

## 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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup>

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“<sup>3</sup> 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“<sup>4</sup> und nicht zuletzt zur Ausrufung der „Stunde der Objekte“<sup>5</sup> 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 Beschriftungstäfelchen 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.<sup>6</sup> 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. Foersterns 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.“<sup>7</sup>

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“<sup>8</sup>.

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

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

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

<sup>3</sup> Hünnekens, Annette: Expanded Museum. Kulturelle Erinnerung und virtuelle Realitäten, Bielefeld 2002.

<sup>4</sup> Das neue Ausstellen, hrsg. von Paolo Bianchi, Kunstforum International, Bd. 186, Ruppichterth 2007.

<sup>5</sup> 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.

<sup>6</sup> Foerster, Heinz von/ Pörksen, Bernhard: Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners. Gespräche für Skeptiker, Heidelberg<sup>7</sup> 2006, 102.

<sup>7</sup> Ebd., 25.

<sup>8</sup> Joerg Auzinger, Statement 6. April 2008.