



Joerg Auzinger

Joerg Auzinger creates artwork grappling with the sociopolitical aspects of our technology-riddled communication society





Publicum

Während die Kunst des 20. Jahrhunderts unter dem Zeichen der Fotografie stand, wird die Medienkunst im 21. Jahrhundert unter dem Paradigma des Nutzers stehen, so der Medientheoretiker Peter Weibel.¹ Haben digitale Medien und Internet das Verhältnis zwischen BetrachterIn und Objekt neu definiert, so soll jetzt ein emanzipiertes Publikum als ProgrammiererInnen und ProduzentInnen agieren und dabei Inhalte von Ausstellungen selbst gestalten.²

Interaktivität und Partizipationsmöglichkeiten durch die elektronischen Medien eröffneten auch in der traditionellen Museumslandschaft neue Präsentationspraktiken in realen und virtuellen Räumen. Im so genannten „Expanded Museum“³ erweitern digitale Tools sowohl Speicherkapazitäten der Museen als auch Handlungs-, und Spielräume der BesucherInnen um ein Vielfaches. Andererseits haben die Kritik an den besonders in den 1990er Jahren entstandenen Techno-Erlebniswelten zu einem verstärkt betriebenen Diskurs über ein „Neues Ausstellen“⁴ und nicht zuletzt zur Ausrufung der „Stunde der Objekte“⁵ durch den Kunsthistoriker Horst Bredekamp geführt. Sowohl das Konzept der *Nutzer-Kunst* als auch die Inszenierungsdebatte im musealen Feld lassen vermuten: Publikum und Exponat sind sich näher denn je.

Als differenzierte Topographien von Beziehungsebenen zwischen BetrachterIn/NutzerIn und Ausstellungsobjekt lassen sich Joerg Auzingers Medienarbeiten in diesem Zusammenhang lesen. Sowohl mit interaktiven Installationen als auch mit Objekten untersucht er die Rolle des/der BetrachterIn bei interaktiven Prozessen und entwirft künstliche Schnittmengen zwischen Publikum und Exponat. Virtuelle Inszenierungen zeigen museale Schaukästen und Filmsequenzen überblendet mit visuellen Reflexen aus der Präsenz des/der BesucherIn.

In Auzingers Arbeiten erscheint die Emanzipation des Publikums gleichbedeutend mit der Emanzipation der Werke selbst. Als aufbegehrendes Moment widersprechen diese mitunter eingeübten Erwartungshaltungen und scheinen eine autoaktive Rolle einzunehmen. Konzepte zur Verschiebung und Neubewertung von Autorenschaft in Medienarbeiten ordnen sich dabei jenen einer offenen Versuchsanordnung zwischen BetrachterIn/NutzerIn und Exponat unter. In den visualisierten Wahrnehmungs-Prozessen finden sich dementsprechend visuelle Kulturgeschichte und digitale Mediengeschichte thesenhaft separiert, um sich als ästhetische und semantische Erinnerungsbilder wieder neu aufzuladen.

Exemplarisch führt dieses Interesse die interaktive Fotoarbeit *Type: Output beyond Impression* vor. Als simulierte Projektion befindet sich eine Computertastatur in einem massiven Schaukasten

und kann über die bereitgestellte reale Tastatur angesteuert werden. Die Tasten des virtuellen Ausstellungsstücks bewegen sich entsprechend der Bedienung ihrer materiellen Version. Im Setting eines historischen Museumsraumes als wertvolles Kultobjekt unter schwerem Schaukastenglas quasi auratisiert, erhebt die künstliche Tastatur Symbolanspruch. Begriffe vom Museum als konstituierenden Ort für kulturelle Identität und Reflexionen auf die Geschichte der digitalen Medienkunst scheinen hier hauptsächlich überlagert. Denn nicht nur die Vergoldung des Objektes spielt auf den medienkritischen Kommentar einer der bedeutendsten Pionierarbeiten interaktiver Kunst, Jeffrey Shaws *The Golden Calf* von 1994 an, sondern auch das irritierend simple Ergebnis der VR-Technologie gestützten Interaktivität: reale Tastensenkung = virtuelle Tastenhebung.

Auch bei *Void Screens* werden die Handlungspotenziale des Publikums von Reminiszenzen an vergangene Medienarbeiten bestimmt. Mittels digitaler Alpha-Key-Technik wird eine Closed-Circuit-Situation geschaffen, welche frühe Videoinstallationen der 1970er Jahre, etwa Bruce Naumans *Live-Taped Video Corridor*, bestimmten und damals das Publikum radikal zum Inhalt des Kunstwerks machten. Mit Spuren jener Strategien angereichert, findet sich bei *Void Screens* das eigene Abbild als transparenter Lichtreflex an den Glasoberflächen einer hohen Ausstellungsvitrine im projizierten Museumsraum während das Innere der Vitrine bleibt leer. Unlesbare Beschriftungstafelchen hängen an den Wänden, welche nun selbst zur Erzählung werden. Denn die weißlackierten Hartfaserplatten hinter der reflektierenden Vitrine verdecken nur teilweise die gewölbten Wände des Museums aus dem 19. Jahrhundert. Dieser Blick führt in das frühe 20. Jahrhundert als sich in den historistischen Museumsraum die weißen Wände des neutralen *White Cubes* zu schieben begannen. Die Funktion des Vitrinenkörpers, Objekte als Geschichtskoordinaten im Inneren zu bewahren und auszustellen wird bei *Void Screens* vom Präsentationskörper nach außen in den Raum und in das Publikum reflektiert.

„Alle Darstellungen der Vergangenheit sind Erfindungen von Leuten, die über die Vergangenheit sprechen,“ konstatierte Heinz von Foerster, Mitbegründer der kybernetischen Wissenschaft, in Bezug auf das Verhältnis von Medienwirklichkeit und Ereignis.⁶ Indem Ausstellungen als Kartographien von Geschichtskonstrukten gelesen werden können, setzt Auzinger diese als generelle Metapher für individuelle Konstruktionen von Wirklichkeit, wo sich Betrachtetes stets mit eigenen Erinnerungsbilder und Vorstellungen überlagert. Foersters folgender Ansatz wird dabei zu einer wichtigen theoretischen Grundlage seiner Untersuchungen: „Wer behauptet, dass etwas der Fall ist? Ich plädiere dafür, dass wir dieses Wirkliche und vermeintlich Gegebene als unsere eigene Erzeugung und Erfindung begreifen.“⁷

Die moderne Kybernetik, als die grundlegende Theorie beobachtender Systeme, versteht Rückkopplungen bzw. *Feedback* zwischen den kommunizierenden Elementen eines (sozialen) Systems als dessen modifizierenden Treibstoff. Zwischen Objekt und BetrachterIn entsteht somit eine Impuls gebende Beziehung im ersten Moment. Für Joerg Auzinger wird der Aspekt des Beobachtens zu einem integralen Teil seiner Arbeiten: „Das Kunstwerk entsteht erst mit dem Betrachter und der Betrachterin“⁸.

Dass im Gegenüber von äußeren Realitätskonstruktionen und individueller Erinnerung mitunter eine Konkurrenz der Bilder provoziert wird, nimmt Auzinger als weitere These an. Seine Film-Installationen demonstrieren *Feedbackschleifen* in Geschichts- und kulturellen Gedächtniskonstruktionen. Das Medium Film wird dabei parallel dem Museum als zentraler Speicher

kultureller Identität begriffen. In ihrer Ausführung scheinen diese Installationen an die Idee des „Expanded Cinema“ anzuknüpfen, denn auch hier greift das Kino in den Realraum aus und nimmt das Publikum in die Inszenierung auf.

Die duale Filminstallation *Blind Spot* baut das Publikum in Alfred Hitchcocks Thriller „Fenster zum Hof“ (1954) ähnlich wie *Void Screens* unvermittelt ein. Das beobachtete Objekt, der am Fenster lauernde L.B. „Jeff“ Jefferies, schaut plötzlich zurück. Zwischen den Journalisten und das gegenüberliegende mit Jalousien verkleidete Fenster geraten, findet sich das Publikum auf beiden Projektionen wieder. Es taucht als Spiegelbild im Fernglas des Filmprotagonisten auf und verbirgt sich offensichtlich zwecklos hinter den Jalousien. Während die Arbeit das *Beobachten des Beobachters* – also auf systemtheoretischer Ebene die „Beobachtung zweiter Ordnung“ – im Visier hat, verweist sie auch auf die Aktivierung der Bilder im Augenblick des Betrachtens.

Switch Enlightenment zeigt jene Schlüsselszene des 1966 von François Truffaut verfilmten Science Fiction Klassikers „Fahrenheit 451“ in welcher der zum Bücherverbrennen eingesetzte Feuerwehrmann heimlich in einem Buch liest. Mittels eines im realen Raum montierten Lichtschalters kann das zum Lesen benutzte Licht im Film ausgedreht werden. Die Lichtquelle im Film wird in dieser Installation zur Metapher für das Eingreifen durch den/die BetrachterIn. Der Monitor zeigt nichts außer das elektronische Bild *weißen Rauschens* – Informationen wurden ausgelöscht, Kommunikation gestört. Wie in seinen Museumsarbeiten codiert Auzinger visuelle Zeichen, die dann selbstreflexiv auf eine immanente Mediengeschichte verweisen. Die Konstitution des Interfaces zwischen Objekt/Information und BetrachterIn/Lesender wird dabei nicht nur auf seine Übertragungsfähigkeit oder *Rauschfreiheit* überprüft, sondern hypothetisch in Frage gestellt.

In seinen jüngsten Objekten etwa *Publicum* oder *Trash Winnow* untersucht Auzinger Möglichkeiten der Rückübersetzung seiner interaktiven Installationen ins Analoge. Arbeiten wie *Void Screens* ebenso wie *Blind Spot* setzen den Handlungs- und Deutungspotenzialen eines „offenen Kunstwerkes“ ein Medien-Werk entgegen, das die BetrachterInnen in die vorgegebene Rolle der (Selbst-)Beobachtung versetzt. *Trash Winnow*, Auzingers Hommage an Marcel Duchamps *Fresh Widow*, führt das Publikum an einen Nullpunkt möglicher an Medieninstallationen gerichteter Erwartungen. Das Foto eines aufgebrochenen Gartentores unter realem Vitrinenglas, mediengeschichtliche Spur und sinnliche Verweigerung zugleich, wird dabei zur Metapher für Formen interaktiver Realitätskonstruktionen und jenen heterogenen Diskurs, den sie in Gang setzen.

Rosemarie Burgstaller

¹ Vgl.: Weibel, Peter: User Art_Nutzerkunst, Telepolis, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26653/1.html>, 2.12.2007.

² Ebd., YOU[ser]: Das Jahrhundert des Konsumenten, Ausstellung im ZKM, Karlsruhe 2007–09.

³ Hünnekens, Annette: Expanded Museum. Kulturelle Erinnerung und virtuelle Realitäten, Bielefeld 2002.

⁴ Das neue Ausstellen, hrsg. von Paolo Bianchi, Kunstforum International, Bd. 186, Ruppichteroth 2007.

⁵ Siehe: Im Reich der Dinge. Das Museum als Erkenntnisort, Internationale Tagung, 6.–8. Mai 2004,

Deutsches Hygiene-Museum, Dresden. Vgl.: Klein, Alexander: Das Wohnen bei den Dingen, in: Kunstforum International, a.a.O., 178.

⁶ Foerster, Heinz von/ Pörksen, Bernhard: Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners. Gespräche für Skeptiker, Heidelberg⁷ 2006, 102.

⁷ Ebd., 25.

⁸ Joerg Auzinger, Statement 6. April 2008.







Publicum

Twentieth century art was branded by photography, but the history of 21st century media art will stand under the paradigm of the user, according to media theorist Peter Weibel¹. Digital media and the internet have redefined the relationship of the observer and the object. Now, this emancipated public should act as the programmer and producer, itself creating the content of exhibitions².

The interactive participation opportunities created by electronic media also produced new presentation methods in the traditional museum field, both in real and in virtual space. In the modern "Expanded Museum³", digital tools vastly broaden not only museum storage capacity, but also the visitor's scope of action. On the other hand, criticism of the technological experiences hyped in the 1990s led to an increasingly heated discussion of "new exhibiting"⁴ and even to a call for the "hour of objects"⁵, by art historian Horst Bredekamp. However, both the concept of *user art* and the debate about museum presentation could lead one to suspect that the public and the exhibit have grown closer than ever.

In his media works, Joerg Auzinger shakes the amply laden tree of differentiated relationships between the observer and the exhibition object, from interactive installation to objects. By continually drawing the observer into interactive processes he creates artificial intersections between the public and the objects.

Auzinger puts the emancipation of the public on par with the emancipation of the work itself. In a rebellious moment these oft-rehearsed expectations seem to take on an autoactive role. Concepts for shifting or reevaluating authorship in media art become subordinate to the democratic and experimental ordinance of the viewer/user and the exhibited piece. Within these visualized perception processes, visual cultural history and digital media history are kept separate, allowing them to recharge themselves as aesthetic and semantic souvenir pictures.

In the simulated projection of *Type: Output beyond Impression*, a computer keyboard inside a massive display case can be manipulated via a real keyboard placed within the exhibit room. The keys of the virtually exhibited object move parallel to the manipulation of their material counterpart. Enshrined beneath heavy showcase glass within the setting of a historic museum space, the artificial keyboard demands symbolic significance.

The museum as the center of cultural identity and reflections about the history of digital media art seem to be superimposed upon each another. Not only the gold plating of the object hints at the media-critical commentaries of one of the most renowned pioneers of interactive art, Jeffrey Shaws and *The Golden Calf* of 1994, but also the irritating simple result of the virtual reality technology supporting the interactivity: real touch of the key = virtual key movement.

In *Void Screens*, the action potential of the public is once again defined by the reminiscence of past media artworks. A Closed Circuit situation is created using Alpha Key Technology, something characteristic of the early interactive video installations in the 1970s – for instance Bruce Nauman's *Live-taped Video-Corredor* that radically transformed the public into the content of the artwork. In *Void Screens*, one's own image can be discovered as a transparent light reflection on the glass surface of a high display case in the projected museum space. In the virtual display, the interior of the display case is empty, and while the viewer observes his or her own image, the surrounding room begins to tell its story. The white-painted hard masonite slabs behind the reflective display window only partially shroud the domed walls of the 19th century museum building. These walls represent one of the most important paradigm shifts in exhibition history: when the white walls of the neutral *White Cube* slid into historicist museum spaces during the first half of the 20th century. The function of the showcase, namely to maintain the history of and to *exhibit* the objects within becomes a symbol manifestly redirected from the glass surface outward into the room and into the public.

By perceiving exhibits as topographies of historical constructs, Joerg Auzinger sets a general metaphor for the individual construction of reality, where what is observed is crossed with personal memories and expectations. "Who says that something is as it is? I plead for understanding that these real and supposed facts are our own creation and invention,"⁶ urges the cofounders of cybernetic science, Heinz von Foerster. For Joerg Auzinger, the process of viewing and using becomes an integral part of the work and "art arises through the observer"⁷. The underlying precept of observant systems, modern cybernetics, is that *feedback* between communication elements of a (social) system is its own agent of change. An impulse-emanating relationship arises between the object and the observer at first sight.

Auzinger also grapples the idea of competition between images and exterior reality constructions and individual memories. His film installations demonstrate *feedback loops* in historical and cultural memory constructions. The media 'film' is placed alongside the museum as a central repository of cultural identity. The installations mesh with the "Expanded Cinema" concept, and here too the film reaches into real space to draw the audience into the screenplay.

The dual film installation *Blind Spot* incorporates the public into Alfred Hitchcock's thriller "Rear Window" (1954), similar to in *Void Screens*. The object observed by the viewer, L.B. "Jeff" Jeffries, skulks at the window and suddenly looks back. The public is caught between the journalist and the blind-covered window opposite and sees itself in both projections. It appears reflected in the binoculars of the film protagonist and also hiding futilely behind the blinds. The work focuses upon the viewing of the viewer, indicating the activation of the images at the moment of viewing.

Switch Enlightenment projects a key scene of François Truffaut's 1966 science fiction classic "Fahrenheit 451", in which the fireman assigned to burning books secretly reads a book for the first time. Via a light switch mounted in the real room, the light necessary to read, in the film, can be switched off. The source of light is metaphor of the viewer's interference. The monitor shows nothing but electronic white noise – information is erased, communication disrupted. Similar to his museum works, Auzinger sets visual signals that self-reflectively reference an intrinsic media history. The makeup of the interface between object/information and viewer/reader is not tested for its broadcast capacity or *clarity of image*, but instead merely questions hypothetically.

In his newest works, such as *Publicum* or *Trash Winnow*, Auzinger examines the re-conversion of his interactive installations to analogue. Artworks like *Void Screens* and *Blind Spot* meet the action and interpretation potential of an "open artwork" head-on, putting the viewer into the predetermined role of (self-)observation. *Trash Winnow*, Auzinger's homage to Marcel Duchamp's *Fresh Widow*, puts the public's possible expectations of a media installation at point zero. The photograph of a broke-open garden gate behind a real glass showcase - vestiges of media history and sensual denial - becomes a multiple reference to forms of interactive reality construction and the heterogeneous discussions they spark.

Rosemarie Burgstaller

¹ See: Weibel, Peter: User Art_Nutzerkunst, Telepolis, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26653/1.html>, 2.12.2007.

² Ibid., YOU[ser]: Das Jahrhundert des Konsumenten, Exhibit in ZKM, Karlsruhe 2007–09.

³ Hünnekens, Annette: Expanded Museum. Kulturelle Erinnerung und virtuelle Realitäten, Bielefeld 2002.

⁴ Das neue Ausstellen, ed. Paolo Bianchi, Kunstforum International, Bd. 186, Ruppichteroth 2007.

⁵ See: Im Reich der Dinge. Das Museum als Erkenntnisort, International Conference, May 6-8, 2004, Deutsches Hygiene-Museum, Dresden. See: Klein, Alexander: Das Wohnen bei den Dingen, in: Kunstforum International, a.a.O., 178.

⁶ Foerster, Heinz von/ Pörksen, Bernhard: Wahrheit ist die Erwindung eines Lügners. Gespräche für Skeptiker, Heidelberg 2006, 25.

⁷ Joerg Auzinger, Statement April 6, 2008.



Sync

Photoserie / Photo Series









Type: Output beyond Impression

Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation

In der interaktiven Videoinstallation *Type: Output beyond Impression* wird einer realen, im Raum bereitgestellten Computertastatur die Projektion einer virtuellen Tastatur gegenübergestellt. Die immaterielle, projizierte Tastatur ist vergoldet und wird durch ihre Präsentation unter einem Glassturz im musealen Umfeld zum unantastbaren Ausstellungsstück erhoben.

Type: Output beyond Impression is an interactive installation in a darkened room. A computer keyboard on a pedestal in the center of the room and a wall-to-wall video projection are the two components of the installation. The projection shows a heavy display case with a glass cover, beneath which a golden computer keyboard is presented. Here, the keyboard is not an everyday object,



Bei Hinunterdrücken einer Taste auf dem realen Keyboard bewegt sich analog dazu die gleiche Taste der goldenen Tastatur in der Projektion nach oben. Die beiden Tastaturen wirken unmittelbar kurzgeschlossen und scheinbar physikalisch miteinander verbunden.

but an exhibition piece protected by glass, drawing attention to itself. When a key of the real keyboard is pressed, the same key on the golden keyboard in the projection moves correspondingly upwards.



Das Eingabegerät wird somit auch zum scheinbaren Ausgabegerät und produziert einen unmittelbaren, mechanisch wirkenden Output innerhalb eines geschlossenen Kreislafs als audiovisuelle Rückkopplung.

Both keyboards are directly connected and appear physically joined together. The keyboard becomes an output device. The computer produces a direct output within a closed circuit within the installation.



Blind Spot: Die Beobachtung des Beobachters

Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation

Die Installation besteht aus zwei gegenüberliegenden Videoprojektionen. Projiziert werden Kameraeinstellungen aus Alfred Hitchcocks Film *Das Fenster zum Hof*. Zwei im Film aufeinanderfolgende Sequenzen werden in der Installation zeitgleich als endlose Loops dargestellt.

The installation consists of two video projections showing shots from Alfred Hitchcock's movie *Rear Window*. The film sequences are split up, facing each other in endless loops at each end of the room.



Die erste Projektion zeigt einen Mann am offenen Fenster, der durch das Teleobjektiv seines Fotoapparats nach draussen blickt und sein Gegenüber beobachtet. In der zweiten Projektion wird das vom Fotografen im Film observierte Fenster sichtbar. Subjekt und Objekt der Beobachtung stehen sich somit im Film wie im realen Raum gegenüber.

One projection shows the observer with a camera angled out the open window. The opposing projection displays a window, the direct view of the observer in the opposite projection. The subject and object of observation face each other. Video cameras within the exhibition space film the visitor and



Im Ausstellungsraum befindliche Videokameras filmen den/die BesucherIn und speisen die entstehenden Live-Videobilder in die beiden Filmsequenzen ein, sodass der/die BetrachterIn, der/die zwischen den beiden Projektionen steht, selbst Teil des Videomaterials wird. Man sieht sich selbst sowohl auf der Linse der Kamera als Spiegelung, als auch im Fenster der zweiten Projektion.

feed these live video streams into the two movie sequences being projected, so that the viewer becomes part of the video projection. One sees one's very own reflection in the lens of the camera, meaning that the camera is observing the viewer in the space between projections. The visitor then sees him or herself again, in the room behind the window on the opposite side.



Blind Spot: Die Beobachtung des Beobachters

Photographie / Photography



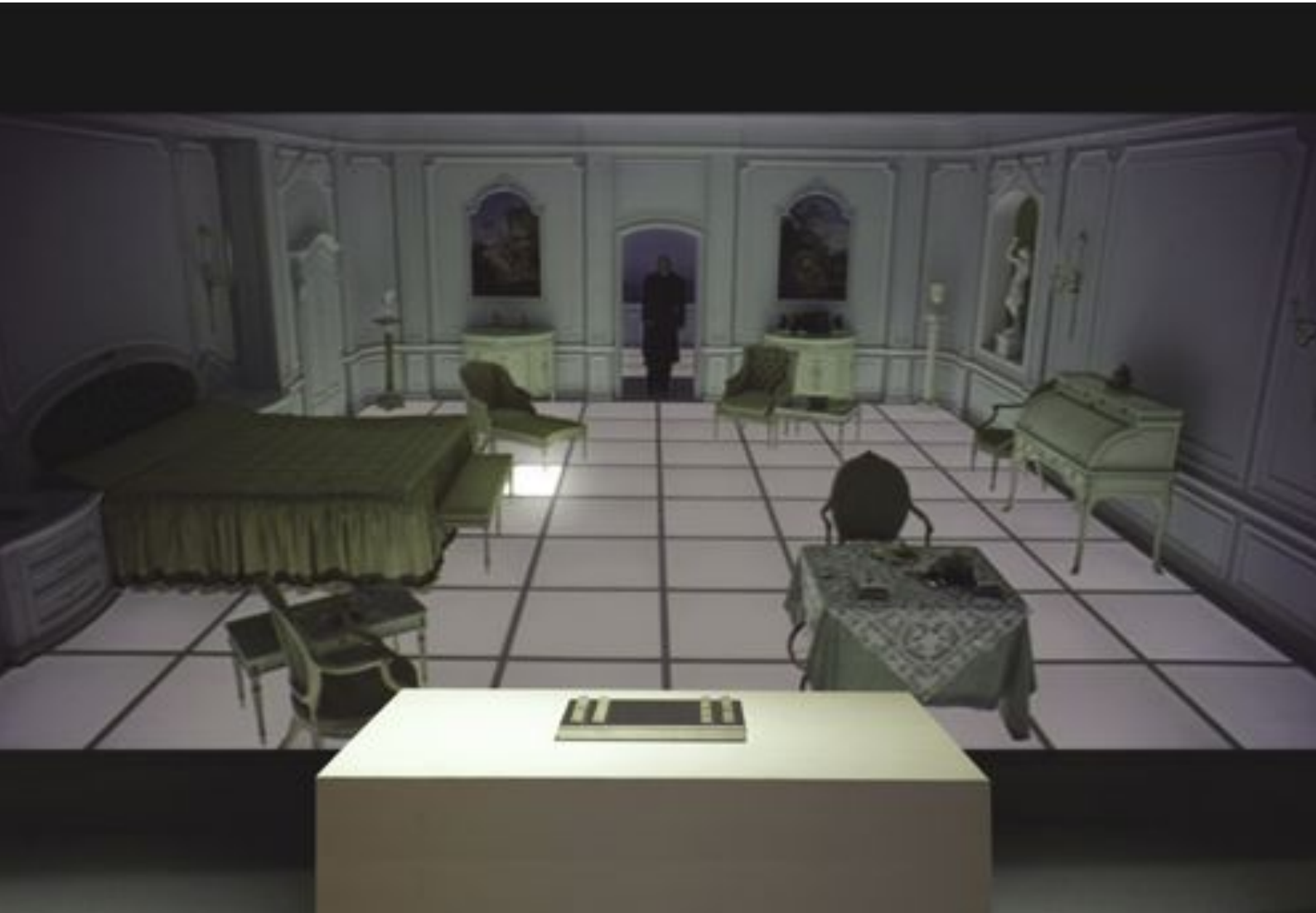
Blind Spot: Die Beobachtung des Beobachters

Spiegelobjekt / Mirror Object



Zugzwang (Remain in Light)

Schnittstellenobjekt (Teil der interaktiven Installation) / Interface Sculpture (Part of the interactive Installation)



Zugzwang (Remain in Light)

Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation

Zugzwang (Remain in Light) beschäftigt sich mit dem Verhältnis von Mensch zu Maschine anhand eines "digitalen Schachautomaten". Die Installation besteht aus einem Interface in Form eines modifizierten Schachbretts und einer Videoprojektion.

Zugzwang (Remain in Light) deals with the relationship of man and machine, using the example of a "digital chess automaton". The installation consists of a chessboard-like interface and a video projection.



Die Schnittstelle, in der Größe eines Turnierschachbretts steht in der Mitte eines abgedunkelten Raumes auf einem beleuchteten Podest. Das Interface hat keine Spielfelder und anstatt der bewegbaren Figuren befinden sich auf jeder Spielerseite acht Computertasten. Statt eines Zuges werden bei diesem "Spiel" die Tasten gedrückt.

Die wandfüllende Projektion zeigt einen unbeleuchteten dunklen Raum. Dieser Raum, ein surreales Hotelzimmer im Barockstil, mit futuristisch anmutendem Glasboden, ist eine geloopte Einstellung aus dem Film *2001 - A Space Odyssey*, die für die Installation *Zugzwang (Remain in Light)* adaptiert und in einen erweiterten Kontext gestellt wurde.

The interface is exactly like a tournament chessboard and stands in the center of a darkened room on a lighted podium. The game board has no squares and, instead of movable figurines, each player has eight fixated, workable computer keys. In this game, a key is pressed to make a move.

The wall-to-wall projection shows a dark, unlit room. The room, a surreal hotel room with a Baroque interior and a futuristic glass floor, is a setting from the movie *2001 - A Space Odyssey*, adapted and placed in the expanded context of the *Zugzwang (Remain in Light)* installation.

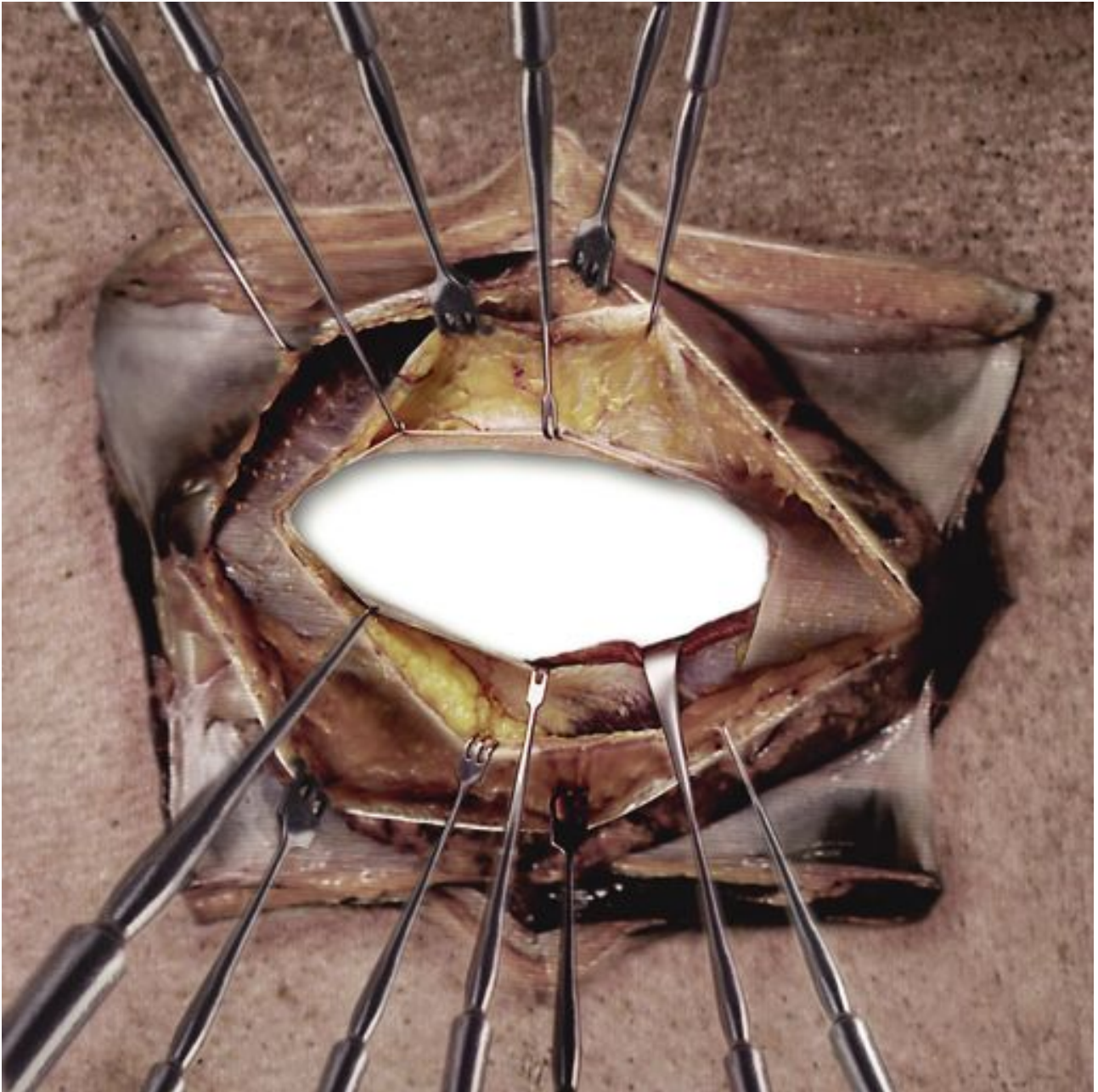


Durch Betätigen einer Taste des Interfaces beginnt eine Bodenfliese des Raumes zu leuchten, wodurch das Umfeld deutlicher erkennbar wird. Man sieht, dass der Boden aus beleuchtbaren, quadratischen Elementen besteht, die den Grundraster eines Schachbretts bilden. Bei Betätigung unterschiedlicher Tasten leuchtet jeweils eine andere Kachel auf. Bei Loslassen der Computertaste erlischt das Licht im projizierten Raum wieder. Nach längerem Drücken einer Taste, beginnt sich die Szenerie zu verändern. Man sieht, wie eine Person den Raum betritt, langsam durch das Zimmer auf den/die BetrachterIn zugeht und sich schließlich an einen Tisch setzt und dort verharrt.

Der/die BetrachterIn bzw. SpielerIn in *Zugzwang (Remain in Light)* bestimmt Beginn und Ende eines Zuges, hat jedoch keinen Einfluß auf den vom Computer gewählten Spielverlauf.

By touching a key on the interface, a square floor tile in the room begins to glow, making the room more recognizable. One sees that the floor of the room is made of lightable square glass tiles, recreating a chessboard. Each computer key makes a different field glow. Letting go of the key extinguishes the light in the projected room. If a key is held down for a time, one sees a person entering the room, slowly approaching the viewer, and finally sitting down at a desk and waiting. This path is the computer's countering move.

In *Zugzwang (Remain in Light)*, the viewer is part of the game and the rules are predetermined.



Basesearch

Photographie / Photography



Second View

Photographie / Photography



Index

Photographie / Photography



Avatar

Videoprojektion / Video Projection

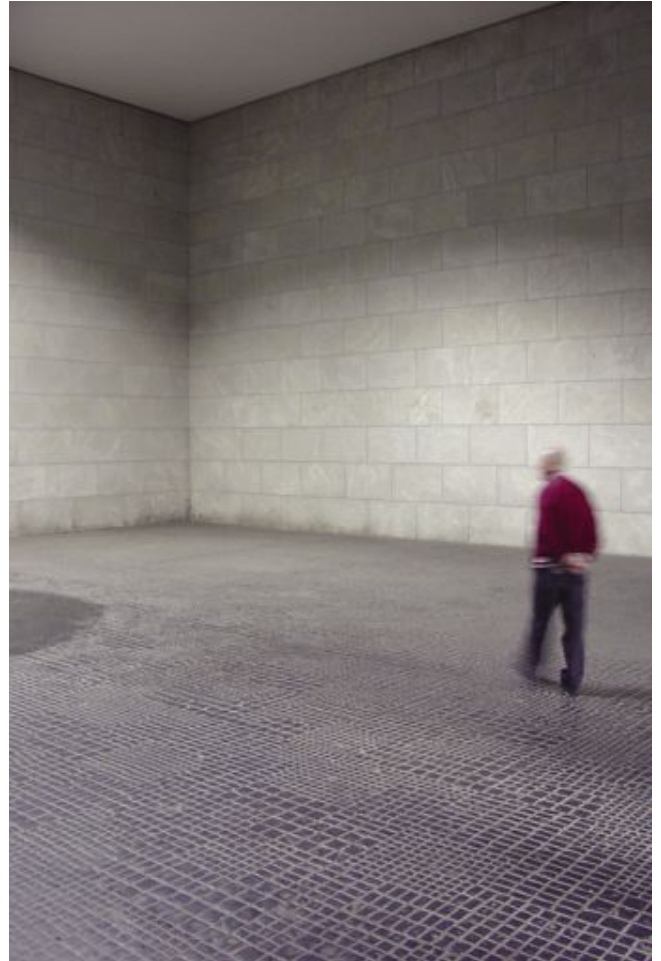
Avatar ist eine als Einzelprojektion konzipierte Videoarbeit. Videoelemente und Photographien werden bei *Avatar* zu einem vereinheitlichten Bild mit starren und bewegten Bestandteilen als Endlosvideo montiert. Die Tonebene besteht ebenfalls aus mehreren, das Bild ergänzende Elementen, wie etwa Kurt Weills *What Keeps Mankind Alive* aus Brechts *Dreigroschenoper*. Die visuellen und auditiven Bestandteile generieren eine surreale Szenerie, eine Art "digitales Tableaux vivant".

Avatar is a single projection video piece. Still and moving components of video elements and photographs are unified within this perpetual video loop. The sound track is also made up of multiple elements setting off the images, such as Kurt Weill's *What Keeps Mankind Alive* from Brecht's *Threepenny Opera*. The combined visual and aural elements generate a surreal scenario, a sort of "digital tableau vivant".



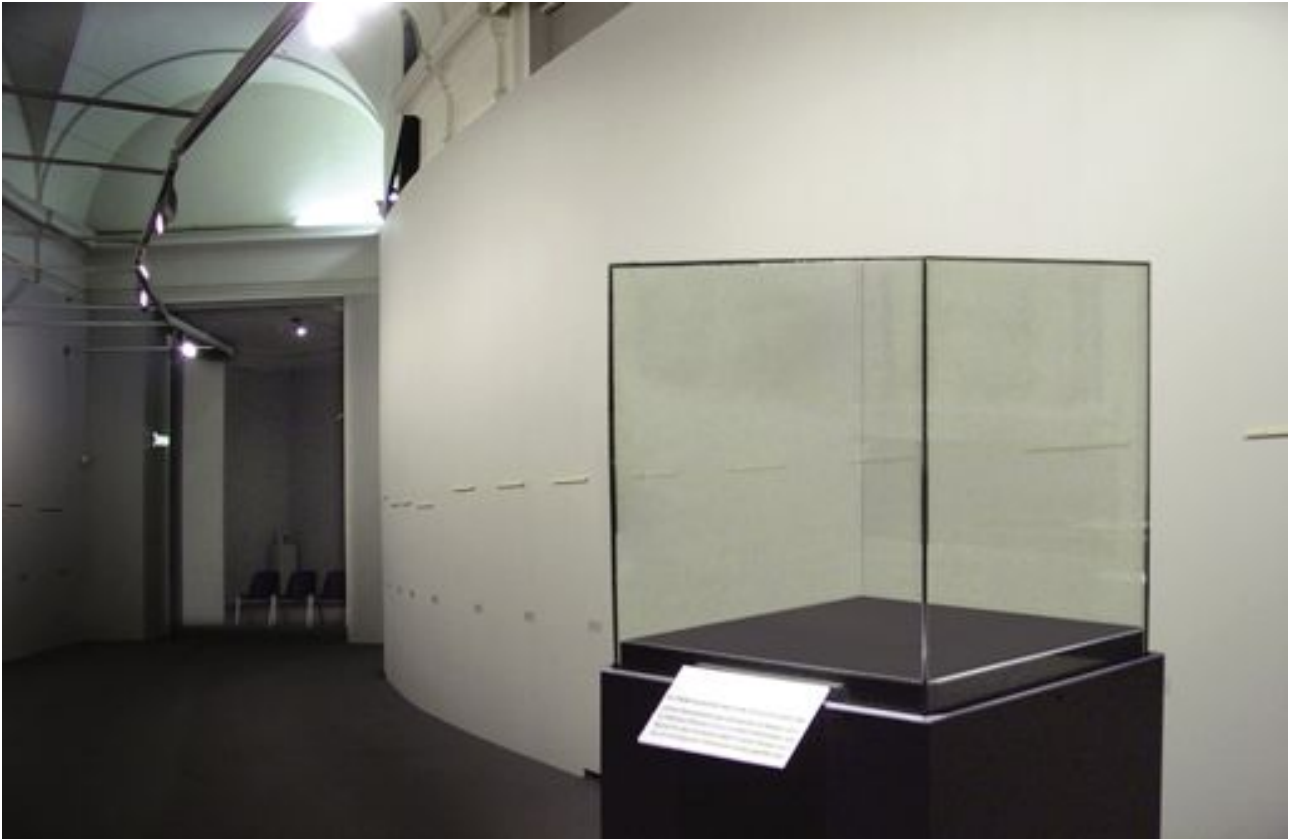
Stages (Public Relations)

Photographie / Photography



Stages (Tableaux)

Photographie / Photography



Void Screens

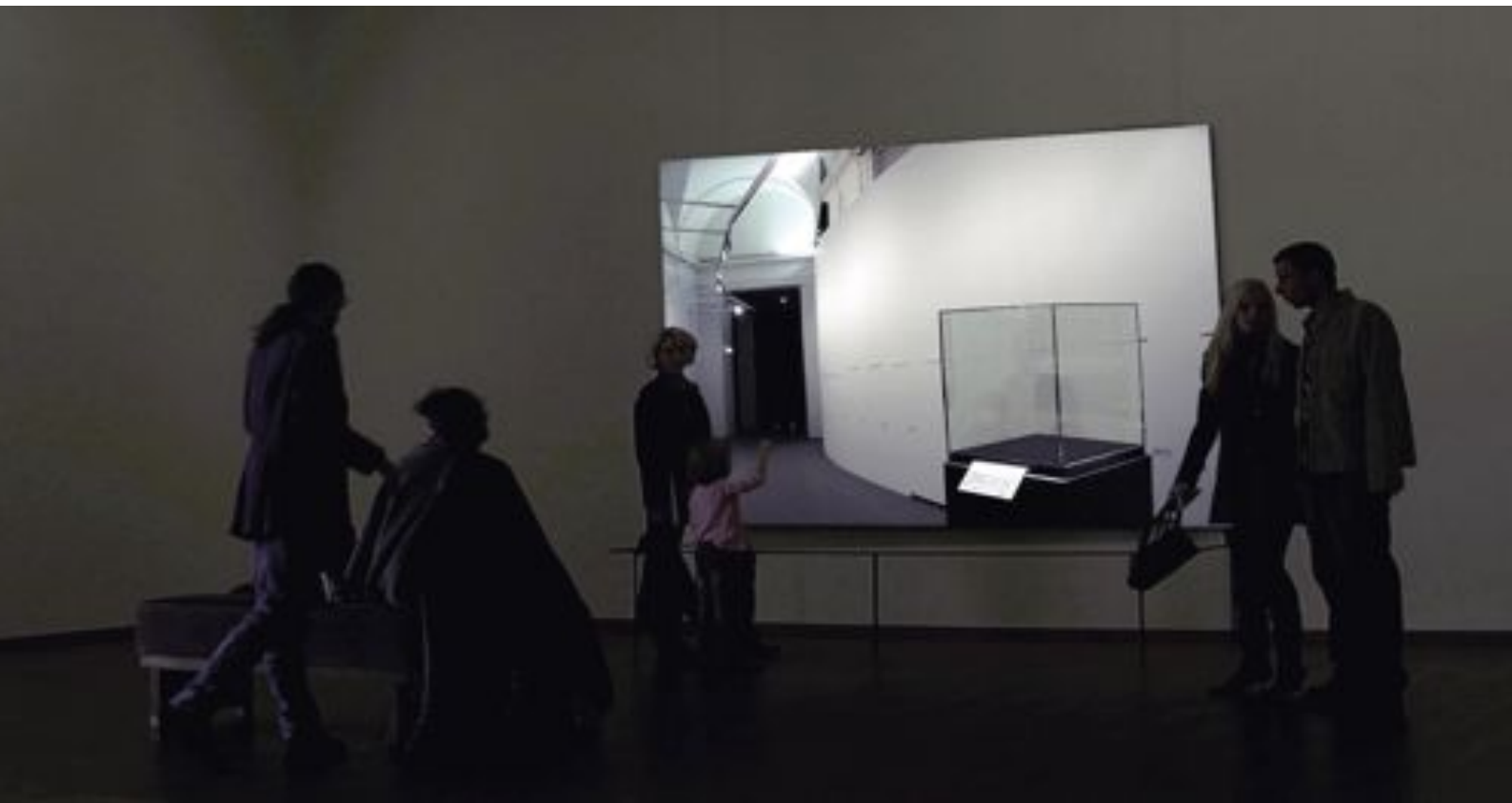
Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation

Void Screens ist eine thematische Serie bestehend aus einer interaktiven Closed Circuit Videoinstallation, sowie Photoarbeiten und einem Video.

In der interaktiven Installation *Void Screens* steht der/die BetrachterIn vor der Projektion eines leeren Schaukastens im Museumsraum.

Void Screens is a thematic series consisting of an interactive, closed circuit video installation, photographic works, and a video.

In this interactive installation *Void Screens*, the viewer stands before a projection of an empty showcase in an empty exhibition room.



Durch genaue Betrachtung der Vitrine wird an der Glasoberfläche eine transparente, bewegte Spiegelung in Form eines Videos erkennbar. Eine im Raum installierte Videokamera filmt den/die BeobachterIn und die entstehenden Livebilder werden unmittelbar in das projizierte Video eingespeist.

On close examination of the showcase, a transparent, moving reflection becomes apparent on the glass surface - a video. A video camera installed in the room films the viewer and these live images are immediately fed into the projection.



Der/die BetrachterIn erlebt sich somit selbst als MuseumsbesucherIn und ersetzt als Subjekt das fehlende Vitrinenobjekt. Mit seinem/ihrer Spiegelbild wird er/sie Teil der Installation, steht real aber außerhalb des Geschehens.

The viewer experiences his/herself as a museum visitor and replaces the missing object in the showcase as the subject. The person's reflection becomes part of the installation, but in reality he/she remains outside of the field of action.



Void Screens (III)

Photographie / Photography



Void Screens (IV)
Photographie / Photography



Void Screens (II)

Photographie / Photography



Prospect: Time Smoking a Picture

Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation

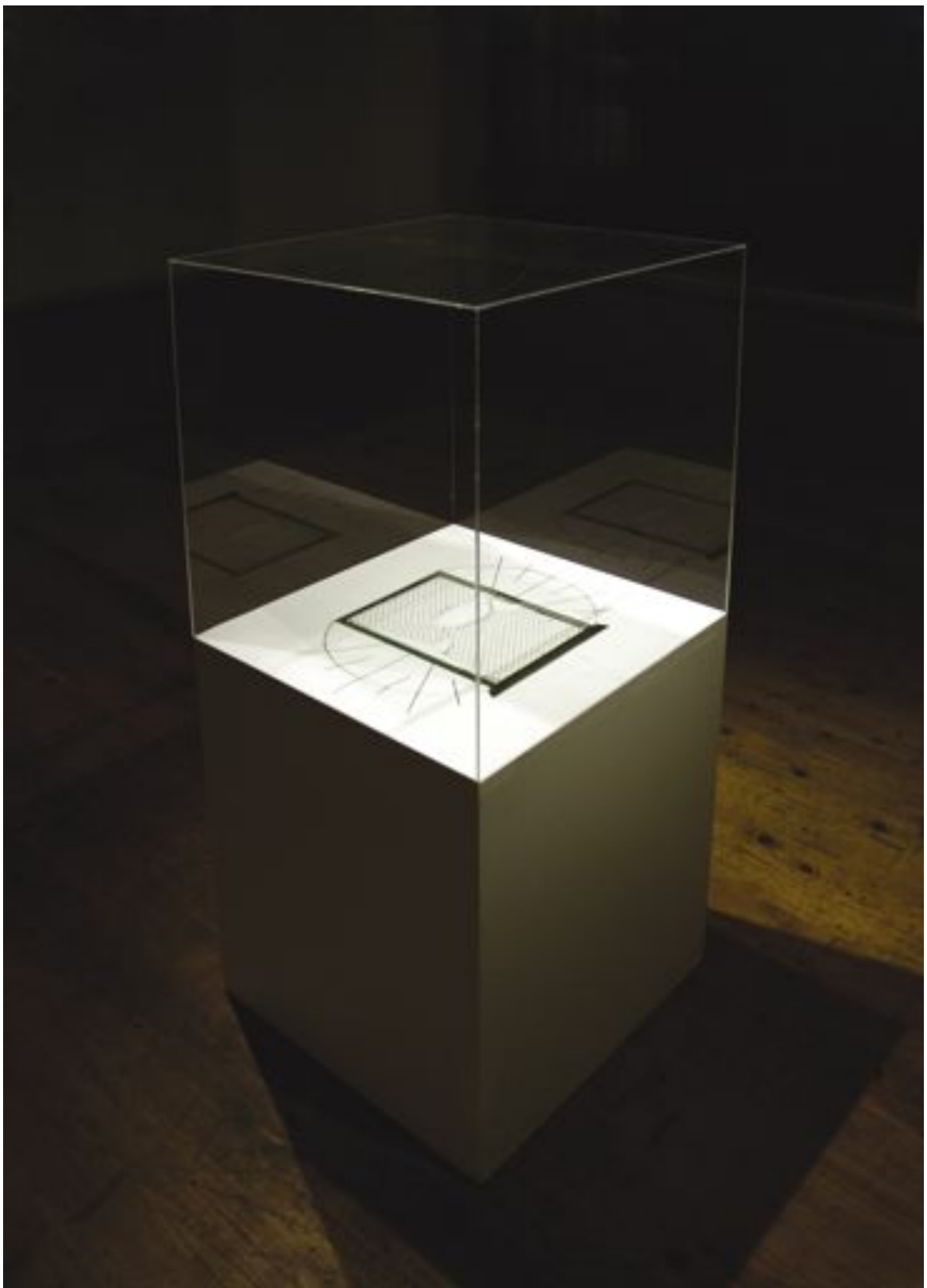
In der interaktiven Videoinstallation *Prospect: Time Smoking a Picture* steht der/die BetrachterIn vor der Projektion des Bildes *The Time Smoking a Picture* von William Hogarth von 1762, in dem Chronos, die Verkörperung der Zeit, mit seiner Pfeife das Gemälde schwärzt. Mit seiner Sense hat er einen Riss in das Bild geschnitten.

In the interactive video installation *Prospect: Time Smoking a Picture*, the observer stands before the projection of the William Hogarth's 1762 painting *The Time Smoking a Picture*, which portrays Chronos, the incarnation of time, blackening the painting with his pipe. He has swathed a gash in the picture with his scythe.



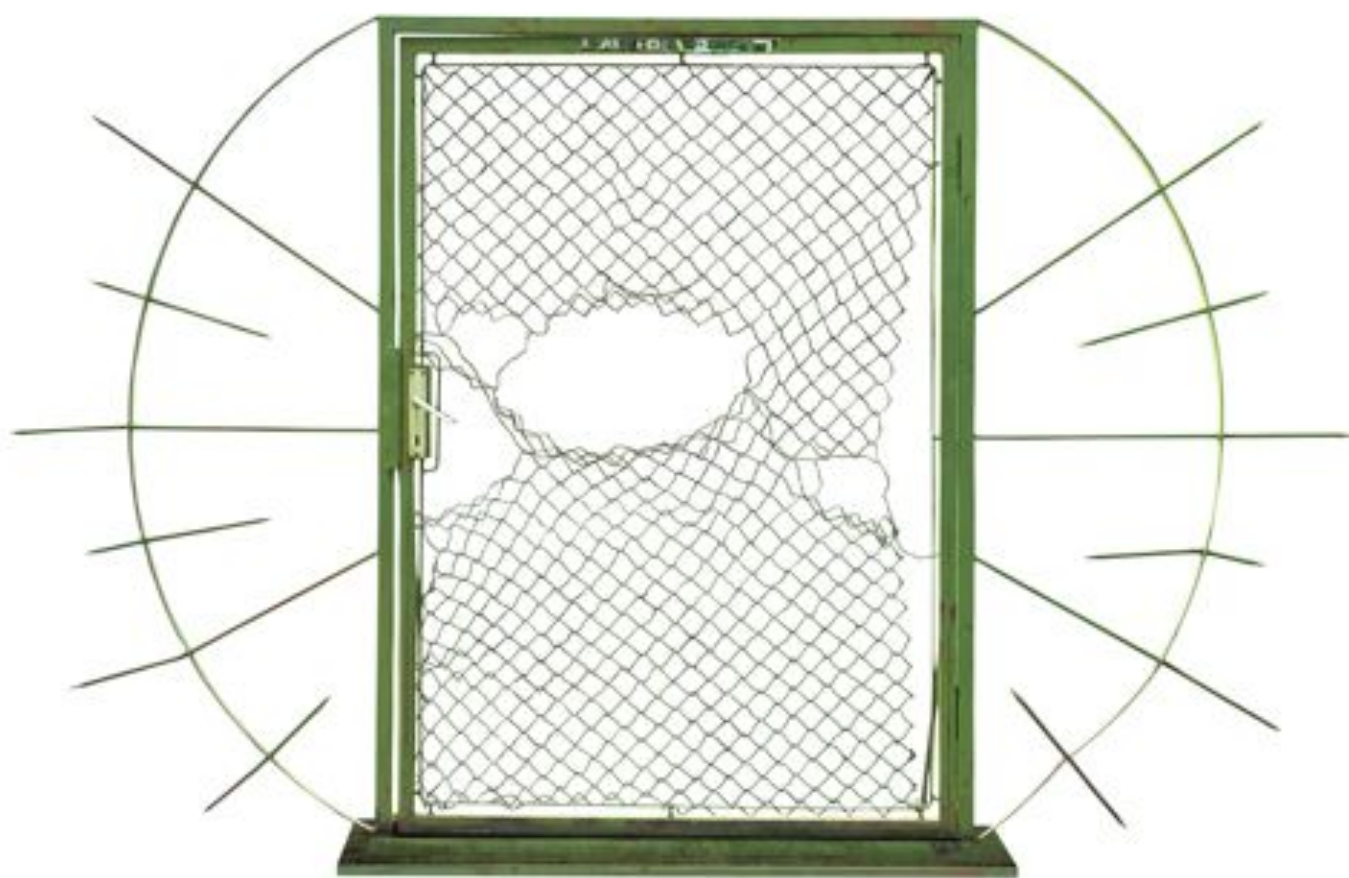
Eine Videokamera filmt den/die BetrachterIn sobald er/sie unmittelbar vor der Projektion steht. Die entstehenden Livebilder werden, reduziert auf Konturlinien, in bestimmte Teile der Projektion eingespeist. Das digitale "Spiegelbild" des/der Betrachters/in wird Teil der projizierten Druckgrafik und verschmilzt zu einer einheitlichen Abbildung.

As soon as the viewer stands in front of the projection, a video camera begins filming. The resulting live images are reduced to linear contours and fed into areas of the projection left blank. This digital "mirror image" of the viewer becomes part of the projected graphic, melding uniformly into a single image.



Trash Winnow

Photoobjekt / Photo Sculpture





Remindset

Photoserie / Photo Series

Die Photoserie *Remindset* zeigt als wiederkehrendes Motiv Museumsvitrinen. Die dargestellten Schaukästen präsentieren je einen Gegenstand, der durch die auf der Glasoberfläche sichtbaren Spiegelung teilweise überlagert wird. Der Blick des/der Betrachters/in wird somit durch die Spiegelbilder

The photo series *Remindset* shows a repeating museum display case motive. The portrayed showcases each display an object partially superimposed by the reflection on the surface of the glass. The observer's outlook is expanded by these reflections to include each of the other showcases and



der anderen Vitrinen und ihrer ausgestellten Gegenstände erweitert aber auch eingeschränkt. Alle Objekte werden in jedem Schaukasten sichtbar. Spiegelbilder und Gegenstände erscheinen als vereinheitlichte Abbilder, die in sich geschlossene Miniaturbildwelten wiedergeben.

their objects. All objects become visible in every showcase. The reflections meld with the objects into a unified image, each showcase displaying a different structure of the miniaturized picture world.



Corridor

Videoprojektion / Video Projection

Videoelemente und Photographien werden in der Videoarbeit *Corridor* zu einem vereinheitlichten Bild mit starren und bewegten Bestandteilen als Endlosvideo montiert. Die visuellen und auditiven Elemente generieren eine surreale Szenerie als eine Art "digitales Tableaux vivant".

Corridor is a single projection video piece. Still and moving components of video elements and photographs are unified within this perpetual video loop. The combined visual and aural elements generate a surreal scenario, a sort of "digital tableau vivant".



Image.acgt

Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation

Die Projektion der Videoinstallation *Image.acgt* zeigt ein ausgetrocknetes Flussbett im Inneren einer artifiziell wirkenden Halle. Die Projektionsbilder sind durch Sensoren interaktiv mit dem Standort beziehungsweise der Bewegung des/der Betrachters/in gekoppelt und

Upon entering the room, the observer seen an upright format video image. The projection shows the dried-out bed of a river inside an artificial-looking hall. The waterlevel of the river is coupled by sensors to the position and the movement of the



werden somit von diesem/dieser gesteuert. Nähert sich eine Person der Projektion steigt der Wasserspiegel im Videobild. Bei Entfernung sinkt er bis zur völligen Austrocknung. Mit dem Steigen des Wasserstandes wird eine Spiegelung in Form von Buchstaben an der Wasseroberfläche sichtbar.



observer. As the viewer draws nearer to the projection space, the water level in the river rises. The more water is in the river, the more clearly one can see the reflection of letters upon the surface of the water.



Steht man unmittelbar vor der Projektion, sieht man auf dem vollen Wasserbecken Buchstabenketten, die in mehreren Bahnen auf den/die BetrachterIn zufließen. Der dargestellte Text zeigt bestimmte Kombinationen der Buchstaben A, C, G und T, also eine Abfolge von Nukleotidbasen der menschlichen DNA und somit einen Ausschnitt des Human Source Codes.



When standing directly in front of the screen, multiple tracks of letter strings stream towards the viewer. The pictured text shows certain combinations of the letters A, C, G and T - a succession of the nucleotide bases of human DNA, an extract of the human source code.



Remiss

Photographie / Photography



Screens

Photoserie / Photo Series



Die Trägheit der Bilder

Photoserie / Photo Series









Proper Act

Photographie / Photography



Switch Enlightenment

Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation

„Big Brother“ hat sich in die Wohnung des Einzelnen in Form eines Monitors eingenistet, kontrolliert das Individuum, betäubt seine Ideen und schaltet schließlich die gebündelten Gedanken gleich. Permanent schwatzend und mit Informationen schießend begehrt das Fernsehbild die alleinige Herrschaft über den Bewohner. Doch es gelingt ihm nicht alle Zellen freien Denkens auszuschalten – aufmüpfig sitzt da jemand und hat sich in ein Buch vertieft. [RB]

“Big Brother” has nested into each and every home, shaped as a monitor. He controls the individual, numbs any ideas, finally bundling all thoughts into a homogeneous mass. Permanently chattering and spewing information, the television image demands sole sovereignty of the house’s occupants. But it is not capable of turning off every single cell of free thought – a lone insolent soul sits, immersed in a book. [RB]



Die Installation *Switch Enlightenment* besteht aus einer Videoprojektion und einem beleuchteten historischen Lichtschalter an der Wand. Das projizierte Bild der Videoinstallation zeigt eine sitzende, in seine Literatur vertiefte Person. Ein im Hintergrund rauschender Fernsehbildschirm dient dem Lesenden dabei als Lichtquelle beziehungsweise Leselampe. Betätigt nun der/die BesucherIn den im Ausstellungsraum befindlichen Lichtschalter, ändert sich die

You can see a wall-covering video projection as well as a light switch highlighted by a light-bulb on the wall. The endless video-loop shows somebody reading. In a semi-close-up-shot one can see a person - engrossed in his reading. A hissing tv-screen in the background is his only source of light and serves as the readers reading-lamp. If the observer turns on the switch on the wall, the light situation within the projected video changes.



Lichtsituation innerhalb des projizierten Videos. Durch Umlegen des Lichtschalters im realen Raum, kann der/die BetrachterIn den Fernseher im projizierten Videobild abdrehen und somit das zum Lesen notwendige Licht anschalten bzw. abschalten.

Bei dem verwendeten Filmmaterial handelt es sich um einen Ausschnitt aus Francois Truffauts Film *Fahrenheit 451* aus dem Jahre 1966, nach dem Roman von Ray Bradbury und zeigt Oskar Werner, als er verbotener Weise erstmals ein Buch liest.

The visitor is capable of interacting with the video. S/he can turn the "reading-light-screen" on and off. By pressing this switch in real space, the observer can turn on/off the tv in the video projected and by doing so s/he can take away the readers light.

The film material used is a key-scene of Francois Truffauts *Fahrenheit 451* from 1966, after a novel by Ray Bradbury, showing Oskar Werner illegally reading a book for the first time.



Pertinent Files

Photoserie / Photo Series



Pertinent Files

Photoserie / Photo Series

... gestern sah ich eine hübsche Wochenschau in die sich ein Kopierfehler eingeschmuggelt hatte. Der Sprecher sagte eben "bemühte sich auch ...", als dasselbe Bild wieder erschien und der Sprecher nochmals wiederholte "bemühte sich auch ...". In jeder Wochenschau müßten zwei, drei solcher Fehler eingeschmuggelt werden, damit die Kontinuität unterbrochen und die Manipulation sichtbar gemacht wird, das Ganze als Künstliches, Gemachtes erkannt werden kann und jede Verwechslung mit der Wirklichkeit verhindert wird ... Film ist nur dort frei, wo er völlig unmanipuliert die Wirklichkeit wiedergibt oder eine völlig manipulierte Wirklichkeit zeigt ... Kino ist die Utopie einer totalitären Gesellschaft. Man muß auf das Schlimmste gefaßt sein. Machen Sie sich ein paar schöne Stunden und gehen Sie ins Kino ...

Ernst Schmidt Jr. 1968

... yesterday I saw a nice newsreel where a copying error had slipped in. The speaker was saying, "making an effort ...", when the same frames reappeared and the speaker repeated again "making an effort ...". Three or four mistakes like this must be smuggled into every newsreel, to interrupt the continuity and make the manipulation visible, to make it recogniz-able as an artificial creation and prevent its being mistaken for reality ... film is only free when it replays reality fully, unmanipulated, or when it shows a completely manipulated reality ... Cinema is the utopia of a totalitarian society. Be ready for the worst. Enjoy yourself for a few hours and go see a movie ...

Ernst Schmidt Jr. 1968

Textebene aus dem Leuchtkastenobjekt
Optische Dichte (und Realitätsebenen mit Wirklichkeitsbezug)

Text layer from the Lightbox Sculpture
Optische Dichte (und Realitätsebenen mit Wirklichkeitsbezug)

Optische Dichte (und Realitätsebenen mit Wirklichkeitsbezug)

Leuchtkastenobjekt / Light Box Sculpture

Als eine Hommage an den österreichischen Avantgarde- und Experimentalfilmmacher Ernst Schmidt Jr. entstand dieses Leuchtkastenobjekt. Das Objekt besteht aus zwei Ebenen, einer partiell transparenten Bildebene und einer dahinter liegenden Textebene. Der Text, ein Ausschnitt seiner Abhandlung über die Wirklichkeit in Nachrichten und Film, wird in der Bildebene teilweise von Filmkadern überlagert. Die Bilder stammen aus dem Dokumentationsfilm über VALIE EXPORTs Performance *Aus der Mappe der Hundigkeit*, mit Peter Weibel von 1969. Das Objekt nimmt auch in seiner formalen Umsetzung Bezug auf die Arbeitsmethoden Ernst Schmidts.

The light box sculpture *Optical Density (and layers of reality relating to the truth)* is an homage to the Austrian experimental and Avant-garde filmmaker Ernst Schmidt Junior. It is made of two layers, a transparent picture layer and a text layer in the background. The text, an extract from Schmidt's work about truth in news and film, is partially overlayed by frames from the image layer. The images are excerpts from a documentation of VALIE EXPORT's 1969 performance with Peter Weibel *Aus der Mappe der Hundigkeit*. The antagonism between the visual medium and the text are integral issues of this work. Schmidt's work methods have also been integrated into the images.



Optische Dichte (und Realitätsebenen mit Wirklichkeitsbezug)

Leuchtkastenobjekt / Light Box Sculpture



Ars Memoriae
Objekt / Object



Ars Memoriae

Objekt / Object

Ars Memoriae besteht aus einem hohlen, vorne und hinten offenen Korpus mit Bilderrahmen. Bei Betrachtung von vorne fällt der Blick durch den Rahmen in den innen leeren, plastisch nach hinten verlängerten Bildraum. Die Außenseiten des Objektes zeigen eine Visualisierung von "Weißem Rauschen". *Ars Memoriae* wird sowohl als Objekt, als auch als in die Wand ingeriesenes Bild präsentiert.

Ars Memoriae is a hollow corpus with picture frames, open to the front and back. When viewed from the front, attention is drawn through the frame into the pictorial space's empty interior, which lengthens towards the back. The outside of the object shows a visualization of "White Noise". *Ars Memoriae* can be exhibited as a sculpture or as a picture integrated into the wall.



Publicum

Objekt / Object

Das mit *Publicum* betitelte Objekt besteht aus einem Buch mit weißem Einband. Mittig ist ein Türspion angebracht, einzelne Seiten sind mit Indexstreifen markiert. Das Buch lässt sich nicht öffnen, der Blick ins Innere wird durch den Türspion verhindert und auf einen Blick hindurch reduziert.

Publicum is a book bound in white. There is a peephole in the middle and a few pages are tagged with index strips. The book cannot be opened; the peephole enables the view through to the other side, but hinders one from looking inside.



Cells

Photographie / Photography



Consensus

Photographie / Photography



Clarification

Photographie / Photography



Identity Features

Photographie / Photography



Eucharistia

Photographie / Photography



Scope

Interaktive Installation / Interactive Installation

Die Installation besteht aus einem LED-Leuchtschriftenpanel sowie einem Drucker mit Endlospapier. Texte können per SMS beziehungsweise Email an das Laufschriftenpanel gesendet werden. Die übermittelte Nachricht erscheint unmittelbar, anonym und unzensuriert als Laufschrift. Der Text läuft einmal durch, danach ist das Panel wieder dunkel.

The installation consists of a single-line LED text panel and a printer fed with an endless roll of paper. Text can be sent to the moving message panel by SMS or email. The text appears immediately as a moving message, anonymously and uncensored. The message goes through only once, then the panel darkens.



Ein Computerdrucker im Ausstellungsraum sammelt und "archiviert" die eintreffenden Nachrichten indem sie auf Endlospapier ausgegeben werden. Im Laufe der Ausstellung ergibt sich so eine Ansammlung von eingegangenen Daten in Form eines Papierhaufens. Die einzelnen Beiträge sind im Ausdruck formal so angeordnet, dass sie als einheitlicher, geschlossener Text erscheinen.

A printer in the exhibit room collects and "archives" the incoming messages by printing them on an endless roll of paper. A collection of all incoming data is compiled during the course of the exhibit. Each text message is placed formally in the printout, creating a cohesive, uniform text.



Scene (66)

Photographie / Photography



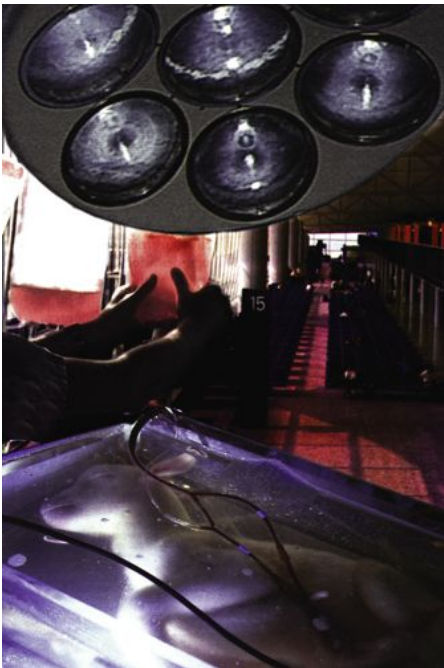
Scene (28-41)

Photographie / Photography



Fact

Photoserie / Photo Series



Fact

Photoserie / Photo Series



Videosearch

Photographie / Photography

- 02 **Publicum Augenbinde**, 2008
Objekt / Object
- 05 **Publicum**, 2008
Objekt / Object
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Minoriten Galerien, Graz
- 07 **Blind Spot**, 2008
Objekt / Object
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Minoriten Galerien, Graz
- 09 **Ars Memoriae**, 2008
Objekt / Object
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Minoriten Galerien, Graz
- 10 **Winnow11**, 2007
Backlit C-Print, Leuchtkasten / Lightbox, 60 x 60 cm
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Minoriten Galerien, Graz
- 12 **Die Trägheit der Bilder**, 2008
Photoserie / Photo Series, Backlit C-Print,
Leuchtkasten / Lightbox, 70 x 100 cm
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Minoriten Galerien, Graz
- 16 - 19 **Sync**, 2004-2006
Photoserie / Photo Series, C-Print, 40 x 165 cm
- 20 - 22 **Type Output beyond Impression**, 2006
Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Minoriten Galerien, Graz
- 23 - 25 **Blind Spot: Die Beobachtung des Beobachters**, 2007
Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Mestna Galerija, Nova Gorica
- 26 **Blind Spot: Die Beobachtung des Beobachters**, 2008
Backlit C-Print, Leuchtkasten / Lightbox, 60 x 60 cm
- 27 **Blind Spot: Die Beobachtung des Beobachters**, 2007
Spiegelobjekt / Mirror Object, 78 x 196 cm
- 28 - 31 **Zugzwang (Remain in Light)**, 2007
Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation
Ausstellungsansicht / Exhibition view: Brick 5, Wien
- 32 **Baserearch**, 1999
C-Print, 100 x 100 cm
- 33 **Second View**, 2008
Photoserie / Photo Series, C-Print, 200 x 200 cm
- 34 **Index**, 2007
C-Print, 80 x 197 cm
- 35 **Avatar**, 2008
Videoprojektion / Video Projection
- 36 **Stages (Public Relations)**, 2008
Photoserie / Photo Series, C-Print, 100 x 70 cm
- 37 **Stages (Tableaux)**, 2006
Photoserie / Photo Series, C-Print, 100 x 70 cm
- 38 - 40 **Void Screens**, 2005/2006
Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz
- 41 **Void Screens (III)**, 2006
Backlit C-Print, Leuchtkasten / Lightbox, 70 x 100 cm
- 42 **Void Screens (IV)**, 2006
Backlit C-Print, Leuchtkasten / Lightbox, 100 x 70 cm
- 43 **Void Screens (II)**, 2006
Backlit C-Print, Leuchtkasten / Lightbox, 100 x 70 cm

- 44 - 45 **Prospect: Time Smoking a Picture**, 2008
Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation
- 46 - 47 **Trash Winnow**, 2007
Photoobjekt / Photo Object, 50 x 50 x 180 cm
Ausstellungsansicht / Exhibition view: Brick 5, Wien
- 48 - 49 **Remindset**, 2007
Photoserie / Photo Series, C-Print, 70 x 100 cm
- 50 **Corridor**, 2008
Videoprojektion / Video Projection
- 51 - 53 **Image.acgt**, 2003
Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation
- 54 **Remiss**, 2005
Photoserie / Photo Series, C-Print, 50 x 210 cm
- 55 **Screens**, 2006
Photoserie / Photo Series, C-Print, 50 x 210 cm
- 56 - 59 **Die Trägheit der Bilder**, 2007/2008
Photoserie / Photo Series, Backlit C-Print,
Leuchtkasten / Lightbox, 70 x 100 cm
- 60 **Proper Act**, 2007
C-Print, 130 x 200 cm
- 61 - 63 **Switch Enlightenment**, 2001
Interaktive Videoinstallation / Interactive Video Installation
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Lothringer13, Städtische Kunsthalle München
- 64 - 65 **Pertinent Files**, 2007
Photoserie / Photo Series, Backlit C-Print,
Leuchtkasten / Lightbox, 70 x 100 cm
- 66 - 67 **Optische Dichte
(und Realitätsebenen mit Wirklichkeitsbezug)**, 2006
Leuchtkastenobjekt / Light Box Sculpture
60 x 100 x 35 cm
- 68 - 69 **Ars Memoriae**, 2008
Objekt / Object, 30 x 24 x 90 cm
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
Minoriten Galerien, Graz
- 70 **Publicum**, 2008
Objekt / Object, 22 x 30 x 5 cm
- 71 **Cells**, 2008
C-Print, 150 x 211 cm
- 72 **Consensus**, 2008
C-Print, 140 x 107 cm
- 73 **Clarification**, 2008
Backlit C-Print, Leuchtkasten / Lightbox, 200 x 200 cm
- 74 **Identity Features**, 2008
C-Print, 150 x 200 cm
- 75 **Eucharistua**, 2008
Backlit C-Print, Leuchtkasten / Lightbox, 200 x 200 cm
- 76 - 77 **Scope**, 2002
Interaktive SMS Installation / Interactive SMS Installation
Ausstellungsansicht / Exhibition view:
OK-Centrum für Gegenwartskunst, Linz
- 78 - 79 **Scene (66)/(28-41)**, 1999
Photoserie / Photo Series, C-Print, 70 x 100 cm
- 80 - 81 **Fact**, 1999
Photoserie / Photo Series, C-Print, 70 x 100 cm
- 82 - 83 **Screens**, 2007
Photoserie / Photo Series, C-Print, 273 x 150 cm
- 84 **Videosearch**, 1998
C-Print, 70 x 100 cm
- 86 **Ich werde aus den Bildern nicht schlau**, 2008
Spiegelobjekt / Mirror Object, 63 x 94 cm



Joerg Auzinger

geboren / born 1972 in Linz, Österreich / Austria, studierte Visuelle Medienkunst an der Universität für Angewandte Kunst in Wien bei / studied Visual Media Art at the University of Applied Arts in Vienna with Peter Weibel, lebt und arbeitet / lives and works in Wien / Vienna und / and Graz.

www.auzinger.net