

MATTHIAS FREHNER
 è direttore del Kunstmuseum di Berna. È autore di numerose pubblicazioni sull'arte svizzera, sulle opere d'arte sottratte dai nazisti negli anni trenta e quaranta e sulla storia del collezionismo.

Il modo in cui Peter Aerschmann fa agire figure, oggetti e luoghi nei suoi film generati al computer ricorda un biologo che compie esperimenti con diverse colture cellulari e le osserva sotto la lente del microscopio. Tutti gli elementi sono "naturali" ma isolati dal loro contesto originario. Ogni particella si comporta diversamente in virtù della neutralità del dispositivo dell'esperimento, funziona secondo il proprio orologio "interno". Si realizzano movimenti e collegamenti che nella realtà normale non emergerebbero mai. I frammenti si attraggono o si respingono. Si arriva ad avere processi di accoppiamento e collegamenti di massa. Ne derivano organismi mai esistiti fino a ora che cadono a pezzi e dai quali in un continuo cambiamento si genera il nuovo. Si formano incessantemente combinazioni virtualmente realistiche. La molteplicità del possibile si potenzia all'infinito, perché le parti si muovono tutte in ritmi e ripetizioni completamente diversi. In brevissimi intervalli si formano parti autonome dell'immagine apparentemente indipendenti dalla totalità, fino a che l'eterogeneità si riunisce, in un momento casuale per una frazione di secondo, in un quadro completo che tuttavia si disintegra immediatamente. Diventiamo testimoni di come il caso si inventi continuamente, come in un caleidoscopio agitato con violenza, inatteso, mai esistito fino a ora, fino a che improvvisamente il lungo trascorso ritorna. Nonostante la diversità, è impossibile voler trovare una gerarchia nelle infinite molteplici forme dell'apparizione; è impossibile, perché tutto è diverso da quello che noi già conosciamo. Di fronte all'arte di Peter Aerschmann ci troviamo nella stessa situazione di Cristoforo Colombo nel Nuovo Mondo: il nuovo si lascia descrivere, ricondurre al noto, inventariare, tuttavia affermare che qualcosa sarebbe più bello, migliore, di maggior valore rispetto a qualcosa d'altro sarebbe completamente assurdo, perché in questa combinazione tutto è sconosciuto, estraneo e "unico e originale". Quello che si schiude davanti a noi è un mondo pre-emozionale, non ancora codificato. Un mondo virtuale colmo di segreti, dal quale scaturiscono nuovi irritanti sguardi sulla nostra realtà.

MF Come le riprendi?

PA Per lo più mi metto in un luogo pubblico e osservo per molte ore ciò che accade. Si generano migliaia d'immagini, di cui successivamente utilizzo solo una piccola parte.

MF Cerchi seguendo dei criteri particolari?

PA No, all'inizio della raccolta delle immagini provo a essere il più aperto possibile e a non selezionare troppo. La scelta avviene intuitivamente ed entra in gioco anche il caso.

MF Cosa accade dopo le riprese?

PA Ritornato in studio elaboro le immagini digitali al computer: isolo i soggetti dal loro ambiente con un apposito programma. I motivi in movimento, ripresi con la videocamera, vengono inizialmente scomposti in singole immagini, successivamente traccio, immagine per immagine, i contorni per l'intera sequenza del movimento.

Degli oggetti in movimento cerco le ripetizioni e poi monto la sequenza in un breve loop. Inserisco i motivi così elaborati nel mio archivio di immagini, che in tal modo è continuamente ampliato e si trova quindi in costante crescita.

MF Perché utilizzi per le tue "razzie" sia la macchina fotografica sia la videocamera?

PA Entrambe le tecnologie presentano dei vantaggi: con la videocamera posso fissare il movimento mentre la macchina fotografica offre una risoluzione migliore. Io scelgo per ogni oggetto lo strumento appropriato a seconda che mi sembri più importante il dettaglio dell'immagine o lo svolgersi del movimento. Poi entrambe le tipologie vengono combinate sul palcoscenico virtuale.

MF Nella tua raccolta di motivi ci sono figure statiche e figure che compiono un movimento in loop. In cosa consiste la differenza?

PA La linea di demarcazione è incerta perché un video è composto solo da un numero di singole foto statiche che, riprodotte una dopo l'altra, mostrano un movimento e poi vengono ripetute in loop. La velocità di riproduzione determina se noi osserviamo una sequenza in accelerazione, alla reale velocità, al rallentatore o come singola immagine. Trovo molto appassionante la mescolanza di queste velocità e la utilizzo liberamente nelle mie composizioni a seconda dell'oggetto che sto trattando.

MF Raccogli figure e oggetti, per esempio uccelli o cartelli stradali, che poi archivi come un collezionista di francobolli. Secondo quali criteri cataloghi la tua collezione?

PA Etichetto tutte le immagini con luogo e data e una denominazione, per esempio "Uomo, megafono, bandiera, rosso, Parigi 2011-10-02". Così, con l'aiuto della funzione di ricerca del computer, ritrovo velocemente una determinata figura nella banca dati.

AERSCHMANN,
 PETER

31

MF Come e dove trovi le tue figure?

PA La vita quotidiana mi consegna il materiale visivo per le mie videoinstallazioni. Fotografo e filmo motivi che mi vengono incontro da diversi luoghi di questo mondo. In questo non cerco la spettacolarità, piuttosto sono affascinato da situazioni banali della quotidianità.

- MF Il cacciatore con la macchina fotografica: quando immortali uomini per le strade del Cairo, di Berna, Manhattan o Dubai, pensi già al ruolo che questi avranno in un'ambientazione completamente nuova?
- PA No, durante la raccolta il più delle volte non so ancora cosa ne deriverà. Cerco di non pensarci per concentrarmi sulla fotografia.
- MF Generalmente i soggetti che vengono ritratti sanno che tu li riprendi?
- PA A volte ho chiesto prima il permesso alle persone. Il risultato però era inutilizzabile, perché la foto risultava molto costruita e innaturale. Per questo motivo oggi non chiedo più, ma non nascondo la macchina fotografica, anzi mi metto ben visibile in un luogo pubblico. Chi non vuole essere ripreso può scansarsi. Capita spesso però che in un secondo momento parli con le persone e chiarisca loro quello che faccio.
- MF In uno dei tuoi video appaiono delle figure nere velate molto simili tra loro: una donna con il burka nero, di cui vediamo solo gli occhi, ci segue con lo sguardo e si volta. A destra e a sinistra poliziotti con il passamontagna nero incrociano il suo cammino. Tutti riappaiono più volte dalla stessa scena in loop differiti. Dove e come hai incontrato questi personaggi?
- PA Ho filmato queste persone solo a cinque giorni di distanza ma in luoghi completamente diversi. La donna ad Alessandria, in Egitto, e i poliziotti a New York. La donna visitava lo zoo con i figli, mentre i poliziotti, in una fredda notte di dicembre, regolavano il traffico per strada. Entrambe sono scene di vita quotidiana. Attraverso l'unione sulla scena virtuale assumono un significato completamente nuovo e una loro drammaticità.
- MF Hai parlato con quelle persone?
- PA Sì, mi sono intrattenuto con la donna, dopo che lei mi aveva chiesto della mia macchina fotografica e delle mie intenzioni. È stata una conversazione piacevole su ogni genere di cose della vita di tutti i giorni.
- MF Le persone che fotografi sanno cosa farai con le loro immagini?
- PA No. Quando parlo con la gente per strada, io stesso non so ancora cosa ne sarà delle foto che li riguardano. La maggior parte delle fotografie finiscono nell'archivio delle immagini, di centinaia solo alcune vengono utilizzate.
- MF Fai agire le immagini delle persone che riprendi in un contesto con cui in realtà non hanno mai avuto a che fare. Questo modo di procedere mi fa venire in mente un ipnotizzatore che lascia che soggetti in trance compiano azioni delle quali poi non sanno quasi nulla. Con gli incontri virtuali che metti in scena vuoi dimostrare che tutti noi facciamo solo una piccolissima parte di quello che sarebbe effettivamente possibile fare nella nostra vita?
- PA Le possibilità sono effettivamente infinite. Mol-
- to possiamo determinarlo noi stessi, ma il più dipende dagli altri o dal caso. Spesso sono questi ultimi a decidere di avvenimenti che a loro volta possono generare una reazione a catena.
- MF I tuoi filmati hanno un'ironia liberatorio: un burka e un passamontagna si danno appuntamento galante. Ma c'è anche il supplizio di Sisifo per cui gli uomini sono condannati a dover ripetere incessantemente le stesse azioni: liberazione verso una nuova esperienza di vita contro una determinazione imposta e impossibilità di decidere in proprio. Chi stabilisce cosa fanno le tue figure?
- PA Nei miei video sono io a decidere i personaggi coinvolti, la posizione nell'inquadratura e il momento in cui entrano in scena. Ma non li forzo a svolgere azioni particolari per indurre alla riflessione, piuttosto li lascio agire, cosa che è avvenuta anche nel momento della ripresa. Inoltre nelle installazioni interattive lascio consapevolmente intervenire il caso generato dal computer. Non è semplice rispondere alla domanda "chi decide", funziona probabilmente come nel mondo reale: l'individuo stesso decide, ma nell'interazione con la società e l'ambiente rimane da capire se anche il destino, o piuttosto il caso, giochino un ruolo.
- MF Libero o determinato da altri?
- PA Anche qui rinvio alla vita reale: noi crediamo, decidiamo tutto secondo la nostra volontà, invece la volontà è informata in ogni momento, consapevolmente o inconsapevolmente, da moltissimi stimoli.
- MF Intendi dimostrare che tutto potrebbe anche essere completamente diverso?
- PA Con le foto o i filmati si può raffigurare ogni volta solo una piccola sequenza che mostra il luogo prescelto da una sola prospettiva, in un determinato arco temporale. Se mi muovo per esempio nello spazio, o scelgo un altro momento, tutta la storia può cambiare completamente. Lascio confluire quest'aspetto nei miei video, così compongo le figure indipendentemente dallo spazio e dal tempo e riproduco all'infinito le loro azioni con alcune variazioni. Dunque non intendo rappresentare una realtà effettiva, piuttosto creare teatri di simulazioni in cui sono evidenziate le strutture e le possibilità.
- MF Come sviluppi le tue ambientazioni?
- PA Per lo più inizio con una singola figura o un oggetto che porta già in sé una storia. Poi ci costruisco un mondo attorno e lo attraverso con una macchina fotografica virtuale. Spesso devo provare centinaia di parti di immagini e scambiarle fino a che ho trovato la composizione definitiva. Appena l'idea del quadro e il tema sono definiti, parto ancora una volta con la macchina fotografica e cerco in modo mirato le parti mancanti del quadro.

MF Quando le figure vengono respinte indietro e ripetono eternamente lo stesso momento, come un disco rotto, la scena diventa un incubo. Le tue figure sono prigioniere di una gabbia del tempo. Che cosa possiamo imparare? Quali conclusioni possiamo trarre come osservatori in riferimento alla nostra esistenza?

PA In teoria ogni giorno avremmo la possibilità di fare qualcosa di diverso. Invece la maggior parte degli uomini si muove sempre secondo gli stessi schemi. Io stesso appartengo alla categoria e non considero questo dato di fatto in termini negativi o, peggio, come una punizione. È piacevole muoversi in dinamiche che ci sono familiari e non svegliarsi ogni giorno in un altro mondo. Molte cose belle della vita, come la musica o la danza, vivono di ritmi rigidi e ripetizioni. Ma la variazione è importante e vale la pena mettere sempre in discussione il proprio operato ed evadere dalla gabbia.

MF Tu dai la possibilità alle osservatrici e agli osservatori di intervenire, nei lavori interattivi, nello svolgimento dei tuoi giochi di figure. Possono decidere, schiacciando un bottone, chi incontra chi e quando. Che cosa dobbiamo pensare, quando metti nelle nostre mani le redini del loro destino e così facendo ci assegni l'onnipotenza dei burattinai sulla vita di altri?

PA In questo modo offro al pubblico un approccio divertente e facilitato all'opera d'arte, facendolo diventare contemporaneamente una parte dell'installazione attraverso l'interazione. Gli spettatori hanno così la possibilità di osservare un sistema in eterno cambiamento che non presenta alcuno svolgimento lineare. Ma, come nel mondo reale, le possibilità di interazione sono limitate perché non lascio il controllo totale: solo dall'interazione fra il pubblico, il caso generato dal computer e le mie direttive prende vita il quadro definitivo.

MF Ci sono modelli per la tua videoarte? Se sì, quali?

PA No, veri modelli non ne ho. Ma mi interessano molto altri artisti, e mi affascina visitare mostre di tutte le tendenze artistiche. Trovo però meno ispirazione negli artisti video, quanto piuttosto nella fotografia o nella pittura, attualmente per esempio nei pittori del Rinascimento olandese.

MF Perché non dipingi quadri?

PA Per un certo periodo ho dipinto molto. Ma il mio problema era che volevo sempre continuare a dipingere oltre il quadro, perché in ogni fase della composizione vedevo sempre nuove possibilità. E quando avevo finito un dipinto, ne ero poi per certi aspetti insoddisfatto. Mi mancava il movimento, il quadro terminato era statico e, in qualche modo, morto.

MF Che cosa faresti se non fossi un artista?

PA C'è una quantità di lavori che mi interesserebbero. Ma nessun altro mi offre le stesse possibilità e la stessa libertà di fare esperienza del mondo.

MATTHIAS FREHNER
is the director of the Kunstmuseum Bern. He has written extensively on Swiss art, Nazi-looted art in the thirties and forties, and history of collections.

The way in which Peter Aerschmann allows figures, objects and places to act in his computer-generated films recalls a biologist experimenting with different cell cultures and observing them under the lens of a microscope. All the elements are "natural" but isolated from their original context. Each particle behaves differently depending on the neutral basis of the mechanism of the experiment. They function according to their own inner clock. Movements and linkages are created which would never emerge in normal reality. The fragments attract or repel each other. This results in processes of mass couplings and linkages. It gives rise to organisms that have never existed until now, which fall to pieces, while new ones are generated from them through continuous change. Virtually realistic combinations are continually being formed in new ways. The multiplicity of the possible is increased to infinity, because all the parts move with completely different rhythms and repetitions. At very short intervals autonomous parts of the image are formed that are apparently independent from the whole, until heterogeneity is re-established at a random moment for a fraction of a second, in a complete picture which immediately falls to pieces. We become witnesses of how chance is constantly invented, as a violently shaken kaleidoscope likewise produces the unexpected, which has never existed until now, or the long-revolved past suddenly returns. Despite all this diversity, it is impossible to find a hierarchy in the infinite multiple forms of appearances. It is impossible, because everything is different from what we already know. Confronted with the art of Peter Aerschmann we are in the same situation as Christopher Columbus in the New World. The new allows itself to be described, to be related to the known and inventoried, but the statement that one thing could be more beautiful, better, or more valuable than anything else, would be completely absurd, because in this combination it is unknown, extraneous and "unique-original." What unfolds before us is a pre-emotional world, not yet codified. A virtual world full of secrets, from which arise new and irritating insights that arise in our lives.

MF How and where do you find your figures?

PA Everyday life supplies me with the visual material for my installations. I photograph and film motifs that come towards me from different places in this world. In this I do not so much seek the spectacular; rather I am fascinated by mundane everyday situations.

MF How do you film them?

PA I set myself in a public place and spend many hours

- watching what happens. This produces thousands of images, of which I then use only a small fraction.
- MF** Do you search following specific criteria?
- PA** No, when I start collecting images I try to be as receptive as possible without selecting too many images. The choice is intuitive and chance also plays a part.
- MF** What happens during the filming process?
- PA** Back in the studio I process digital images in the computer. I isolate the selected ones from their context using a special program. The motifs in movement, shot with the camera, are initially broken down into individual images. Then I trace the contours of the entire sequence of movements shot by shot. I search for the repetitions of objects in movement, then I assemble the sequence in a short loop. I insert the motifs processed in this way in my archive of images, which is thus continually expanded and grows steadily.
- MF** Why do you use both a still camera and a video camera on your forays?
- PA** Both technologies have their advantages: the video camera records movement while the still camera offers much better resolution. I choose the right instrument for each object according to whether the detail of the image or the unfolding of movement seem more important. Then both are combined in the virtual scene.
- MF** In your collection of motifs some of the figures are static while others perform movements in a loop. What is the difference?
- PA** The boundary is uncertain because a video is in fact made up of a small number of individual static photos which, when played back one after the other, appear to be in movement and are then repeated in a loop. The playback speed determines whether we observe a sequence speeded up, in real time, in slow motion, or as a single image. I find it very exciting to be able to mix these speeds and use them freely in my compositions as appropriate to each object.
- MF** You collect figures and objects, for example birds or street signs, and then archive them like a stamp collector. On what principles do you catalogue your collection?
- PA** I label all the images with a date, place and name, for example, "Man, megaphone, flag, red, Paris 2011-10-02." Using the computer's search function, I can rapidly find a specific figure in the database.
- MF** The hunter with the camera: when you snap people in the streets of Cairo, Bern, Manhattan or Dubai, are you already thinking about the role they will play later in a completely new setting?
- PA** No. While collecting most of the time I don't yet know what will follow from the snaps. I try not to think, to just concentrate on photography.
- MF** Do the people you portray know that you are taking their picture?
- PA** I used to ask people for permission first. But the results were unusable, because the photos were patently constructed and very unnatural. So now I no longer ask, but I don't hide the camera. I put myself in a conspicuous public place. Anyone who does not want to be filmed can dodge. But it often happens that I talk to the people later and explain what I'm doing.
- MF** In one of your videos several very similar black veiled figures appear: a woman wearing a black burqa, so that we only see her eyes. She follows us with her eyes then turns away. To the right and left, policemen dressed in black cross her path. All reappear multiple times from the same scene in deferred loops. Where and how did you meet these figures?
- PA** I filmed these people only five days apart but in completely different places. The woman in Alexandria, Egypt, and the cops in New York. The woman was visiting the zoo with her children, while the police, on a cold December night, were controlling the traffic on a road. Both are simple scenes of everyday life. By combining them in the virtual scene they acquire a whole new significance and drama.
- MF** Did you talk to them?
- PA** Yes, I talked with the woman, after she asked me about my camera and my purpose. It was a charming conversation about all sorts of things in everyday life.
- MF** Do the people you photograph know what you'll do with their images?
- PA** No. When I talk to people in the street, I myself mostly have no idea yet what will become of the photos that concerns them. The majority of the photos end up in an archive of images and only a few hundred get used.
- MF** You make their images act in a context they've never been in themselves in their entire lives. This approach brings to mind a hypnotist who gets people in a trance to do things they know almost nothing about. In the virtual encounters you stage with your figures, do you want to show we all do only a fraction of what is actually possible to do in our lives?
- PA** The possibilities are actually endless. We can determine a lot ourselves, but most of what we do is dependent on others or on chance. Often other people decide events that in turn can trigger a chain reaction.
- MF** Your movies have a liberating sense of humor, for instance when a burqa dates a balaclava. But there is also the repetition of Sisyphus by which men are condemned to constantly repeat the same scene. Liberation into a new life experience is set against imposed determination and the inability to decide for themselves. Who decides what your figures do?
- PA** I have to decide who takes part in my videos,

their position in the scene and the moment they make their entrances. But I don't use them in an unusual way to prompt reflection and I let them do whatever they were doing when they were filmed. And in interactive installations, I deliberately allow computer-generated chance to intervene. It is not clear how to answer the question "who decides?" It probably works in the same way as in the real world: the individual himself decides, but through the interaction with society and the environment, whether fate, or rather chance, plays a part remains an open question.

MF Free or determined by others?

PA Here again I'll refer to real life: we believe we decide everything freely, but our will is stimulated at any given time, both consciously or unconsciously, by many stimuli.

MF Do you mean to demonstrate that everything could well have been completely different?

PA With photos or videos you can portray only a small sequence at a time, showing the chosen location from a certain perspective in a given period of time. If I move, for example, in space, or choose a different time, I can completely change the whole story. I let this aspect flow into my videos, so I compose figures independently of space and time and endlessly reproduce variations in their actions. So I don't intend to represent any actual reality, but rather to create simulated settings, in which the structures and possibilities are foregrounded.

MF How do you develop your settings?

PA For the most part I begin with a single figure or an object that already embodies a story in itself. Then I construct a world around and through it with a virtual camera. I often have to experiment with hundreds of parts of images and swap them around until I find the definitive composition. As soon as the idea and the theme of the picture have taken concrete form, I often set off again with my camera and look purposefully for the missing parts of the picture.

MF When one notices that the figures are always brought back and repeat the same moment eternally, like a broken record, the scene becomes like a nightmare. Your figures are caught in a cage of time. What should we learn from this? What conclusions can we draw as observers with reference to our own existence?

PA In theory every day we would have the chance to do something different. Instead, most people always move in the same patterns. I myself belong to this category and I do not see this negatively, or even as a punishment. It is enjoyable to move in accordance with dynamics that are familiar and not to wake up every day in a different world. Many beautiful things in life, like music or dance, live by rigid rhythms and repetitions. But change is important and it is always worth questioning one's own actions and escaping from the cage.

MF You enable observers of the interactive works to intervene in the development of your games through the figures. By pressing a button they can decide who meets whom and when. What should we learn from this experience, in which you put the reins of their destiny into our hands, thus giving us the omnipotence of puppeteers over the lives of others?

PA In this way I offer people a playful and facilitated approach to the work of art, and simultaneously they become a part of the installation through their interaction with it. So I give them a chance to look inside a system that is continuously changing and that does not present a linear succession. But, as in the real world, the possibilities of interaction are limited, because I remove total control from the players. It is only through the interaction between the public, the chance generated by the computer and my instructions that the final picture comes to life.

MF Are there models for your video art? If so, what are they?

PA No, I don't have any real models, although I am very interested in other artists, and in visiting exhibitions of all the artistic trends. But I find inspiration less in the work of video artists than in photography or painting, currently in Dutch Renaissance painters, for example.

MF Why not paint pictures?

PA I painted intensely for a while. But my problem was that I always wanted to continue to paint over the picture, because at every stage of composition I still saw further opportunities. And despite that, when I had finished a painting, I was somewhat dissatisfied. I missed the sense of movement. When the picture was finished it seemed frozen and somehow dead.

MF What would you do if you were not an artist?

PA There are a number of jobs that appeal to me. But none of them offer the same potential and freedom to experience the world.

AERSCHMANN,
PETER

35

MATTHIAS FREHNER
est directeur du Kunstmuseum de Berne. Il est l'auteur de nombreuses publications sur l'art suisse, les œuvres d'art confisquées par les nazis dans les années trente et quarante et l'histoire du collectionnisme.

La manière dont Peter Aerschmann laisse agir les personnages, les objets et les lieux dans les films qu'il crée par ordinateur rappelle les méthodes d'un biologiste menant des expériences

sur diverses cultures cellulaires et les observant sous la loupe d'un microscope. Tous les éléments sont « naturels » mais isolés de leur contexte d'origine. Chaque particule se comporte différemment en fonction de la neutralité du dispositif expérimental, évolue selon sa propre horloge « interne ». On assiste à des mouvements et à des échanges qui n'apparaîtraient jamais dans la réalité normale. Les fragments s'attirent ou se repoussent. On finit par obtenir des processus de couplage et des interactions de masse. Il en résulte des organismes n'ayant jamais existé auparavant ; ces derniers se désagrègent et génèrent, par le biais d'un changement perpétuel, quelque chose de nouveau. Des combinaisons virtuellement réalistes se forment continuellement d'une manière inédite. La multiplicité des possibles se développe à l'infini, car les parties évoluent toutes selon des rythmes et des cycles de répétition complètement différents. Au cours d'intervalles très brefs, certaines parties de l'image deviennent autonomes, apparemment indépendantes de l'ensemble, jusqu'à ce que les éléments hétérogènes se réunissent, au hasard pendant une fraction de seconde, dans un cadre complet qui, toutefois, se désagrège instantanément.

Nous devenons témoins de la façon dont le hasard invente continuellement l'inattendu, comme dans un kaléidoscope que l'on agite sauvagement ; quelque chose qui n'existait pas auparavant et qui disparaît soudainement. Malgré toute leur diversité, il est impossible de vouloir établir une hiérarchie entre les formes, multiples et infinies, de l'apparition ; c'est impossible car tout est différent de ce que nous connaissons déjà. Face à l'art de Peter Aerschmann, nous nous retrouvons dans la même situation que Christophe Colomb dans le Nouveau Monde. La nouveauté se laisse décrire, comparer à l'existant, inventorier, mais affirmer que quelque chose est plus beau, meilleur, de plus grande valeur que quelque chose d'autre serait complètement absurde, car dans cette combinaison tout est inconnu, étranger, unique et originel. Ce qui s'ouvre devant nous est un monde pré-émotionnel, pas encore codifié. Un monde virtuel rempli de secrets, d'où jaillissent des regards neufs et agaçants sur notre réalité.

MF Comment et où trouvez-vous vos personnages ?

PA La vie quotidienne me fournit le matériel visuel nécessaire à mes installations vidéo. Je photographie et je filme les sujets qui viennent à ma rencontre depuis différents lieux de ce monde. En ce sens, je recherche moins le spectaculaire que des situations banales du quotidien.

MF Comment les filmez-vous ?

PA Le plus souvent, je m'installe dans un lieu public et j'observe ce qui se passe pendant des heures. J'enregistre des milliers d'images mais, par la suite, je n'en utilise qu'une petite partie.

MF Recherchez-vous des critères particuliers ?

PA Non. Quand je commence à recueillir les images, j'essaie de rester le plus ouvert possible et de ne pas trop faire de sélections. Le choix se fait de manière intuitive et je laisse également intervenir le hasard.

MF Que se passe-t-il après le tournage ?

PA De retour à l'atelier, je crée des images digitales sur ordinateur : je sélectionne les sujets et je les isole de leur environnement à l'aide d'un logiciel spécifique. Les scènes en mouvement, filmées par la caméra, sont d'abord décomposées en une succession d'images, puis je trace leurs contours, image par image, sur toute la durée du mouvement. Je cherche les répétitions des objets en mouvement, puis je monte la séquence sous forme de loop. J'intègre ces scènes remaniées à mon archive d'images qui se trouve ainsi continuellement alimentée et donc en croissance constante.

MF Au cours de vos razzias, pourquoi utilisez-vous soit l'appareil photo soit la caméra ?

PA Les deux technologies ont leurs avantages : avec la caméra je peux fixer le mouvement, tandis que l'appareil photo offre une résolution bien meilleure. Je choisis pour chaque objet l'instrument le mieux adapté selon que je souhaite privilégier le détail de l'image ou le déroulement du mouvement. Quoi qu'il en soit, j'associe les deux sur la scène virtuelle.

MF Dans votre collection de scènes, certains sujets sont statiques et d'autres accomplissent un mouvement en loop. En quoi consiste la différence ?

PA La ligne de démarcation est floue car une vidéo est composée en réalité d'un certain nombre de photos statiques qui, reproduites les unes après les autres, constituent un mouvement ; puis elles sont répétées sous forme de loop. La vitesse de reproduction nous permet d'observer une séquence en accéléré, à la vitesse normale, au ralenti ou comme une simple image. Je trouve ce mélange de vitesses passionnant et je l'utilise librement dans mes compositions en l'adaptant à chaque objet.

MF Vous immortalisez des sujets et des objets, des oiseaux ou des panneaux routiers par exemple, que vous archivez comme un collectionneur de timbres. Selon quels critères cataloguez-vous votre collection ?

PA J'attribue à toutes mes images un lieu, une date ainsi qu'un nom, par exemple « Homme, mégaphone, drapeau, rouge, Paris 2011-10-02 ». De cette manière et en m'aidant de la fonction recherche de l'ordinateur, je retrouve rapidement n'importe quel sujet dans ma banque de données.

MF Le chasseur à l'appareil photo : quand vous immortalisez des gens dans les rues du Caire, de Berne, de Manhattan ou de Dubaï, pensez-vous déjà au rôle qu'ils joueront dans un décor totalement inédit ?

PA Non. Au moment de capturer les images, je ne sais quasiment jamais ce qui en découlera. J'es-

saie de ne pas y penser afin de me concentrer sur la photo.

MF En général, les gens savent-ils que vous les filmez ?

PA Il m'est arrivé de leur demander la permission. Malheureusement le résultat était inutilisable, car la photo se révélait très construite et manquait donc de naturel. C'est pour cette raison qu'aujourd'hui je ne demande plus ; je ne cache pas pour autant mon appareil photo et je m'installe bien en vue dans un lieu public. Ceux qui ne veulent pas être filmés peuvent passer leur chemin. Par contre, dans un deuxième temps, j'ai souvent l'occasion de parler avec les gens et de leur expliquer ce que je fais.

MF Dans l'une de vos vidéos, on peut observer des figures voilées, vêtues de noir et qui se ressemblent beaucoup : une femme portant une burqa noire, et dont nous ne voyons que les yeux, nous suit du regard puis se retourne. À droite et à gauche, des policiers emmitouffés dans des vêtements noirs croisent son chemin. Tous réapparaissent plusieurs fois dans la même scène sous forme de loops différés. Où et comment avez-vous rencontré ces figures ?

PA J'ai filmé ces personnes à seulement cinq jours d'intervalle mais dans des lieux complètement différents. La femme à Alexandrie, en Égypte, et les policiers à New York. La femme visitait un zoo avec ses enfants ; les policiers, quant à eux, régulaient la circulation par une froide nuit de décembre. L'une et l'autre sont de simples scènes de la vie quotidienne. En s'unissant sur la scène virtuelle, elles assument une signification totalement nouvelle et révèlent leur dramaticité.

MF Leur avez-vous parlé ?

PA Oui. J'ai discuté avec la femme après qu'elle m'a interrogé sur mon appareil photo et sur mes intentions. Ce fut une conversation agréable sur les choses de la vie et du quotidien.

MF Les personnes que vous avez photographiées savent-elles ce que vous ferez de leurs images ?

PA Non. Au moment où je parle avec les gens dans la rue, je ne sais pas encore ce que deviendront leurs photos. La plupart des photos finissent dans mon archive d'images, mais je n'en utilise que quelques-unes parmi des centaines.

MF Vous faites évoluer leur image dans un contexte qu'ils n'ont jamais eu l'occasion d'explorer. Cette façon de procéder s'apparente à un hypnotiseur laissant des hommes en transe faire des choses qu'ils ignorent. Par le biais des rencontres virtuelles, que vous mettez en scène au travers de vos figures, voulez-vous démontrer que nous ne réalisons qu'une infime partie de ce qu'il serait possible de faire au cours de notre vie ?

PA Les possibilités sont en effet infinies. Une grande partie nous incombe, mais la majorité dépend des autres ou du hasard. Ces derniers sont souvent à l'origine de circonstances qui peuvent engendrer à leur tour une réaction en chaîne.

MF Vos films sont empreints d'un humour libérateur, quand une burqa et un passe-montagne se donnent un rendez-vous galant. Mais il y a aussi la répétition de Sisyphe qui voue les hommes à répéter incessamment la même scène. Ouverture vers une nouvelle expérience de vie face à une détermination imposée et à l'impossibilité de décider par soi-même. Qui décide de ce que font vos personnages ?

PA Dans mes vidéos, c'est moi qui choisis les participants, leur position dans le plan et le moment où ils entrent en scène. Mais je ne les utilise pas de manière insolite pour induire à la réflexion ; je les laisse agir, comme ils l'ont fait au moment du tournage. Par ailleurs, concernant les installations interactives, je laisse consciemment intervenir le hasard généré par ordinateur. Il n'est pas évident de répondre à la question « qui décide » ; ça se passe probablement comme dans le monde réel : c'est l'individu lui-même qui décide mais, étant donné son interaction avec la société et l'environnement, il est légitime de se demander si le destin ou plutôt le hasard jouent un rôle.

MF Libre ou déterminé par les autres ?

PA Je renvoie là aussi à la vie réelle : nous croyons, nous décidons de tout en fonction de notre volonté ; mais notre volonté est influencée à chaque instant, consciemment ou non, par de nombreux stimuli.

MF Entendez-vous démontrer que tout pourrait être continuellement différent ?

PA Avec les photos ou les films, on ne représente à chaque fois qu'une petite séquence ; cette dernière illustre le lieu que l'on a sélectionné d'après une certaine perspective et au cours d'un arc temporel déterminé. Par exemple, si je me déplace ou si je choisis un moment différent, l'histoire peut changer du tout au tout. Je laisse intervenir cet aspect dans mes vidéos ; je peux ainsi concevoir mes figures indépendamment de l'espace et du temps et reproduire leurs actions à l'infini en les faisant varier. Par conséquent, je n'entends pas représenter une réalité effective, mais plutôt créer des environnements de simulation où sont mises en évidence les différentes structures et les différentes possibilités.

MF Comment développez-vous vos univers ?

PA Généralement, je pars d'un sujet ou d'un objet déjà porteur d'une histoire. Puis je construis un monde autour de lui et je le parcours avec mon appareil photo virtuel. Je dois souvent tester des centaines de fragments d'images et faire des échanges, jusqu'à trouver la composition définitive. Quand le cadre et le thème sont définis, il m'arrive régulièrement de repartir avec mon appareil photo et de chercher, de façon ciblée, les parties manquantes.

MF Quand on comprend que vos personnages sont toujours rejetés à l'arrière-plan et qu'ils répètent éternellement la même action, comme un disque rayé, la scène devient un cauchemar. Vos personnages sont prisonniers du temps. Que retenir de cela ? En tant qu'observateurs, quelles conclusions devons-nous en tirer par rapport à notre propre existence ?

PA En théorie, nous pourrions vivre chaque jour quelque chose de différent. Cependant, la plupart des gens évoluent constamment à l'intérieur des mêmes schémas. J'appartiens moi-même à cette catégorie d'individus et je ne considère pas cela comme quelque chose de négatif ni même comme une punition. Il est agréable de suivre des dynamiques qui nous sont familières et de ne pas se réveiller chaque matin dans un monde différent. Beaucoup de belles choses de la vie, comme la musique ou la danse, vivent de rythmes rigides et de répétitions. Toutefois, la variation est importante et il est essentiel de remettre constamment en cause sa manière d'agir et de s'échapper de sa cage.

MF Dans vos travaux interactifs, vous donnez la possibilité aux observatrices et aux observateurs d'intervenir dans le déroulement de vos jeux de personnages. Ils peuvent décider, en appuyant sur un bouton, de qui rencontre qui et à quel moment. Que retenir de cette expérience, quand vous mettez dans nos mains les rênes de leur destin et que vous nous confiez donc le rôle du marionnettiste omnipotent ?

PA Cela me permet de faciliter leur approche de l'œuvre d'art et de la rendre plus divertissante ; par ailleurs, ils deviennent également partie intégrante de l'installation du fait du processus d'interaction. Ils sont alors capables d'observer un système en changement perpétuel qui ne présente aucun déroulement linéaire. Mais, à l'image du monde réel, les possibilités d'interaction sont limitées car je ne leur laisse pas le contrôle total du jeu : le cadre définitif ne peut prendre vie qu'à partir de l'interaction entre le public, le hasard généré par ordinateur et mes directives.

MF Votre art vidéo s'appuie-t-il sur des modèles ? Si oui, lesquels ?

PA Non, je n'ai pas de véritables modèles ; mais les autres artistes m'intéressent beaucoup et je suis fasciné par les expositions relatives à toutes les tendances artistiques. Par contre, je trouve moins d'inspiration chez les artistes de la vidéo que chez les photographes ou les peintres ; actuellement, je citerais par exemple les peintres de la Renaissance hollandaise.

MF Pourquoi ne peignez-vous pas ?

PA Pendant un certain temps, j'ai peint de manière intensive. Mais le problème c'est que je voulais constamment peindre au delà du cadre, car à chaque étape de la composition je voyais toujours de nouvelles possibilités. Et quand, malgré cela, j'arrivais à finir un tableau, je n'en étais pas satisfait. Il me manquait le mouvement ; une fois terminé, le tableau était bloqué et en quelque sorte mort.

MF Que feriez-vous si vous n'étiez pas artiste ?

PA Il existe bon nombre de métiers qu'il m'intéresserait d'exercer ; mais aucun autre ne m'offre les mêmes possibilités ni la même liberté d'expérimenter le monde.