

Peter Aerschmann – Neuland

Die Art und Weise, wie Peter Aerschmann in seinen am Computer generierten Filmen Figuren, Objekte und Orte agieren lässt, erinnert an einen Biologen, der mit unterschiedlichen Zellkulturen Experimente vollführt und diese unter dem Mikroskoplinse verfolgt. Alle Elemente sind "natürlich", doch aus ihrem ursprünglichen Kontext isoliert. Jedes Teilchen verhält sich auf dem neutralen Grund der Versuchsanordnung anders, es funktioniert nach seiner eigenen „inneren“ Uhr. Begegnungen und Verbindungen finden statt, die sich in der normalen Wirklichkeit nie ergeben. Die Fragmente ziehen sich an oder stoßen sich ab. Es kommt zur Paarungsvorgängen und Massenverbindungen. Noch nie dagewesenen Organismen entstehen, zerfallen in Bruchstücke, aus denen im ständigen Wandel Neues hervorgeht. Virtuell realistische Konstellationen formieren sich permanent neu. Die Vielfalt des Möglichen potenziert sich ins Unendliche, da die Teile sich alle in ganz unterschiedlichen Rhythmen und Wiederholungsschleifen bewegen. In kürzesten Intervallen entstehen scheinbar unabhängig vom Ganzen autonome Teilbilder, bis sich das Heterogene in einem Zufallsmoment für einen Sekundenbruchteil zum Gesamtbild vereinigt, das jedoch sogleich wieder in Bruchstücke zerfällt. Wir werden Zeugen wie der Zufall wie in einem wild geschüttelten Kaleidoskop fortwährend das Unerwartete, noch nie Dagewesene hervorzaubert, bis plötzlich unvermittelt das längst Vergangene wiederkehrt. Trotz aller Verschiedenheit – eine Hierarchie in den unendlich vielfältigen Erscheinungsformen ausmachen zu wollen, ist ein Ding der Unmöglichkeit, denn alles ist anders, als alles, was wir bereits kennen: Wir befinden uns angesichts von Peter Aerschmanns Kunst in derselben Lage wie Christoph Kolumbus in der Neuen Welt: Das Neue lässt sich beschreiben, auf Bekanntes zurückführen, inventarisieren – aber sagen, etwas sei schöner, besser, wertvoller als etwas anderes, wäre vollkommen widersinnig, weil es in dieser Konstellation unbekannt, fremd und einzigartig-ursprünglich ist. Es ist eine voremotionale, noch nicht codierte Welt, die sich vor uns auftut. Eine virtuelle Welt voller Geheimnisse, von der aus sich irritierende neue Blicke auf unsere eigene Lebenswirklichkeit ergeben.

Wie und wo findest Du Deine Figuren?

Das alltägliche Leben liefert mir das Bildmaterial für meine Videoinstallationen. Ich fotografiere und filme Motive, die mir an unterschiedlichen Orten dieser Welt begegnen. Dabei suche ich weniger das Spektakuläre, es sind vielmehr banale Alltagssituationen die mich faszinieren.

Wie nimmst Du sie auf?

Ich stelle mich meist auf einen öffentlichen Platz und beobachte während mehrerer Stunden das Geschehen. Dabei entstehen Tausende von Bildern, von denen ich später nur eine kleine Anzahl verwende.

Suchst Du nach bestimmten Kriterien?

Nein, am Anfang beim Sammeln der Bilder versuche ich möglichst offen zu sein und nicht schon allzu sehr zu selektieren. Die Auswahl geschieht intuitiv, und auch der Zufall spielt eine Rolle.

Was geschieht wenn Du sie aufgenommen hast?

Zurück im Atelier bearbeite ich das digitale Bildmaterial am Computer: Ich isoliere die ausgewählten Sujets mit spezifischer Software aus ihrer Umgebung. Die bewegten, mit der Videokamera aufgenommenen Motive werden zuerst in Einzelbilder zerlegt, anschliessend zeichne ich, Bild für Bild, die Umrisspfade für die ganze Bewegungsabfolge. Bei bewegten Objekten suche ich nach Wiederholungen und füge dann den Ablauf zu einem kurzen Loop zusammen. Die so vorbereiteten Motive gliedere ich in mein Bildarchiv ein, welches so ständig erweitert wird und sich entsprechend in konstantem Wachstum befindet.

Warum verwendest Du auf Deinen Beutezügen, sowohl die Fotokamera als auch die Videokamera?

Beide Technologien haben ihre Vorteile: Mit der Videokamera kann ich Bewegung festhalten während die Fotokamera viel bessere Auflösung liefert. Je nachdem, ob mir die Bilddetails oder

der Bewegungsablauf wichtiger erscheint, wähle ich bei jedem Objekt die entsprechende Kamera. Auf der virtuellen Bühne wird dann beides kombiniert.

Es gibt in Deiner Motivsammlung statische Figuren und solche, die in einem Loop einen Bewegungsablauf vollführen. Worin liegt der Unterschied?

Der Übergang ist fließend, denn ein Video besteht ja nur aus einer Anzahl von einzelnen statischen Fotos die, nacheinander abgespielt, eine Bewegung zeigen und dann im Loop wiederholt werden. Die Wiedergabegeschwindigkeit bestimmt, ob wir eine Sequenz als Zeitraffer, als reale Geschwindigkeit, Zeitlupe oder eben als Einzelbild betrachten. Das Mischen dieser Geschwindigkeiten empfinde ich als sehr spannend und wende sie in meinen Kompositionen passend zu jedem Objekt frei an.

Du sammelst Figuren und Gegenstände, Vögel zum Beispiel oder Verkehrsschilder, die Du dann archivierst wie ein Briefmarkensammler. Nach welchen Kriterien ordnest Du Dein Sammelgut?

Alle Bilder beschrifte ich mit Ort und Datum und einer Bezeichnung, zum Beispiel "Mann Megaphon Fahne rot Paris 2011-10-12". Mit Hilfe der Suchfunktion des Computers finde ich so eine bestimmte Figur schnell wieder in der Bilddatenbank.

Denkt der Jäger mit der Kamera, wenn er Menschen auf der Strasse in Kairo, Bern, Manhattan oder Dubai aufnimmt, bereits an die Rolle, die diese in einem vollkommen neuen Setting spielen werden?

Nein, beim Sammeln weiss ich meistens noch nicht, was daraus entsteht. Ich versuche, nicht daran zu denken, um mich auf das Fotografieren zu konzentrieren.

Wissen die von Dir Portraitierten überhaupt, dass Du sie aufnimmst?

Ich habe manchmal die Leute vorher um Erlaubnis gefragt. Das Resultat war dann aber unbrauchbar, weil die Aufnahmen sehr gestellt und unnatürlich wirkten. Deshalb frage ich heute nicht mehr, verstecke die Kamera aber nicht, sondern stelle mich gut sichtbar auf einen öffentlichen Platz. Wer nicht gefilmt werden will, kann mich in einem Bogen umgehen. Es kommt aber oft vor, dass ich im Nachhinein mit den Leuten ins Gespräch komme und ihnen erkläre, was ich mache.

In einem Deiner Videos erscheinen schwarz verhüllte Gestalten, die sich sehr ähnlich sind: eine Frau in schwarzer Burka, von der wir nur die jungen Augen sehen, folgt uns mit dem Blick und wendet sich ab. Rechts und links kreuzen schwarz vermummte Polizisten ihren Weg. Alle tauchen auf der gleichen Szene in verschobenen Loops mehrmals auf. Wie und wo bist Du diesen Figuren begegnet?

Die Menschen habe ich nur fünf Tage auseinander, aber an völlig verschiedenen Orten gefilmt. Die Frau in Alexandria, Ägypten, und die Polizisten in New York. Die Frau hat mit ihren Kindern den Zoo besucht, während die Polizisten in einer kalten Dezembarnacht auf der Strasse den Verkehr geregelt haben. Beides also ganz harmlose Alltagsszenen. Durch das Zusammenfügen auf der virtuellen Bühne kriegen sie aber eine ganz neue Bedeutung und Dramatik.

Hast Du mit ihnen gesprochen?

Ja, mit der Frau habe ich mich unterhalten, nachdem sie mich auf meine Kamera und meine Absichten angesprochen hatte. Es war ein nettes Gespräch über allerlei alltägliche Sachen.

Wissen die von Dir aufgenommenen, was Du mit ihren Bildern machen wirst?

Nein. Wenn ich mit Leuten auf der Strasse rede, dann weiss ich ja meist selber noch nicht, was mit den betreffenden Aufnahmen geschieht. Die meisten landen zwar im Bildarchiv, aber von Hunderten werden nur ein paar wenige gebraucht.

Du lässt ihre Bilder in einem Kontext agieren, in dem sie in ihrem Leben nie waren. Dieses Vorgehen erinnert mich an einen Hypnotiseur, der Menschen in Trance Dinge tun lässt, von denen sie nachher rein gar nichts wissen. Willst Du mit den virtuellen Begegnungen, die die mit Deinen Figuren inszenierst aufzeigen, dass wir alle nur

einen sehr kleinen Teil dessen in unserem Leben tun, was effektiv möglich wäre?

Die Möglichkeiten sind tatsächlich unendlich. Vieles können wir selber steuern, das meiste hängt aber von anderen oder dem Zufall ab. Oft entscheiden Sekunden über Ereignisse, die wiederum eine Kettenreaktion auslösen können.

Deine Filme haben etwas befreiend Humorvolles, wenn sich Burka und Staubmütze ein Stelldichein geben. Aber es gibt auch die Sisyphosschleife, in der Menschen zu Verdammten werden, die unablässig dieselbe Szene wiederholen müssen. Befreiung zu neuen Lebenserfahrung versus Fremdbestimmung und nicht mehr selbst entscheiden können. Wer bestimmt was Deine Figuren tun?

In meinen Videos bestimme ich die neuen Mitakteure, die Position im Bild und den Zeitpunkt, wann sie auf der Bühne auftreten. Aber ich verfremde sie nicht und lasse sie tun, was sie zum Zeitpunkt der Aufnahme auch getan haben. In den interaktiven Installationen lasse ich zudem bewusst auch den computergenerierten Zufall mitspielen. Die Frage, wer bestimmt, ist also nicht klar zu beantworten und funktioniert wohl ähnlich wie in der realen Welt: Das Individuum bestimmt selber aber in Wechselwirkung mit der Gesellschaft und der Umwelt, ob dabei noch Schicksal oder eher der Zufall eine Rolle spielt, bleibt offen.

Frei oder fremdbestimmt?

Auch hier verweise ich auf das reale Leben: Wir glauben, wir entscheiden alles aus eigenen Willen, dabei wird dieser jeden Augenblick bewusst und unbewusst von sehr vielen Reizen angestachelt, so dass wir oft nicht wirklich das tun, was wir uns vorgenommen haben.

Geht es Dir darum aufzuzeigen, dass immer alles auch ganz anders sein könnte?

Mit Fotos oder Videoaufnahmen kann jeweils nur ein kleiner Ausschnitt abgebildet werden, welcher den ausgewählten Ort aus einer Perspektive während einer bestimmten Zeitspanne zeigt. Bewege ich mich etwa im Raum oder wähle einen andere Zeitpunkt, so kann sich die ganze Geschichte total verändern. Diesen Aspekt lasse ich in meine Videos einfließen, indem ich die Figuren raum- und zeitunabhängig zusammenfüge und ihre Handlungen endlos in Variationen wiedergebe. Es geht mir also nicht um die Abbildung einer faktischen Wirklichkeit, sondern um das Schaffen von Simulationsumgebungen, wo die Strukturen und Möglichkeiten offengelegt sind.

Wie entwickelst Du Deine Settings?

Meistens beginne ich mit einer einzelnen Figur oder einem Objekt welches eine Geschichte schon in sich trägt. Darum herum baue ich dann eine Welt und führe eine virtuelle Kamera hindurch. Oft muss ich Hunderte von Bildteilen ausprobieren und austauschen, bis ich die definitive Komposition gefunden habe. Sobald sich die Bildidee und das Thema konkretisiert haben, gehe ich oft nochmals mit der Kamera los und suche gezielt nach den fehlenden Bildteilen.

Wenn man bemerkt, dass die Figuren immer wieder zurückgeworfen werden und ewig denselben Moment wiederholen, wie eine defekte alte Schallplatte, wird die Szene zum Alptraum. Deine Figuren sind Gefangene in einen Zeitkäfig. Was sollen sie lernen? Was sollen wir als Betrachter für Rückschlüsse in Bezug auf unser eigenes Dasein ziehen?

Wir hätten theoretisch jeden Tag die Möglichkeit, was anderes zu tun. Trotzdem bewegen sich die meisten Menschen immer in ähnlichen Mustern. Ich gehöre selber ja auch dazu und sehe das nicht negativ oder gar als eine Bestrafung. Es ist angenehm, sich in vertrauten Abläufen zu bewegen und nicht jeden Tag in einer anderen Welt aufzuwachen. Viele schöne Dinge des Lebens wie Musik oder Tanz leben von sturen Rhythmen und Wiederholungen. Aber wichtig ist die Variation, und es lohnt sich, immer wieder sein Tun zu hinterfragen und aus dem Käfig auszubrechen.

Du gibst den Betrachterinnen und Betrachtern in interaktiven Arbeiten die Möglichkeit, in den Ablauf Deiner Figurenspele einzugreifen. Sie können per Knopfdruck bestimmen, wer wem wann begegnet. Was sollen wir erfahren, wenn Du

uns ihre Schicksalsfäden in die Hand gibst und uns dadurch die Allmacht des Marionettenspielers über fremdes Leben verleihst?

Ich biete ihnen damit einen spielerischen, erleichterten Zugang zum Kunstwerk, und gleichzeitig werden sie durch die Interaktion Teil der Installation. Ich ermögliche ihnen so den Einblick in ein System, welches in stetiger Veränderung keiner linearen Abfolge entspricht. Wie in der realen Welt sind die Interaktionsmöglichkeiten aber limitiert, denn ich entziehe den Spielern die vollständige Kontrolle: Erst durch das Zusammenspiel zwischen dem Publikum, dem computergenerierten Zufall und meinen Vorgaben entsteht das endgültige Bild.

Gibt es Vorbilder für Deine Videokunst? Wenn ja, welche?

Nein, echte Vorbilder habe ich nicht. Aber ich interessiere mich sehr für andere Künstler, und der Besuch von Ausstellungen aller Kunstrichtungen fasziniert mich sehr. Inspiration finde ich aber weniger bei den Videokünstlern sondern eher in der Fotografie oder Malerei, so etwa zur Zeit gerade bei den Malern der Niederländischen Renaissance.

Warum malst Du keine Bilder?

Ich habe eine zeitlang intensiv gemalt. Aber mein Problem dabei war, dass ich ein Bild immer und immer wieder übermalen wollte, da ich in jedem Zustand der Komposition jeweils noch andere Möglichkeiten sah. Und wenn ich dann trotzdem ein Bild beendet hatte, dann war ich irgendwie unbefriedigt. Die Bewegung hat mir gefehlt das Bild war nach der Beendigung eingefroren und irgendwie tot

Was würdest Du tun, wenn Du nicht Künstler wärst?

Es gibt eine ganze Anzahl von Berufen die mich interessieren würden. Aber kaum ein anderer bietet mir die gleiche Möglichkeiten und die Freiheit die Welt zu erfahren.

Matthias Frehner
Direktor Kunstmuseum Bern

Das Interview wurde geführt am 2. und 5. Mai 2012 im Atelier von Peter Aerschmann

Bern, 9. Mai 2012