspektivische Raumgestaltung zeigen die an der Bildschirmoberfläche visualisierten Szenerien bewusst als konstruierte Orte. Der mimetische Charakter der einzelnen Bildelemente bleibt zwar annähernd erhalten, die als Endlosschleifen konzipierten Bewegungsabläufe hingegen verdanken ihre Existenz der Programmierbarkeit numerisch codierter Informationen. Die Bilder oszillieren von ihrem Status her zwischen dokumentarischer und synthetischer Existenz, zwischen Abbild und Simulation. Damit schlagen sie eine Brücke zur konkreten Realität, sie schaffen Distanz und öffnen gleichzeitig einen virtuellen Raum.

Das fehlen jeglicher psychologisch motivierten narrativen Struktur und die Möglichkeit, bei einzelnen Werken per Knopfdruck intervenieren zu können (dies gilt für die "Variablen" und "Stop"- Arbeiten) verstärken den synthetischen Charakter zusätzlich. Und obwohl es eigentliche "Anti-Erzählungen" sind, bestechen die Miniaturen durch ihr fantasieanregendes Potenzial. Zudem sind sie zum Teil nicht frei von Komik, streifen gar das Absurde und sie lassen immer wieder für Augenblicke eine irritierende Leere aufscheinen. Wie wenn der Betriebsamkeit oder dem Warten ein Sinn stiftender Horizont als Antriebsmoment und Legitimation fehlen würde. Allerdings hat sich dieser Horizont nicht einfach verflüchtigt. Er hat sich von einer - utopischen - Ferne in die virtuelle Tiefe von Computerprogrammen verlagert, in deren softwaregesteuerte, unerschöpfliche Permutationsmöglichkeiten. Als "deus ex machina" lenken sie die Geschehnisse an der Bildschirmoberfläche, derweil das Publikum dem Zufall ausgesetzt wird. Ihm bleibt nicht nur die Kontrolle darüber entzogen, welche der Figuren oder sonstigen Bildelemente sich auf seinen Knopfdruck hin bewegen werden. Je nach Komplexität der interaktiven Arbeiten sieht es sich auch mit einer ganz neuen Qualität des Erhabenen konfrontiert. Angesichts der unendlichen Zahl an Kombinationsmöglichkeiten, welche jegliches Vorstellungsvermögen übersteigen, erlebt das Publikum die Beziehung zwischen Kontrolle und Kontrollverlust wohl eher als ambivalent. Anders als das Ich des aufgeklärten Menschen, das im Anblick des überwältigenden Schauspiels der Natur souverän triumphierte.

Schon bevor es technisch perfekt möglich wurde, hat das Phänomen der Wiederholungen des Gleichen als Stillstand in Bewegung das Denken stimuliert. Mystiker, Zenbuddhisten wie Philosophen haben die schöpferische Kraft des Loop erkannt, als Fluchtweg aus der zweckgebundenen Zeit wie als stimulierendes Elixier für die Imagination und Reflexion. Denn der Loop lässt uns, wie kaum etwas, den eigenen, stets mäandernden Gedankenfluss beobachten. Und er lässt uns ebenso die Fülle der kleinsten Differenzen erkennen, die zwischen den Wiederholungen selbst alltäglicher Ereignisse liegen. Aus dieser Perspektive heraus bedeutet Wiederholung nicht Zwang und Stagnation, nicht Anlass zu tödlicher Langeweile, Melancholie und Selbstresignation, sondern sie wird zur Quelle unendlichen intellektuellen Vergnügens. Ganz im Gegensatz zu Albert Camus Sisyphos, der seinen Stein - mehr oder weniger desillusioniert - immer wieder neu den Berg hinaufschieben muss, ohne sein Ziel je zu erreichen, postulieren die ProtagonistInnen des Aerschmannschen Universums eine Existenzweise, die sich in der Ziel- und Zwecklosigkeit ihrer Bewegungen erfüllt. Sie in ihrer Selbstvergessenheit zu beobachten setzt uns - paradoxerweise - in Bewegung, in welche Richtung auch immer.

Stefan Kristensen, 2004, 'NOTES SUR LE MONDE MOUVANT..'

1.

L'enjeu fondamental des travaux de Peter Aerschmann est celui de la figuration du mouvement réel et vivant ; il a cherché le moyen de photographier un espace tout en conservant la profondeur temporelle, à produire une photographie qui ne serait pas un instantané, qui, loin de figer le mouvement, le donne à voir. En bref, PA inclut le temps dans la figuration de l'espace. Je voudrais tenter de dégager en quoi consiste exactement cette découverte en suivant un texte célèbre du philosophe français Maurice Merleau-Ponty (1908-1961), L'œil et l'esprit .

2.

Cet essai de Merleau-Ponty porte sur la vision et traite de l'œuvre de plusieurs grands artistes

modernes tels que Cézanne, Rodin, Klee ou Nicolas de Staël. « La vision est suspendue au mouvement » écrit-il, ce qui veut dire que si nous n'étions pas situés dans l'espace et capables de mouvement, nous ne pourrions pas voir. Mais ce mouvement, celui du corps, n'est pas comme le déplacement d'un objet d'un point vers un autre. Le mouvement effectivement perçu est d'un seul tenant et ne se confond pas avec l'espace parcouru. C'est le paradoxe du mouvement : il se déroule dans l'espace mais paraît étranger à lui.

3.

Merleau-Ponty le formule comme ceci : « De la plus simple perception à l'expérience de la peinture, c'est toujours le même paradoxe d'une force lisible dans une forme, d'une trace ou d'une signature du temps dans l'espace ». Il veut décrire la manière dont la peinture « s'est donné un mouvement sans déplacement, par vibration ou rayonnement. » Pourquoi la peinture représente-t-elle beaucoup plus clairement le mouvement que la photographie alors qu'elle « n'a pas la ressource de fabriquer des mobiles » ? La réponse est dans les moyens plastiques dont dispose le peintre. Il peut peindre un corps dont les membres sont dans des instants différents. C'est cette discordance qui donne à voir, au-delà de la relation à l'espace, une relation au temps. Ainsi le tableau signifie l'installation du corps à la fois dans l'espace et le temps.

4.

La réflexion sur la représentation du mouvement peut donc aussi bien s'enclencher à partir de la peinture que du cinéma. La discordance dans la représentation picturale a la même fonction que le montage cinématographique : elle permet de donner l'impression du mouvement avec des moyens statiques. L'innovation de la vidéo est que ses moyens techniques sont d'emblée mouvants. Le philosophe Maurizio Lazzarato le formule élégamment : « L'image vidéo n'est pas un photogramme immobile mis en mouvement par un agencement mécanique, mais un profil en formation continue peint par un pinceau électronique. » Se fondant sur cette capacité de la vidéo de mimer le mouvement sans passer par des techniques de composition ou de montage, il soutient qu'elle présente une expérience directe du temps, c'est-à-dire un mouvement sans objet mobile, une pure expérience du flux. Elle fonctionne comme notre perception, puisque nous ne voyons pas la réalité à travers une série d'images figées collées bout à bout, mais en continu. Selon Lazzarato, « l'image vidéo est une contraction des flux de lumière » et en elle, l'espace se réduit à la modulation du flux des sensations lumineuses.

5.

Cette conception de l'art vidéo se vérifie au moins tant que l'artiste produit des images qui sont elles-mêmes réellement en flux. Peter Aerschmann, lui, isole un moment très bref et l'installe en boucle en tant qu'élément dans un tableau. Sa technique du looping permet d'échapper à la sensation du flux et au contraire de restituer la durée spécifique de l'instant qui, comme chacun le sait, possède une étendue temporelle. L'instant « purement » instantané est une fiction métaphysique au même titre que le point sans étendue est une fiction mathématique. PA utilise la vidéo pour extraire des tranches étroites du grand flux de la perception et parvient ainsi à poser le problème du mouvement dans l'espace, et ainsi à offrir des images qui ne sauraient être interprétées simplement par la notion de flux.

Il fait écho à cette phrase lapidaire de Merleau-Ponty : « C'est ensemble qu'il faut chercher l'espace et le contenu. »

6.

Si on a pu dire du travail de PA qu'il est une peinture digitale, c'est parce qu'il réintroduit l'espace dans le temps. Mais d'où vient l'impression de vie alors que les éléments sont en nombre déterminé et que leurs mouvements décrivent des trajectoires prédéfinies ? PA parvient à capter par l'image le rythme des choses, leur manière de s'inscrire dans la durée et dans la répétition. Au lieu de capter une image, il reconstitue un environnement qui garde de la réalité ses caractères formels : la mutabilité, la permanence, la durée, et la présence d'objets. C'est un monde où toute narration ou historicité est mise entre parenthèses pour ne laisser apparaître que la présence vivante des êtres. « C'est en prêtant son corps au monde que le peintre change le monde en peinture » écrit Merleau-Ponty. La caméra vidéo est comme la main du peintre, à la jonction entre la vision et le mouvement. Ce n'est pas par hasard que les mini-séquences filmées de PA soient presque toutes des fragments du mouvement d'un vivant, p. ex. un pas d'une femme, le geste d'un ouvrier ou le frémissement des feuilles d'un arbre ; et lorsque c'est un bâtiment ou un trottoir qui se meut, l'effet comique est évident. Le secret du mouvement dans l'espace est donc lié au vivant, à ce que Merleau-Ponty appelle la « chair » : que l'on « s'attache davantage au mouvement manifeste ou au monumental, la peinture n'est jamais tout à fait hors du temps, parce qu'elle est toujours dans le charnel. »

European Month of Photography, 2008, Catalog 'Mutations II, Moving Stills'

From the book: 'Mutations II, Moving Stills', Jean-Luc Soret

© European Month of Photography, 2008

Publisher : Café-Crème asbl, Luxembourg, ISBN 978-287978074-0

PETER AERSCHMANN

[DE]

Raum zu fotografieren und zugleich die Tiefe der Zeit zu bewahren, Bilder zu machen, die den Moment und das einmal Fixierte überschreiten, um Bewegung und Leben wiederzugeben: die grundlegende Herausforderung, der sich Peter Aerschmanns Arbeiten stellen, ist die Darstellung der Zeit im Raum.

In "Das Auge und der Geist" (1964) stellte der Philosoph und Kunsttheoretiker Maurice Merleau-Ponty fest, dass Gesichtswahrnehmung und Bewegung ineinander verflochten sind: könnten wir uns nicht im Raum bewegen, so wären wir auch nicht in der Lage zu sehen. Doch ist die Bewegung des Körpers nicht lediglich die Versetzung eines Gegenstandes von A nach B. Bewegung, wie sie tatsächlich wahrgenommen wird, ist ein eigenständiges Ganzes und darf nicht mit dem in ihrem Verlauf durchmessenen Raum verwechselt werden.

Darin liegt die Paradoxie der Bewegung: Sie findet im Raum statt und scheint doch diesem fremd zu sein.

In Peter Aerschmanns Videos geschieht das Zufällige neben dem Vorbestimmten her, sodass der Zuschauer nur eine gebrochene Sicht auf die Wirklichkeit des Lebens gewinnt. So gelingt es ihm, uns unserer Orientierung zu berauben. Liegt darin die Quelle des Eindrucks von Lebendigkeit, der sich einstellt, obwohl die Zahl der Elemente vorher festgelegt ist, diese vorbestimmten Bewegungskurven folgen? Statt uns ein Abbild zu zeigen, fängt Peter Aerschmann mittels des Bildes den Rhythmus der Dinge ein, die Art, wie sie sich dem Verlauf der Zeit und der Wiederholung einfügen. Aus Bruchstücken setzt er eine Umgebung zusammen, der noch die formalen Merkmale der Wirklichkeit anhaften: die Fähigkeit zur Veränderung, Dauerhaftigkeit und Dauer, die Anwesenheit von Gegenständen. Es ist kein Zufall, dass beinahe alle der gefilmten Mini-Sequenzen Bruchstücke von Bewegungen sind, deren wiederholungsreiche Vorführung und vorherbestimmtes Fortschreiten eine Art melancholischen Humor evozieren. Indem sie Archetypen des kollektiven Gedächtnisses aufrufen, verweisen Peter Aerschmanns Arbeiten uns auf unsere eigene Wirklichkeit, werden sie zu Metaphern einer ihrer Hierarchien entkleideten Welt, in der wir alle einander fremd sind.

[EN]

Photographing space while preserving the depth of temporality, producing images that go beyond the instant and the fixed to render motion and life: the fundamental challenge that underlies Peter Aerschmann's work is how to represent time in space.

In "Eye and Mind" (1964), the philosopher and art theorist Maurice Merleau-Ponty held that vision and movement are intertwined: if we were not able to move in space we would be

unable to see. Nonetheless, the movement of the body is not merely the displacement of an object from A to B. Movement that is actually perceived is an autonomous whole, and must not be confused with the space that is covered when it occurs. This is where the paradox of movement lies: it takes place in space, yet appears to be a stranger to it.

In Peter Aerschmann's videos, that which is random occurs alongside that which is predetermined, offering the viewer only a fragmented vision of the reality of life. This is how he manages to make us lose our bearings. Is this where the impression of life comes from, even though the number of elements is predetermined and their movements follow predefined trajectories? Instead of showing an image, Peter Aerschmann captures the rhythm of things via the image, and the way they fit with passing time and repetition. He reconstitutes an environment that retains the formal characteristics of reality: the ability to change, permanence, duration and the presence of objects. It is no accident that the filmed mini-sequences are almost all fragments of movements whose repetitive presentation and predetermined progression give rise to a sort of melancholic humour.

By calling on archetypes of collective memory, Peter Aerschmann's works refer us to our own reality, becoming metaphors of a world stripped of its hierarchies in which we are all strangers to each other.

[FR]

Photographier l'espace tout en conservant une profondeur temporelle, produire des images au-delà de l'instantané et du figé afin d'en restituer le mouvement et le vivant: La figuration du temps dans l'espace constitue l'enjeu fondamental des oeuvres de Peter Aerschmann.

«La vision est suspendue au mouvement» nous rappelle le philosophe et théoricien de l'art Maurice Merleau-Ponty dans «L'œil et l'esprit» (1964), signifiant que si nous n'étions pas capable de nous mouvoir dans l'espace nous ne pourrions pas voir. Cependant le mouvement, celui du corps, n'est pas que le simple déplacement d'un objet d'un point vers un autre. Le mouvement effectivement perçu est d'un seul tenant et ne se confond pas avec l'espace parcouru; C'est là que réside tout le paradoxe du mouvement: il se déroule dans l'espace mais paraît étranger à lui.

Dans les vidéos de Peter Aerschmann, l'aléatoire côtoie le prédéterminé, n'offrant au regardeur qu'une vision fragmentaire de la réalité du vivant. C'est ainsi qu'il parvient à nous faire perdre tout repères. D'où vient l'impression de vie alors que les éléments sont en nombres déterminés et que leurs mouvements décrivent des trajectoires prédéfinies? Au lieu de nous donner à voir une image, Peter Aerschmann parvient à capter au travers de l'image le rythme des choses, leurs manières de s'inscrire dans la durée et dans la répétition. Il reconstitue un environnement qui garde de la réalité ses caractères formels: la mutabilité, la permanence, la durée et la présence d'objet. Ce n'est pas un hasard si les miniséquences filmées sont presque toutes des fragments de mouvements dont la présentation répétitive et l'enchaînement préprogrammé créent une sorte d'humour mélancolique.

En mettant en scène des archétypes de la mémoire collective, les oeuvres de Peter Aerschmann nous renvoient à notre propre réalité et deviennent des métaphores d'un monde dé-hiérarchisé dans lequel nous sommes tous, les uns pour les autres, des étrangers.

[IT]

Fotografare lo spazio preservando la profondità della temporalità, realizzando immagini che vanno oltre l'istante ed il fisso per rendere il movimento e la vita: la sfida fondamentale che caratterizza l'opera di Peter Aeschmann è come rappresentare il tempo nello spazio.

In «Occhio e mente» («Eye and Mind») (1964) il filosofo e teorico dell'arte Maurice Merleau-Ponty afferma che visione e movimento sono strettamente collegati, implicando

che se non fossimo in grado di muoverci nello spazio, non saremmo in grado di vedere. In ogni caso, il movimento del corpo non è semplicemente lo spostamento di un oggetto da A a B. Il movimento effettivamente percepito è un tutto autonomo, e non può essere confuso con lo spazio che viene coperto quando si verifica il movimento stesso. Ecco in cosa risiede il paradosso del movimento: avviene nello spazio, ma sembra esservi estraneo.

Nei video di Peter Aerschmann, eventi casuali si verificano insieme ad eventi predeterminati,

offrendo allo spettatore solo una visione frammentaria della realtà della vita. È questo il modo in cui l'artista riesce a disorientarci. È da ciò che proviene l'impressione della vita, anche se il numero di elementi è predeterminato ed i loro movimenti seguono traiettorie prestabilite? Invece di mostrare un'immagine, Peter Aerschmann riesce a catturare il ritmo delle cose attraverso l'immagine, ed il modo in cui si adattano al trascorrere del tempo ed alla ripetizione. Egli ricostruisce un ambiente che mantiene le caratteristiche formali della realtà: la capacità di cambiare, la permanenza, la durata e la presenza degli oggetti. Non è un caso che le mini-sequenze filmate siano quasi tutti frammenti di movimenti la cui presentazione ripetitiva ed il cui progresso predeterminato danno vita ad una sorta di umorismo malinconico.

Richiamando gli archetipi della memoria collettiva, l'opera di Peter Aerschmann ci riporta alla nostra stessa realtà, facendoci diventare metafore di un mondo privato delle sue gerarchie, nel quale siamo tutti estranei gli uni per gli altri.

[Slovak]

Fotografovanie priestoru pričom hĺbka dočasnosti zostáva zachovaná, tvorba obrazov, ktoré presahujú okamih a statickosť, aby zachytili pohyb a život, základným motívom tvorby Petra Aerschmanna je hľadanie spôsobu, ako sprítomniť čas v priestore.

Vo svojej knihe "Oko a duch" (1964) vyslovil filozof a teoretik umenia Maurice MerleauPonty názor, že zrak a pohyb sú prepojené. Teda keby sme sa nedokázali pohybovať v priestore, neboli by sme schopní ani vidieť. V každom prípade nie je pohyb tela iba obyčajným premiestnením predmetu z bodu A do B. Pohyb, ktorý vnímame, je autonómny celkom a nesmieme ho zamieňať s priestorom, ktorý zaberie, keď sa uskutočňuje. V tom tkvie paradox pohybu: odohráva sa v priestore, napriek tomu sa v ňom javí ako cudzorodý.

Vo videách Petra Aerschmanna sa objavuje náhodné spolu s tým, čo je vopred dané, čím sa divákovi dostáva len neúplný obraz reality života. Takto nás privedie k tomu, že strácame orientáciu. Je v tomto podstata dojmu života, i keď mnohé časti sú naplánované a ich pohyby sledujú predurčenú trajektóriu?

Peter Aerschmann nám neukazuje obraz. Prostredníctvom obrazu zaznamenáva rytmus vecí a spôsob, akým zapadajú do plynúceho času a opakovania. Rekonštruuje prostredie, ktoré nesie formálne znaky reality: schopnosť meniť sa, trvalosť a prítomnosť objektov. To, že temer všetky nafilmované minisekvencie sú fragmentami pohybov, pričom ich opakovanie a vopred naplánovaný vývoj vyznieva akosi melancholicky humorne, nie je žiadna náhoda. Pripomienkami archetypov kolektívnej pamäte nás diela Petra Aerschmanna privádza k našej vlastnej realite. Stávajú sa metaforami sveta oprostého od hierarchií, kde sme si navzájom cudzí.

Simon Baur, 2007, 'Rooftop, Dada post scriptum'

Dada post scriptum

gadji beri bimba

glandridi lauli lonni cadori

gadjama bim beri glassala

glandridi glassala tuffm i zimbrabim

blassa galassasa tuffm i zimbrabim . . .

Diese Verse trug Hugo Ball am 23. Juni 1916 im Cabaret Voltaire in Zürich vor und vermutlich irritierte und amüsierte er damit gleichermassen – heute sind sie fester Bestandteil der Weltliteratur. Seinem Vortrag vorangestellt hatte er die programmatischen Worte: «Man verzichte mit dieser Art Klanggedichte (...) auf die durch Journalismus verdorbene und unmöglich gewordene Sprache. Man ziehe sich in die innerste Alchimie des Wortes zurück, man gebe auch das Wort noch preis, und bewahre so der Dichtung ihren letzten heiligsten Bezirk. Man verzichte darauf, aus zweiter Hand zu dichten: nämlich Worte zu übernehmen (von Sätzen ganz zu schweigen), die man nicht funkelnelneu für den eigenen Gebrauch erfunden habe.»

Dada ist Sprachkritik – für die Künste heisst das: Kritik am überkommenen Zeichensystem, egal in welchem Medium. Neue Erfahrungen sind mit konventionellen Mitteln nicht auszudrücken und nicht zu erreichen, also müssen überkommene Konventionen zerbrochen werden; deshalb die anhaltenden Umwälzungen in diesen Künsten. Künstler schwanken dabei zwischen Sprachzweifel – dessen letzte Konsequenz das Schweigen ist – und einem fast magisches Vertrauen auf die Sprache. Beide Extreme – Sprachzweifel und Sprachmagie – haben in Europa eine lange Tradition, mit religiösen Wurzeln, deren Spielfeld sich weiter ausdehnt als nur zwischen Erlösung und Ikonoklasmus.

Peter Aerschmanns Arbeiten orientieren sich an diesen Traditionen – das suggerieren immerhin seine Motive und die bildinternen Handlungen –, seine Arbeiten stellen konventionelle Sprachsysteme in Frage und versuchen sich zwischen den beiden Extremen zu domizilieren. «Rooftop, Videoinstallation, 2005, 17 Minuten, Loop» zeigt eine Dachlandschaft in Alexandrien. Passanten bewegen sich zwischen – teils sich ihrerseits bewegendes – Parabolantennen, von denen weitere, nach verschiedenen Satelliten ausgerichtet, auf umliegenden Dächern montiert sind. Wie in anderen Arbeiten auch, werden die Aufnahmen in Einzelsequenzen zerlegt und in einem Baukastensystem

abgelegt. Wie die zukünftigen Bewegungen der Personen und die ihrer Positionen im Bild ablaufen, ist aber nur insofern von Peter Aerschmann abhängig, als er die Vorgaben dazu errechnet. «Die Videoanimationen basieren auf einer für jede Arbeit von mir selbst geschriebenen Software. Ich hinterlege jedem Objekt ein Skript, das sein Verhalten in diesem programmierten System vorgibt.» Doch es gibt in den Arbeiten auch die Zufallszahl, die bestimmend eingreift, was dazu führt, dass unklar bleibt, wohin die einzelnen Elemente gehen und jede Veränderung ein noch nie da gewesenes Bild ergibt.

Von der gegenständlichen Malerei herkommend, hat Peter Aerschmann diese aufgegeben, weil er die Bilder, auf der Suche nach dem verlorenen Motiv immer wieder übermalen musste. Während der Ausbildung zum Zeichnungslehrer machte er die Bekanntschaft mit dem Dokumentarfilmer Jürg Neuenschwander. Gespräche ergaben, dass der dokumentarische Charakter sehr oft inszeniert ist, was zur Erkenntnis führte, dass seine Arbeiten auch inszeniert sind, diesen Kunstgriff aber klar zu erkennen geben. Besonders deutlich vielleicht bei Variable 7: Drei Bauarbeiter erneuern einen Parkplatz, dahinter ein Baum, Autos, drei Raben und Hochhäuser. Die Hochhäuser stehen real in Bümpliz, die Raben sind aus Murten, der Baum aus Berlin, hier ist alles zu einem einheitlichen Ganzen vereinigt.

Bilder übermalen, die Motive überlagern, Bildsequenzen in Einzelteile zerlegen, neu aufbauen, kombinieren, inszenieren, Entwicklung und Arbeiten manifestieren es: – Peter Aerschmanns Vorgehen ist Spiel mit und Kritik an der Bildsprache, der Versuch, neue Systeme zu entwickeln, um Gedanken, Geschichten oder Eindrücke noch präziser zu kommunizieren. Mit Dada hat das insofern zu tun, weil es sich auch bei Peter Aerschmann um eine Aneinanderreihung von unterschiedlichsten Zeichen handelt, die in ihrer Kombination schliesslich eine Handlung und einen tieferen Sinn ergeben.

Kunstverein Freiburg DE, 2006, Catalog 'Unsichtbare Welten'

[EN]

(...) Peter Aerschmann also uses the medium of film as a means of creating a tension between the real and the fictitious. His video installations present archetypal images drawn from a collective experience of the urban environment but manipulate these to render them uncanny, abstracting reality into a synthetic reflection of itself. Like Koester's film, Aerschmann's work avoids a psychologically motivated narrative structure and yet the possibility for the audience to intervene in certain works, to use their own memories to assemble the sequences, nevertheless allows stories to be created. It is this gap between what we know and experience and how we represent or imagine it that is investigated by Aerschmann. The artist's focus on the movements we perform unreflectively hundreds of times a day produces a melancholy kind of humour, so that the repetitious walking on the spot in many of the works is both comic and bathetic. When the figures are no longer progressing but merely suspended in a Beckettian state of waiting, as in *Mitte*, 2001, or *5th Street*, 2006, their vulnerability becomes more painful. Aerschmann photographs places that already carry in them the idea of repetition - squares, stations, observations from rooftops, the circling of seagulls. In *Möwen*, 2005, for example, the grey block of flats provides a foil for the flock of wheeling seagulls, their freedom and fluidity contrasting with the solidity of the man-made environment. The ensuing loop structure draws attention not only to the urban patterns of vertical and horizontal lines, geometric order and flux, monotony and colour in works such as *Mitte*, but also to our own continually meandering thoughts. Aerschmann uses his databank of images as a painter would a palette, selecting, mixing, editing and experimenting with ever new combinations. Details that we would pass by in the street are emphasised and invested with new meaning, whether the colour of a woman's coat, the amusing gait of a dog or the way in which architecture acts as a backdrop to human activity. Just as in Koester's work, the seemingly unprepossessing subject matter of Aerschmann's videos, as well as the lightness of touch with which they are presented is charged with a deeper significance: the ordinary becomes the surreal, the anti-drama provides more suspense than the spectacular. Indeed, the artists presented in *Invisible Worlds* share a fascination for and sensitivity to areas that, in remaining on the fringes of what are still considered to be the key artistic concerns, are actually some of the most thought-provoking: from the romanticism of Koester's film and the melancholy underpinning Aerschmann's work to Cattrell's translation of scientific ideas, Macia's exploration of sound as a form of sculpture and the theme of permanent failure that lies at the heart of Courbot's ephemeral interventions. The research that each of the artists is engaged in and the path of discovery they have set themselves results in works that in attempting to materialise the immaterial are not easily consumed but make us think about what we see or experience unreflectively every day.

(Kunstverein Freiburg, Ausstellung „Unsichtbare Welten“, 2006)

Exhibitions, Press Releases

Kunstmuseum Bern, 2009, 'Im Baum', Press Release

Text missing

Galerie Annex14, 2007, 'New York Souvenirs', Press Release

Galerie Annex14 / Pressemitteilung

Peter Aerschmann

New York Souvenirs

21.4.-26.5.2007 Vernissage: 20.4.2007, ab 18h

New York Souvenirs ist die zweite Solo Show des Schweizer Videokünstlers Peter Aerschmann in der Galerie annex14. Gezeigt werden vier neue Werke, die während und nach seinem Stipendiaufenthalt in New York (2006) entstanden sind. Sie vermitteln einen fragmentierten Blick auf eine Metropole, in der Traum und Alptraum nahe beieinander liegen.

Peter Aerschmanns Interesse gilt allerdings weniger den dokumentarischen Möglichkeiten des Mediums. Vielmehr zerlegt er seine Videoaufzeichnungen in einzelne Komponenten, um daraus am Computer fiktive Szenerien zu konstruieren. Dabei geht es dem Künstler immer auch um die Frage, wie mit den Mitteln der Kunst Realität erfahrbar gemacht werden kann.

Das fragmentarische New York Porträt besteht aus vier Videos, die wie Momentaufnahmen alltäglicher Situationen wirken. Die Protagonisten - der Mann mit Megaphon (Union Square, 2007), die Hula-Hoop-Performerin (Hula-Hoop, 2007), die beiden Schosshunde, (Dogs, 2007) - sind allerdings in geloopte Bewegungsabläufe eingeschlossen, die in ihrer Selbstbezüglichkeit dem Gewöhnlichen eine surreale, ja absurde Färbung verleihen. Die Videosequenzen, das gilt auch für die Szenerie der Fifth Street, 2006, sind vom Künstler sorgfältig durchkomponiert. Sie oszillieren zwischen dokumentarischer Wirklichkeit und Simulation und folgen einer Art Antidramaturgie, durch die der Blick auf tiefer liegende Realitätsschichten frei wird.

Kirche St. Peter+Paul, 2007, 'Theatrum Mundi', Press Release

Peter Aerschmann

THEATRUM MUNDI

Videoinstallation, 2007

27. Januar - 22. April 2007

Der mehrfach ausgezeichnete Berner Videokünstler Peter Aerschmann (*1969) hat im Rahmen des Projektes kunst@stpeterundpaul für die Eingangsapsis der Kirche eine Adaptation seiner neusten Arbeit THEATRUM MUNDI geschaffen. Zum ersten Mal wird damit an diesem Ort eine Videoinstallation präsentiert. Die am Computer hergestellte Arbeit, die bestehendes Bildmaterial stets neu kombiniert, wird es den regelmässigen Kirchenbesuchern erlauben, während der ganzen Ausstellungsdauer immer wieder neue Bildkonstellationen anzutreffen und sogar selber zu beeinflussen.

Indem der Künstler seit mehreren Jahren Bilder aus seinem alltäglichen Umfeld sammelt und diese zu neuen Realitäten zusammenstellt, hat er eine ganz eigene Bildsprache gefunden. Er verwendet zum Teil fotografierte, also unbewegte Bilder, zum Teil handelt es sich um gefilmte, also bewegte Bilder. Das gefilmte Material wird in minutiöser, langwieriger Arbeit in kleine Sequenzen aufgelöst und zusammen mit den unbewegten Bildern, wie sie uns täglich begegnen - ein Kiosk, Menschen, Bäume, Tiere, eine Wolke am Himmel, eine Fliege auf dem Bildschirm - neu kombiniert. Auf drei Ebenen überlagern sich schliesslich hiesige Alltagsbilder mit aktuellen Zeitungsnachrichten aus der ganzen Welt und mit neusten Informationen aus dem Internet.

Und dann wird das Ganze zum Laufen gebracht. Die Ebenen verschieben sich, bewegen sich langsam hin und her, bekannte Bilder tauchen wieder auf, allerdings immer wieder leicht verändert

und in anderem Umfeld. Die computergenerierten Bilder werden nach dem Zufallsprinzip stets neu zusammengesetzt, wobei der Betrachter zusätzlich selbst eingreifen kann. Die so entstehenden Kombinationen wirken oft skurril, manchmal sogar komisch, machen aber oft auch nachdenklich.

Peter Aerschmann erzählt keine Geschichten, sondern zeigt reale Bilder und Informationen zu verschiedenen alltäglichen Ereignissen, wie sie gerade in der nahen und in der weiten Welt geschehen. Ihn interessiert die weltweite Gleichzeitigkeit dieser so verschiedenen Ereignisse und deren politische wie gesellschaftliche und auch wirtschaftliche Aktualität. Das Welttheater dreht sich!

Weitere Informationen zum Künstler unter: www.aerschmann.ch
Kontaktadresse: mgerny@bluewin.ch.

Hinweis: Vernissage am 18. Februar, 11 Uhr. Musikalische Mitwirkung: Asita Hamidi, Harfe.
Einleitende Worte: Marianne Gerny. Sie und Ihre Freunde sind herzlich eingeladen!

Swisscom, 2006, Video Installation 'VARIABLE', Press Release

Swisscom AG, VARIABLE: Genfergasse

[DE]

Der Videokünstler Peter Aerschmann filmt und fotografiert Motive aus dem alltäglichen Leben. Hauptdarsteller in seinen Videoinstallationen sind Menschen, Tiere, aber auch typisch urbane Elemente wie Hochhäuser, Strassen, Verkehrsschilder oder Fahrzeuge. Die gesammelten Bilder bearbeitet er anschliessend digital: Er isoliert die Figuren aus ihrem Umfeld und archiviert sie in seiner Bilddatenbank. Eine von ihm selbst programmierte Software bestimmt nach dem Zufallsprinzip, welche Objekte aus der Datenbank auf der virtuellen Bühne erscheinen. Es entsteht eine Simulation vom realen System Welt.

In der interaktiven Videoinstallation VARIABLE, die für den Eingangsbereich des Swisscom Gebäudes an der Genfergasse in Bern realisiert wurde, werden vorbeigehende Passanten Teil des Werkes. Sie werden mittels Sensor registriert und bewirken mit ihrer Bewegung Veränderungen im Video. Die Betrachter können durch Senden einer SMS an die Installation auch mit dem Kunstwerk kommunizieren und neue Szenen generieren. Die animierten Videos sind daher keine Filme mit Anfang und Ende, sie sind ein unendliches System von stets neuen Kompositionen, wie das Leben selbst. VARIABLE soll dazu anregen, sich mit der Umwelt und unserer persönlichen Wahrnehmung zu befassen, und einen etwas anderen Blick auf die Welt ermöglichen.

Die hier vorliegende Flashanimation und der Bildschirmschoner entsprechen dem Prinzip der Videoinstallation VARIABLE. Im Vergleich zum Original sind die Anzahl der Bildobjekte und die Auflösung bei diesen Demoversionen reduziert und ohne interaktive Funktionen.

[EN]

The video artist Peter Aerschmann films and photographs themes from everyday life. The main characters in his video installations are people, animals and typical urban elements such as high-rise buildings, streets, road signs and vehicles. He later digitally processes his collection of photographs: He isolates the characters from their environment and archives them in his photographic data bank. Software which he himself programmed randomly determines which objects from the databank appear on the virtual stage. This results in a simulation of the actual system world.

In the interactive video installation VARIABLE, which was created for the entrance area of the Swisscom building on Genfergasse in Berne, passers-by become part of the work. They are detected by sensors and their movements cause changes in the video. Viewers can communicate with the work and generate new scenes by sending SMS text messages. The animated videos aren't therefore films with a beginning and an end, they are an unending system of continually new compositions, like life itself. VARIABLE should inspire us to think about the environment and our personal perceptions and give us a somewhat different view of the world.

This Flash animation and screensaver correspond to the principles of the VARIABLE video installation. Compared to the original, the resolution and the number of images have been reduced and are without interactive functions.

[FR]

L'artiste Peter Aerschmann filme et photographie des situations de la vie quotidienne. Ses installations vidéo mettent principalement en scène des hommes et des animaux, mais aussi des éléments typiquement urbains, tels que des immeubles, des rues, des panneaux de signalisation routière ou des véhicules. Peter Aerschmann procède ensuite au traitement numérique des images: il sépare les objets de leur environnement et les archive dans sa banque de données d'images. Un logiciel programmé par ses soins détermine de manière aléatoire les sujets qui apparaissent sur la scène virtuelle. L'œuvre consiste en une simulation du système-monde réel.

L'installation vidéo interactive VARIABLE, réalisée pour habiller le hall d'entrée du bâtiment Swisscom de la Genfergasse à Berne, met notamment en vedette les passants. Leurs mouvements sont enregistrés par des capteurs et induisent des changements dans la vidéo. Les spectateurs peuvent également interagir avec l'installation en envoyant un SMS pour générer de nouvelles scènes. Les vidéos animées ne sont donc pas des films avec un début et une fin, mais un système infini de compositions sans cesse renouvelées, à l'instar de la vie elle-même. VARIABLE nous invite à réfléchir sur notre environnement et sur notre perception personnelle et nous engage à porter un autre regard sur le monde.

La version flash et l'économiseur d'écran figurant sur cette page ont été élaborés selon le principe de l'installation vidéo VARIABLE. Il s'agit d'une version de démonstration dépourvue de fonctions interactives, qui présente un nombre d'objets-images réduit et une résolution inférieure à l'original.

[IT]

L'artista Peter Aerschmann cattura gli aspetti della vita quotidiana con filmati e fotografie. Gli elementi principali delle sue installazioni video sono le persone e gli animali, ma anche tipiche componenti urbane quali grattacieli, strade, segnali stradali o veicoli. Le immagini raccolte vengono successivamente elaborate in formato digitale: le figure vengono isolate dal loro ambiente circostante e quindi archiviate in una banca dati. Un software programmato autonomamente dall'artista definisce, in base al principio della casualità, quali oggetti debbano apparire sulla scena virtuale. In tal modo vengono simulate situazioni di vita reale.

Nell'installazione video interattiva VARIABLE realizzata per la zona di ingresso dell'edificio di Swisscom alla Genfergasse a Berna, i passanti diventano parte dell'opera. I loro movimenti vengono registrati attraverso un sensore e contribuiscono a modificare i contenuti del video. Mediante l'invio di un SMS all'installazione, l'osservatore può comunicare con l'opera e creare nuove scene. In questo senso i video non sono dei filmati con un inizio e una fine, bensì un sistema che propone continuamente nuove situazioni, esattamente come succede nella vita. VARIABLE ci offre l'opportunità di riflettere sull'ambiente che ci circonda e sulle nostre percezioni personali, nonché di osservare il mondo da una prospettiva un po' diversa.

Questa animazione flash e lo screensaver corrispondono al principio dell'installazione video VARIABLE. Rispetto all'originale, in queste versioni dimostrative vi sono meno oggetti visualizzati, la risoluzione è ridotta e mancano le funzioni interattive.

Fanni Fetzter, Kunsthau Langenthal, 2006, 'AC Stipendien'

(..) Peter Aerschmann ist ein Künstler der Wiederholung. Die Repetition des Gleichen führt bei ihm jedoch nicht zu Stillstand, im Gegenteil, seine Loops stimulieren das Schauen und Denken. Er setzt die technischen Möglichkeiten des Computers nicht mit dem Ziel ein, Perfektion zu erreichen. Vielmehr sind seine Bildmontagen leicht durchschaubar und eröffnen gerade dadurch Raum für Imagination, Reflexion und Fantasie.

Rooftop, Aerschmanns neuste Arbeit, zeigt ein Dach über Alexandrien, das von seiner Grösse her schon fast als Ebene gelten kann. Passanten, ihrer Kleidung nach eindeutig im arabischen Raum zu verorten, lassen das Dach zum städtischen Platz werden – wenn nicht Parabolantennen den Ort eindeutig in die Höhe verwiesen. In früheren Arbeiten spielte Peter Aerschmann mit der Interaktion des Publikums. Rooftop kennt aber keine Knöpfe und Bewegungsmelder, mit denen sich das Bild

verändern lässt. Die Betrachterin, der Betrachter ist ganz mit Schauen beschäftigt und folgt dem Panoramaschwenk der Kamera. Dabei sind immer wieder dieselben Figuren zu entdecken, einmal vorne, dann hinten, einmal alleine, dann in einer Gruppe. Die wandelnden Beziehungen zwischen den einzelnen Figuren zeigen sich gerade in ihrer Wechselhaftigkeit als reine Konstrukte in der Vorstellung des Betrachters.

Es geschieht nichts in Rooftop, doch die Erwartung des Betrachters bleibt immer gespannt. Die Arbeit verweist damit jenseits der Ästhetik auf unsere eigenen Vorurteile, die in der Exotik der Situation immer auch Spektakuläres erwartet: Marktgeschrei, Eseltreiben, Bombenattentate. Peter Aerschmanns grosse Leistung mit Rooftop ist, uns bei dieser aufschlussreichen Selbstbeobachtung zu ertappen. Sein Dach über Alexandrien erstrahlt in schöner Normalität. (Fanni Fetzer)

Galerie Annex14, 2005, 'Videoinstallationen', Press Release

Peter Aerschmann: Videoinstallationen

Galerie annex 14 / 28.5. - 2.7.2005

Vernissage: Fr 27.5.2005 ab 18h

Die Einzelausstellung von Peter Aerschmann in annex 14 zeigt vier neue Videoinstallationen: eine Gross-projektion sowie drei Monitorarbeiten. Aerschmann zählt heute im Bereich der CH-Videokunst zu einem der wichtigsten und eigenständigsten Vertreter einer Generation, die den Alltag über das digital bearbeitete Bild reflektieren.

2005 hat Peter Aerschmann den Aeschlimann-Corti Förderpreis erhalten. Vom Kanton Bern wurde ihm das New York Atelier-Stipendium zugesprochen.

Man könnte Peter Aerschmann - im Sinne von Charles Baudelaire - als einen „Maler des modernen Lebens“ bezeichnen. Wie Constantin Guy, Baudelaires Protagonist im gleichnamigen Essay von 1863, findet Peter Aerschmann sein Material auf Strassen und Plätzen, an Bahnhöfen und ähnlichen öffentlichen Räumen. Als Künstler des 21. Jahrhunderts skizziert er allerdings nicht mehr mit dem Bleistift, sondern zeichnet mit der Videokamera auf. Dieses digitalisierte Material wird bearbeitet, die Motive (Figuren, Autos, Bäume, Tiere, Häuser) werden isoliert und neu zu fiktiven Szenarien gefügt, die allesamt einer Art Antidramaturgie folgen.

Der Loop, die Wiederholung des - scheinbar - immer Gleichen und die unauflösliche Verschränkung von Wandel und Kontinuität ziehen sich als Tiefenstruktur durch Peter Aerschmanns Werk hindurch. Die Akteure seines Universums propagieren eine Existenzweise, die sich in der Ziel- und Zwecklosigkeit ihrer Bewegungen und Handlungen erfüllt. Zwar fehlt jegliche psychologisch motivierter Erzählstruktur, dennoch bestechen die Miniaturen durch ihr Fantasie anregendes Potential. Sie sind nicht frei von Komik, sie streifen gar das Absurde und lassen immer wieder für Augenblicke eine irritierende Leere aufscheinen.

Die fehlende Tiefenschärfe wie das leicht erkennbare Montageprinzip geben die Szenerien bewusst als konstruierte Orte zu erkennen. Die Bilder oszillieren von ihrem Status her zwischen dokumentarischer und synthetischer Existenz, zwischen Abbild und Simulation. Damit schlagen sie eine Brücke zur konkreten Realität, sie schaffen Distanz dazu und öffnen so über den virtuellen Raum hinaus Reflexions- und Imaginationsräume.

Centre pour l'Image Contemporaine, 'VERSION', 2004, Genève

[FR]

Peter Aerschmann choisit le paysage urbain et les mouvements et répétitions de la vie quotidienne comme point de départ et décor de ses installations.

Dans l'installation interactive «Stop» (2004) présentée au Centre pour l'image contemporaine, des personnages filmés individuellement dans diverses villes sont présentés côte à côte dans un

environnement dépouillé, en situation d'attente. Ils glissent dans l'espace tels des pions dans un jeu d'échec, créant de nouvelles constellations visuelles aléatoires, qui toutefois ne débouchent jamais sur une interaction entre les protagonistes.

«Peter Aerschmann parvient à capter par l'image le rythme des choses, leur manière de s'inscrire dans la durée et dans la répétition. Au lieu de capter une image, il reconstitue un environnement qui garde de la réalité ses caractères formels : la mutabilité, la permanence, la durée, et la présence d'objets. C'est un monde où toute narration ou historicité est mise entre parenthèses pour ne laisser apparaître que la présence vivante des êtres.» (Stefan Kristensen)

[EN]

Peter Aerschmann takes the urban landscape and the movements and repetitions of daily life as the starting point and setting of his installations.

In his interactive installation «Stop» (2004) presented at the Center for Contemporary Images, people filmed individually in various cities are shown side by side in a bare environment as if they were waiting or expecting something. They slip through the space like pawns in a game of chess, creating random new visual constellations that never yield any sort of interaction between the protagonists.

Stadtgalerie Bern, 2003, Press Release

(..) Peter Aerschmann (*1969, geb. in Fribourg, lebt in Bern), der im vergangenen Jahr das Eidgenössische Stipendium gewonnen hat, bearbeitet seine Videoaufnahmen von alltäglichen Strassenszenen am Computer und komponiert neue variable Welten. So setzt sich die Stadtlandschaft in seiner neuen interaktiven Computer/Video-installation „Varibale 5“ aus bekannten Details der Umgebung der Stadtgalerie zusammen, die immer wieder neu kombiniert werden und mit anderen Landschaftsfragmenten verknüpft werden, so dass sich verschiedene Bild- und Bedeutungshorizonte überlagern. Das wandfüllende Video-Panorama befindet sich in ständiger Bewegung und kann durch das Publikum mit am Boden verteilten Schaltern in unendlich vielen Variationsmöglichkeiten neu zusammengebaut werden. Aus der alltäglichen Realität wird ein immer wieder anders konstruiertes performatives Szenario: Die Konstruktion der Realität schließt sich mit der Realität der Konstruktion kurz.

(Beate Engel, Stadtgalerie Bern, April 2003)

Reviews

Kunstbulletin, 7/2006, Hans-Dieter Fronz, 'Unsichtbare Welten' im Kunstverein Freiburg/D

'Besprechung'

'Unsichtbare Welten' im Kunstverein? Gemach, die so betitelt Ausstellung des Kunstvereins Freiburg/B will die Besucher keineswegs zu visueller Askese verführen. Sondern gewöhnlich unsichtbare Strukturen sichtbar machen und Sachverhalte, denen wir normalerweise keine Beachtung schenken oder die wir übersehen, visualisieren.

Die erste von Felicity Lunn für den Freiburger Kunstverein konzipierte Ausstellung ist mithin eine Themenschau. Die neue Leiterin versteht ihr Haus nicht als bloße Plattform für junge Talente. In jährlich einer thematischen und einer Gruppenausstellung will sie Themen aufgreifen, die ihr diesseits von modischen Strömungen aktuell erscheinen. Einen kleinen Schwerpunkt setzt sie bei neueren Tendenzen in der Malerei.

Die ist in der aktuellen Schau zwar nicht vertreten. Dafür hat Lunn ihre Maxime, neue Positionen aus anderen Ländern und Städten in den Kunstverein zu holen, mit fünf Künstlern aus ebenso vielen Ländern (von denen keines Deutschland heisst) maximal realisiert. Sie zeigt konzeptuelle Arbeiten, die auf intensiven Forschungen - in Archiven, Bibliotheken, naturwissenschaftlichen Instituten - beruhen. Die radikalste Position vertritt der Däne Joachim Koester. Sein 16-mm-Film berichtet von der Katastrophe einer missglückten Nordpol-Überquerung mittels der Leerstellen, welche die extreme Witterung in die Filmstreifen gefressen hat, die man bei den Abenteurern fand. Das Ungesehene lässt Koester ungesehen, doch gerade im Entzug gewinnt es geheimnisvolle Präsenz.

Auch Oswaldo Macias Klanginstallation 'Surrounded in Tears' operiert mit dem Ungesehenen. Hundert akustische Zeugnisse weinender Menschen montiert der Kolumbianer zu einem an- und wieder abschwellenden interkulturellen Chor der Klage und der Lust - vom ersten Schrei eines Neugeborenen bis zur Totenklage australischer Aborigines, verteilt auf 15 Megaphone mit skulpturaler Anmutung. Auch hier animieren gerade die visuellen Leerstellen das Spiel der Phantasie. Dagegen zieht die Schottin Annie Cattrell die unsichtbaren organischen Grundlagen emotionalen Ausdrucks wie der sinnlichen Wahrnehmung buchstäblich ans Licht. Ihrem Glasmodell einer Lunge treten Kunstharzmodelle jener Gehirnregionen zur Seite, die sich den fünf Sinnen zuordnen.

Wenig beachteten Aspekten des Alltags widmen sich die beiden übrigen Arbeiten. Mit melancholischem Humor entlarvt der Schweizer Peter Aerschmann in DVD-Projektionen und interaktiven Computerinstallationen die genormte Stereotypie modernen Lebens. Während uns der Franzose Didier Courbot mit seinen performativen Fotografien, die kleine Eingriffe in der urbanen Umgebung dokumentieren, die Augen öffnet für unbeachtete Details unseres Alltags.

Kunstbulletin, 5/2003, Elisabeth Gerber, 'Manchmal bringt ein unscheinbares Detail alles ins Rollen

Elisabeth Gerber: Mit Peter Aerschmann und Hubert Dechant zeigt die Stadtgalerie Bern zwei Künstler, die ihr Ausgangsmaterial im urbanen Alltag finden. Aerschmann filmt mit der Videokamera, Dechant fotografiert mit einer Kleinbildkamera. Beiden geht es bei der anschliessenden Bearbeitung am PC oder mit dem Medium Zeichnung immer auch um die Frage, ob und wie man mit den Mitteln der Kunst Wirklichkeit erfahrbar machen kann.

Ein Gespräch mit Elisabeth Gerber im Vorfeld der Ausstellung

Elisabeth Gerber: Wodurch wird euer Interesse gerade für städtische Szenerien, für Menschen und alltägliche Gegenstände bestimmt?

Hubert Dechant: Ich weiss nicht, ob man die Themen wählt, sie springen einen an. Ich bin fasziniert von all den Menschen, der Vielfalt von Typen, denen ich in einer Stadt begegnen kann, beim Einkaufen, im Kino, auf der Strasse. Vielleicht ist das auch eine gute Möglichkeit, Leute kennen zu lernen.

Peter Aerschmann: Für mich ist es auch der eigene Lebensraum, welcher die Wahl bestimmt – und der ist nun mal städtisch. Dabei geht es immer um überschaubare Räume, einen Platz, eine Strasse.
EG: Wie geht ihr konkret vor, wenn ihr euer Material sammelt?

HD: Ich habe im Zug begonnen, Leute zu zeichnen. Heute habe ich immer eine Kleinbildkamera dabei, mit der ich quasi mein Material im unmittelbaren Umfeld sammle und damit eine erste Auswahl treffe. Ein kleines Detail, Sympathie oder Neugierde bestimmen, ob ich eine Person fotografiere, sie bitte, sich alleine vor die Kamera hinzustellen. Sie posieren dann 5 bis 10 Sekunden lang für mich. Dieses ganz kurze Anhalten ist immer auch ein Moment der Verunsicherung, es hebt die Person aber auch aus dem Alltag heraus. Wobei es mir jedoch nie um die grosse Geste geht.

PA: Ich liebe die Spannung, die daraus entsteht, dass die Leute nichts wissen. Merkten sie etwas, hätte ich Angst, dass sich das Alltägliche verliert. Wenn jemand interveniert, dann höre ich allerdings auf. Ansonsten lasse ich den Zufall spielen, vom Moment an, wo ich die Videokamera aufgestellt habe, wird alles aufgezeichnet. Daraus entsteht mein Inventar, meine Datenbank, mit der ich dann arbeite.

EG: Geht es bei der Bearbeitung der Abbildungen auch um die Frage nach der Darstellbarkeit von Realität?

PA: Wenn ich ein Projekt beginne, dann spielt der Zufall auch beim Visionieren, beim Durchklicken der Bilder eine Rolle. Ich suche oder finde beispielsweise einen Hund, und dann beginne ich eine Szene dafür zu bauen; oder ich habe einen Platz, den ich beleben will. Dazu isoliere ich die Details um sie frei verfügbar zu machen. Da ist sicher auch der Wunsch, ein wenig Gott zu spielen. Ich lasse die Kompositionen aber immer mehr offen. Das Publikum kann jetzt bei meinen Installationen ins vorgegebene Material eingreifen. Für mich sind es Konstrukte, die in Bewegung bleiben und sich gleichzeitig wiederholen. Das entspricht mehr der Wirklichkeit, wie ich sie erlebe, als die Momentaufnahme eines Foto oder ein filmischer Ausschnitt.

HD: Meine Form, Leute kennen zu lernen und zu fotografieren hat etwas Flüchtliges. Es entstehen Erinnerungen, die etwas sehr Schwebendes haben. Ich frage mich dann: Sind das Abbilder, Porträts oder etwas dazwischen? Ich gehe zwar von individuellen Fotos aus, entwickle bei meinen Wandzeichnungen dann aber eine unglaubliche Reduktion. Die Zeichnungen sind eher Zeichen, die für etwas stehen. Ich isoliere die Figuren von ihrem Alltagskontext, sie werden fast typenhaft auf ihre Essenz reduziert. Man kann deshalb sehr viel in sie hinein projizieren.

EG: Es geht dir also weniger um das Porträt im Sinne einer Vergegenwärtigung einer konkreten Person?

HD: Ich denke, als Künstler kann ich nur Spuren legen. Diese mit Inhalt zu füllen, liegt beim Betrachter. Ich gebe ja nur ein paar Linien vor, am Anfang waren es sogar nur Kohlezeichnungen, also ein extrem ephemeres Material. Was mich bei meinen Wandzeichnungen auch interessiert, ist, wie ich die Figuren in die Architektur integrieren kann. Wie sie sich zueinander in Beziehung setzen lassen und wie sie dem Betrachter gegenüber treten. Da kann sich etwas von diesem Gefühl der Verunsicherung übertragen, welche die Porträtierten beim Fotografieren erfahren haben.

EG: Peter Aerschmann, bei deinen Videos und Installationen verwendest du oft den Loop.

PA: Ich entwickle meine Arbeiten eher entlang einer ganz bestimmten Zeitvorstellung. Deshalb verwende ich die künstlerische Form des Loop. Sie führt auch dazu, dass ich gerne Bildmaterial verwende, etwa Plätze, Bahnhöfe oder auch Dachdecker, die dieses Thema der Wiederholung schon in sich tragen. Mir geht es um die Vorstellung von einem «Leben in Loops». Ich schaue aus dem Atelierfenster und es ist alles fast immer gleich. Höchstens Details ändern sich, wiederholen sich in nie gleichen Konstellationen. Das hat für mich nichts Negatives. Im Gegenteil, Wiederholungen – in der Musik, im Tanz, im Rhythmus, im Alltag – sind oft der Grund für etwas Schönes.

