2024

PORTFOLIO

JOERG AUZINGER

Media Art

Research

Photography

Interactive Installations

Objects

ABOUT THE ARTIST

Joerg Auzinger's art deals with the relationship between human, nature and the sociopolitical aspects of a technology-based communication society

Joerg Auzinger's artistic work is situated between art, science and technology. In interactive installations, photographic works and objects, he analyzes the function of new and old media and their construction of realities and the associated changes in our concept of reality. His work often deals with the correlation of analog and digital conditions.
He works in the fields of interactive installations, film and media art as well as in artistic research and scientific topics.

Joerg Auzinger realizes his projects interactively and participatively. The viewer becomes an active participant and thus an essential part of the artwork.

By continually drawing the observer into interactive processes Joerg Auzinger creates artificial intersections between the public and his artworks.

I Gesti del Viaggio / Die Gesten des Reisens

I Gesti del Viaggio / Die Gesten des Reisens

In der Fotoserie "I Gesti der Viaggio" werden die Augenblicke eingefangen, in denen Touristen ihre Smartphones verwenden, um Fotos und Selfies an bekannten Fotomotiven zu erstellen. Während des Fotografierens werden die Besucher selbst im Akt des Fotografierens abgebildet.

Die entstandenen Gesten verleihen den Fotografien eine erweiterte und neue Bedeutung, indem sie die Bilder in einen veränderten Kontext setzen und durch die modifizierte Körpersprache eine neue Interpretation ermöglichen.

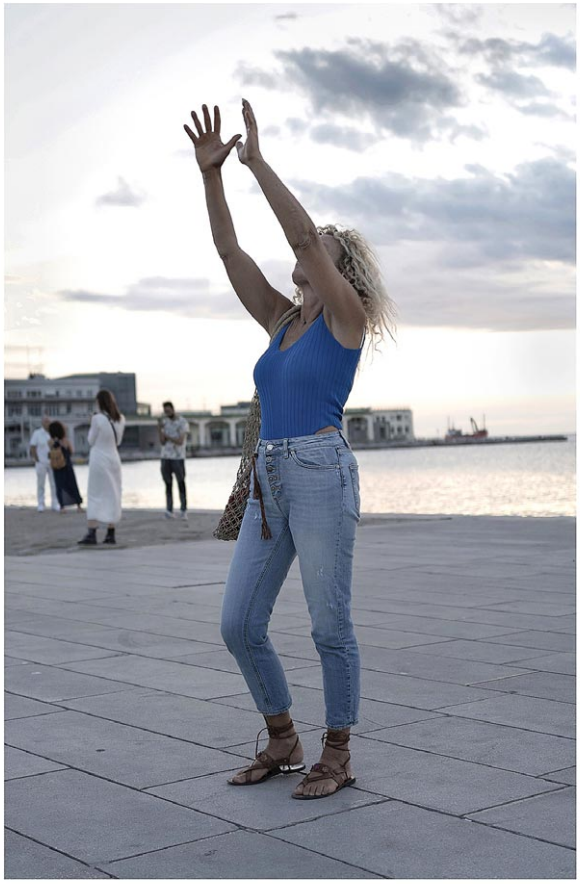
Joerg Auzingers Fotoserie erforscht die Verbindung von Fotografie, künstlicher Intelligenz und menschlichen Gesten. Durch die Entfernung von Mobilgeräten mittels KI werden gewöhnliche Momente in einen neuen Kontext transformiert, wobei die expressiven Handhaltungen betont werden.

Die bewusste Abwesenheit von Technologie regt Betrachter dazu an, die Auswirkungen der Fotografie auf unmittelbare Erfahrungen zu überdenken und Fragen zur Realität und ihrer Darstellung in Bildern aufzuwerfen. Die zusätzliche Präsentation im Postkartenformat zieht Parallelen zwischen traditionellen Ansichtskarten und sozialen Medien. Auzingers Werk, inspiriert von Villem Flussers Ideen zur Manipulation in der Fotografie, fordert Betrachter heraus, das Wechselspiel zwischen Realität, Fiktion und der Rolle des Fotografen bei der Gestaltung unserer Wahrnehmung zu bedenken.

Picture postcard special edition in card holder

La serie fotografica di Joerg Auzinger, **I Gesti del Viaggio** o **Die Gesten des Reisens**, esplora l'intersezione tra fotografia, intelligenza artificiale e gesti umani. Rimuovendo dispositivi mobili dalle mani dei turisti attraverso l'uso dell'IA, la serie trasforma momenti ordinari in un nuovo contesto, mettendo in evidenza le posture espressive delle mani. L'assenza intenzionale della tecnologia stimola gli spettatori a riflettere sull'impatto della fotografia sulle esperienze immediate e solleva interrogativi sulla realtà e sulla sua rappresentazione nelle immagini. La presentazione in formato cartolina e in formato ingrandito crea parallelismi tra le tradizionali cartoline e le immagini dei social media. L'opera di

Die Gesten des Reisens



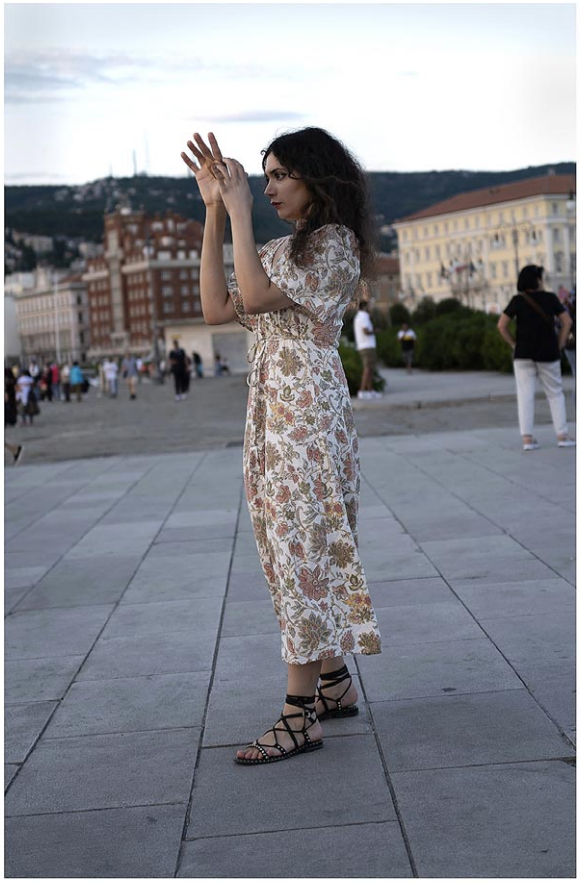
Auzinger, ispirata alle idee di Villem Flusser sulla manipolazione intrinseca nella fotografia, sfida gli spettatori a contemplare l'interazione tra realtà, finzione e il ruolo del fotografo nella plasmatura della nostra percezione.

Nella serie fotografica "I Gesti der Viaggio" vengono immortalati quei momenti in cui i turisti utilizzano i loro telefoni cellulari per scattare foto e selfie presso luoghi molto frequentati. I visitatori vengono fotografati nel momento stesso dello scatto fotografico. I gesti generati conferiscono alle fotografie un contesto nuovo ed ampliato, creando un significato rinnovato attraverso il linguaggio corporeo modificato.

La serie esplora la rappresentazione fotografica della realtà.

The Gestures of Travelling

In the photo series moments are captured when tourists use their mobile phones to take photos and selfies at well-known photo motifs. During the act of photographing, the visitors themselves are depicted. The resulting gestures give the photographs an expanded and new meaning by placing the images in an altered context and providing a fresh interpretation through modified body language.



Joerg Auzinger's photo series, **The Gestures of Travelling** or **Die Gesten des Reisens**, explores the intersection of photography, artificial intelligence, and human gestures. By using artificial intelligence to remove mobile devices from tourists' hands, the series transforms ordinary moments into a new context, emphasizing expressive hand postures. The intentional absence of technology prompts viewers to consider the impact of photography on immediate experiences and raises questions about reality and its representation in images.

The presentation in both postcard and oversized formats draws parallels between traditional postcards and social media imagery. Auzinger's work, inspired by Villem Flusser's ideas on the manipulation inherent in photography, challenges viewers to contemplate the interplay between reality, fiction, and the role of the photographer in shaping our perception.

Photo series
100 x 67 cm / C-Prints on Alu-Dibond / 5 + 3AP

JOERG AUZINGER
Trieste
2023

The series is dedicated to exploring the photographic representation of reality.

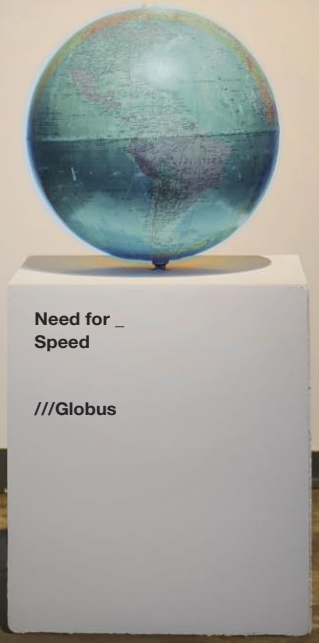
I Gesti del Viaggio

Need for Speed

Act on Climate Now !

Need for _
Green

///Karte



Need for _
Speed

///Globus

A sculpture to urge for climate action. Step on the brake. Your turn. Now!

Need for _

ist eine bildliche Auseinandersetzung mit unserer Welt und der aktuellen Klimakrise mithilfe künstlerischer Objekte. Im Mittelpunkt stehen dabei die Symbolik von Globen, Weltkarten und Atlanten, die unsere Welt vermessen und kartographieren. Die Werkgruppe setzt metaphorisch auf unsere Welt und den Klimawandel ein.

JOERG AUZINGER

Need for _

Need for _ Speed

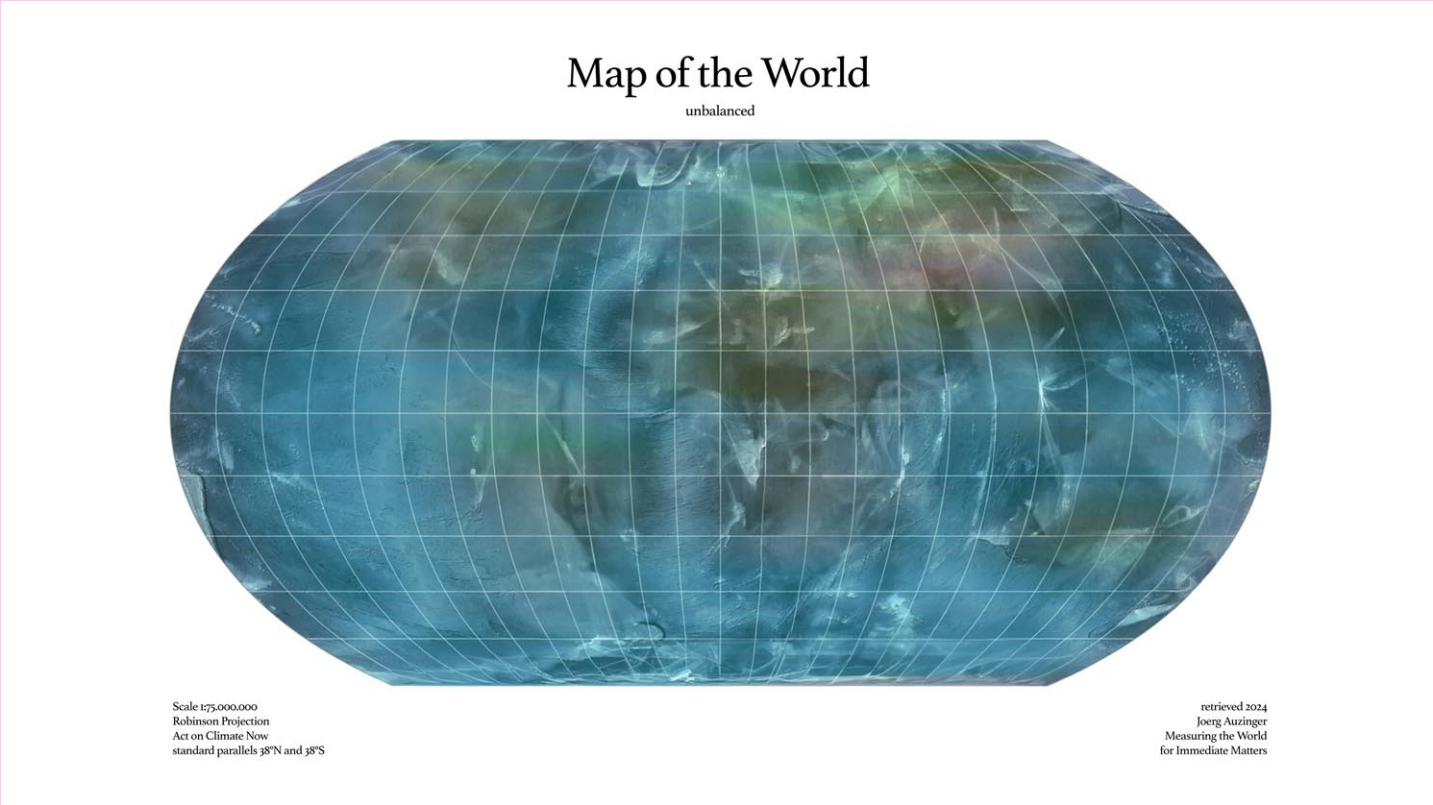
Video Teaser
https://www.auzinger.net/downloads/NeedForSpeed.mov

///Globus

In dieser Installation symbolisiert der sich immer schneller drehende Globus die beschleunigten Auswirkungen des Klimawandels. Ausgelöst durch einen Bewegungssensor beginnt der Globus zu rotieren und gewinnt zunehmend an Geschwindigkeit, bis die Grenzen verschwimmen und nur noch eine homogene Kugel erkennbar ist. Die instabile Rotation spiegelt die wachsende Dringlichkeit und Unkontrollierbarkeit der Umweltveränderungen wider. Betrachter erleben durch die steigende Geschwindigkeit eine direkte Verbindung zur Eskalation der Umweltauswirkungen. Diese Arbeit ruft dazu auf, das Bewusstsein für die zunehmende Bedrohung unseres Planeten zu schärfen und drängt auf kollektive Maßnahmen, um den gefährlichen Drehmoment des Klimawandels zu verlangsamen. Die eiernde und unruhige Rotation des Globus zeigt eine bedrohliche Instabilität. Die raschen Veränderungen mahnen uns, dass wir dringend gemeinsame Anstrengungen unternehmen müssen, um die Balance der Erde wiederherzustellen und ihre Zukunft zu sichern.

JOERG AUZINGER

Need for _



Need for _
Green

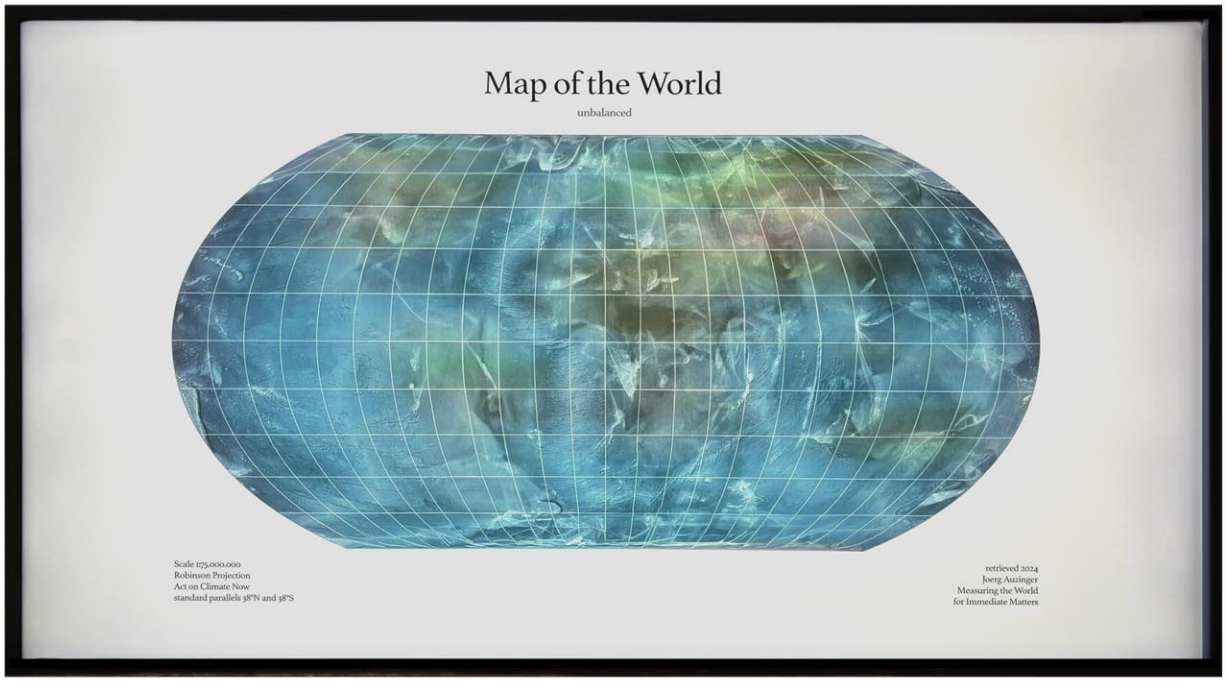
Need for Green
Joerg Auzinger
C-Print on Alu Dibond
200 x 125 cm
2024

///Karte

Die Fotoarbeit zeigt eine Weltkarte, die die subtilen Komplexitäten des Klimawandels darstellt. An der Wand präsentiert, zeigt die Karte ein einzigartiges Szenario: Kontinente und Länder sind absichtlich gelöscht, und es bleibt nur eine schimmernde blaue Oberfläche, aufgeteilt durch präzise Längen- und Breitengradlinien. Diese bewusste Löschung erzeugt ein abstraktes Bild, das nicht nur ästhetisch fasziniert, sondern auch die drängende Problematik des Klimawandels betont. Das Kunstwerk lädt dazu ein, über konventionelle Konzepte von Nationen und Kontinenten hinauszudenken, die durch den Klimawandel verursachten Veränderungen zu reflektieren und die globale Verantwortung für unseren Planeten anzuerkennen. Es ermutigt dazu, traditionelle Vorstellungen von territorialer Zugehörigkeit aufzulösen und bewusst die Herausforderungen der Klimaverantwortung zu erkunden.

JOERG AUZINGER

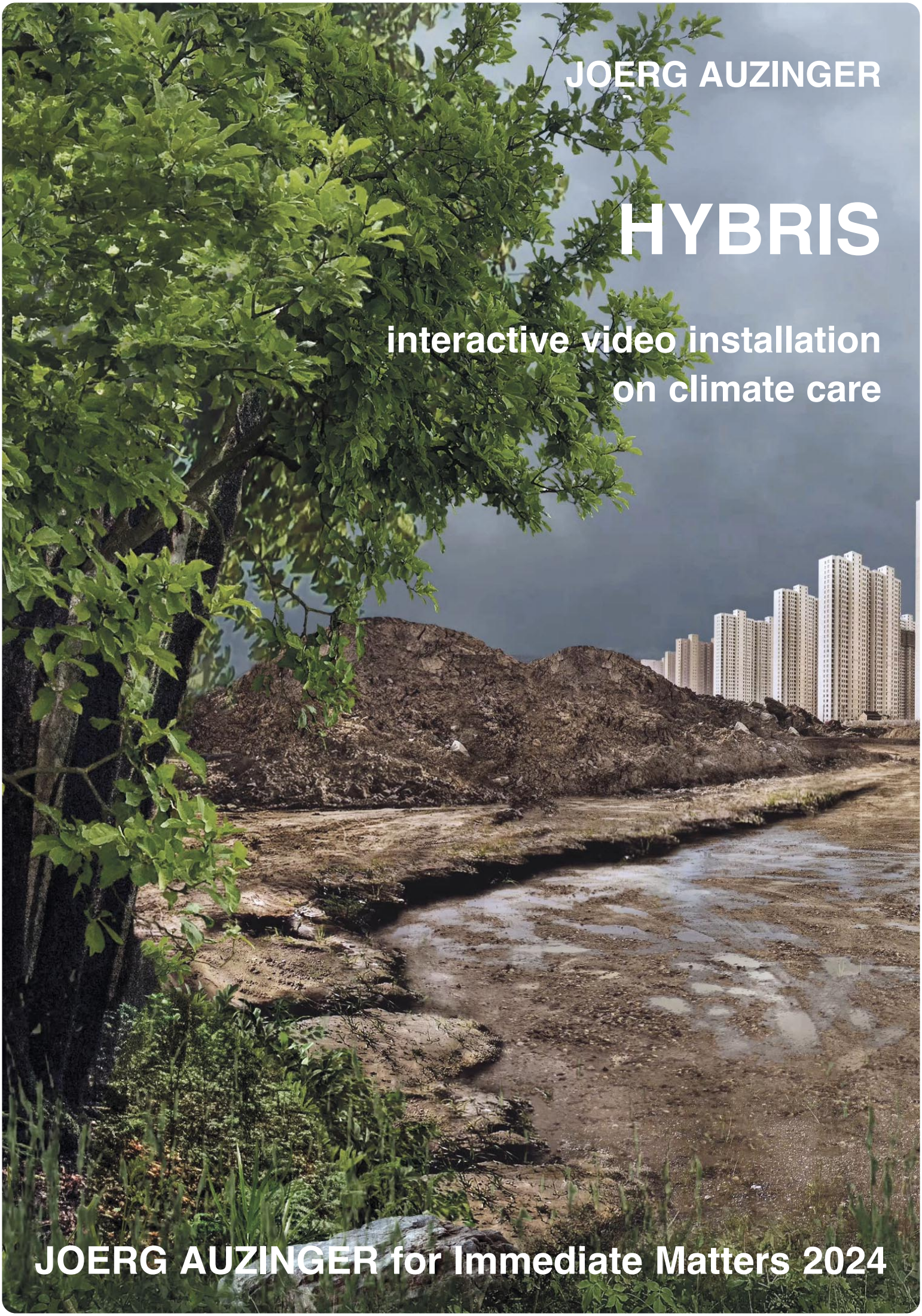
Need for _



Need for _
Green

///Map

The photo artwork displays a world map representing the subtle complexities of climate change. Presented on the wall, the intentionally erased continents and countries leave behind a shimmering blue surface, divided by precise latitude and longitude lines. This deliberate erasure creates an abstract image that not only captivates aesthetically but also underscores the urgent issue of climate change. The artwork invites contemplation beyond conventional notions of nations and continents, prompting reflection on climate-induced changes and acknowledging global responsibility for our planet. It encourages dissolving traditional ideas of territorial belonging and consciously exploring the challenges of climate responsibility.



JOERG AUZINGER

HYBRIS

interactive video installation
on climate care

JOERG AUZINGER for Immediate Matters 2024

HYBRIS

Interactive Video Installation

JOERG AUZINGER

HYBRIS

Actors Impact Change

The video installation HYBRIS casts a compelling look at the climate crisis by making viewers central actors. The metaphorical depiction of a threatened, earthy landscape through a flash flood reflects the human role in environmental and climate matters. The interactivity emphasizes each individual's responsibility and clarifies that our actions have immediate effects on the virtual environment. The dramatic rise in water levels and the intrusion of soap bubbles underscore the urgency of action in the face of the climate crisis, while leaving the installation symbolically represents a return to the status quo.

"By engaging with oneself, one empowers oneself to engage with one's environment," said Michel Foucault.

What is Hybris

HYBRIS is to be understood as an extended reflection that explores our society in a condensed manner. It represents an engagement with the current environmental, economic, and political models that have led to our climate crisis and confronts us with the perspective of the individual. HYBRIS involves visitors in a narrative, making them part of a story and the central object of the installation.

HYBRIS

Interactive Video Installation

JOERG AUZINGER

How is HYBRIS implemented?

Upon entering the installation, one finds oneself standing in a barren, earthy landscape. Stepping in front of the dystopian projection, sensors turn you into a shadowy figure apparently triggering a flash flood. Seemingly – or is it really? – you become an actor in a programmed scenario.

The longer one stays in front of the digital mirror image, the more change in the virtual environment becomes noticeable. The water level rises until it reaches the observing person after a minute, rising as a realistic 3D animation up to the neck. Soap bubbles fall from the sky, increasingly filling the scene. Upon leaving the installation, the water gradually drains away, and the original state is restored.

A paradoxical situation arises from different strands of observation. At the same time, as a visitor, one assumes a superior instance of observation and becomes observers of the observation. The play of visual metaphors becomes a reflection of our age – associations of superiority and at the same time inferiority towards nature, environment, and society.

HYBRIS is an interactive video installation, controlled by a 3D depth sensor. The distance to the projection and movements in the space influence and change the audio and image levels of the video installation through the viewers. The combination of digital video techniques, live video elements, and depth sensors extends the classical function of a mirror and creates a connection between the analog body and digital space. The reflection of a mirror confronts with one's own observation.

JOERG AUZINGER
Destinesia

In der Fotoserie "Destinesia" entfaltet sich eine Welt jenseits der sichtbaren Ebenen, die zum Nachdenken anregt. Diese Serie eröffnet Räume für Assoziationen und Erinnerungen, die unsere Wahrnehmung von Realität herausfordern. Jedes Bild in Auzingers Werk lädt zu einer individuellen Interpretation ein, indem es visuelle Informationen auf eine Metaebene hebt. Die Motive schweben zwischen erfundenen Bildwelten, persönlichen Erinnerungen und Anspielungen auf die Kunstgeschichte. Durch den Einsatz von Metaphern wird der Bildinhalt verschlüsselt und zu einer kreativen Auseinandersetzung angeregt.

"Destinesia" greift über visuelle und inhaltliche Kompositionen hinaus und dient als Impuls für Reflexionen über drängende gesellschaftliche Fragen wie etwa die Klimakrise. Die Fotografien von Auzinger ermutigen dazu, den Raum der Assoziationen zu betreten und gängige Realitätskonzepte in Frage zu stellen. Der Titel "Destinesia", ein Neologismus aus "Destiny" (Schicksal) und "Amnesia" (Gedächtnisverlust), beschreibt ein Phänomen der geistigen Abschweifung, bei dem das ursprüngliche Ziel oder Schicksal in Vergessenheit gerät. Im Rahmen der Serie symbolisiert er die Einladung an die Betrachter:innen, ihre Beziehung zur Natur neu zu überdenken und die Bedeutung aktueller Themen zu reflektieren.

In the photo series "Destinesia," a world beyond visible layers unfolds, provoking thought. This series opens up spaces for associations and memories that challenge our perception of reality. Each image in Auzinger's work invites individual interpretation by elevating visual information to a meta-level. The motifs hover between fabricated image worlds, personal memories, and references to art history. The use of metaphors encrypts the content of the images, encouraging creative engagement.

"Destinesia" extends beyond visual and thematic compositions and serves as a catalyst for reflections on pressing societal issues such as the climate crisis. Auzinger's photographs encourage entering a realm of associations and questioning conventional concepts of reality. The title "Destinesia," a neologism from "Destiny" and "Amnesia", describes a phenomenon of mental diversion where the original goal or destiny is forgotten. Within the series, it symbolizes the invitation to viewers to reconsider their relationship with nature and reflect on the significance of current issues.

JOERG AUZINGER

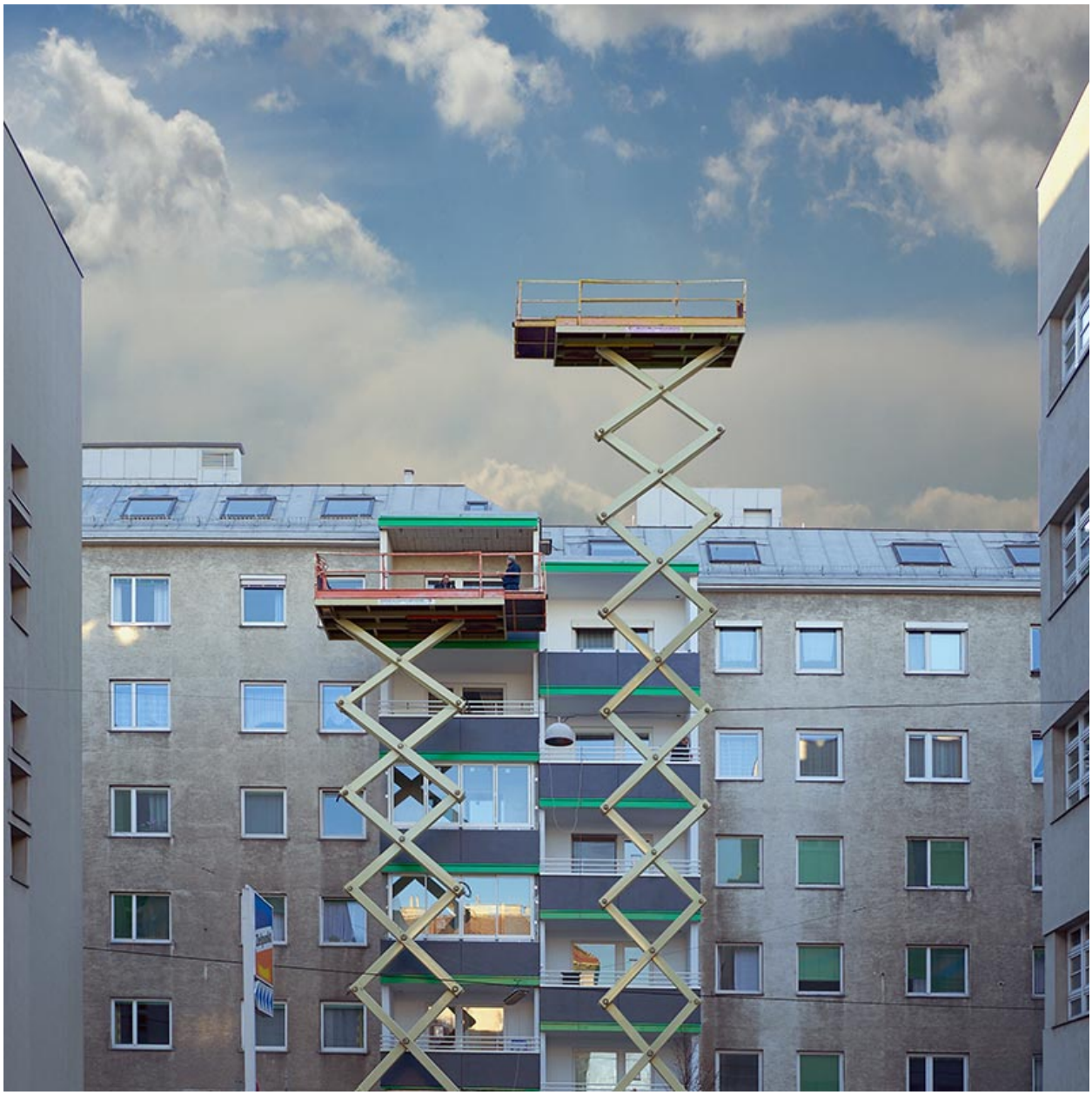
Destinesia XV

Photo Series Destinesia / Fotoserie Destinesia

C-Print auf AluDibond / 100 x 100 cm / 5 + 3 AP

4800 €

JOERG AUZINGER



Destinesia IV

Photo Series Destinesia / Fotoserie Destinesia

C-Print auf AluDibond / 100 x 100 cm / 5 + 3 AP

4800 €

Destinesia

Photo series
C-Prints
100 x 100 cm

In **Destinesia**, where image information is partially condensed through montage and manipulation and visual stories are expanded to include greater possibilities of interpretation, the question of how the viewer perceives reality is a central theme. The images in Destinesia pose questions about individual realities. Questions about location and reality are asked in a pictorial way, but without getting immediate answers. Here Joerg Auzinger positions the motifs of his photographic works between fictional worlds of images, individual memories and icons of visual cultural history.

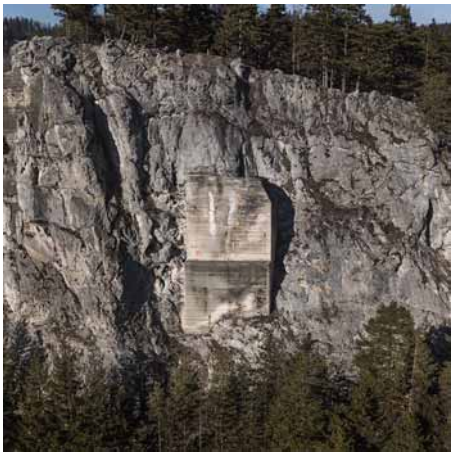
Destinesia

Fotoserie
C-Prints
100 x 100 cm

FÜR WEITERE INFO ZU DIESER ARBEIT >
https://www.auzinger.net/destinesia/

Destinesia

Fotoserie
C-Prints
100 x 100 cm



Surface Sensorium

Interactive Video Installation

Surface Sensorium is an interactive video installation consisting of a square video projection and a camera module with a 3D depth sensor. The distance to the projection and the movements in the room can be determined by this sensor and therefore the audio and image levels of the video installation can be controlled and changed by the viewer. You can see a large hall with a small observation tower in the middle. The tower as known from prison yards, border surveillance or lookout towers is framed by an audience looking towards the tower. As soon as a person enters the installation, the viewer appears on the platform of the watch-tower and sees himself/herself as a central object of the installation. The audience within the video starts clapping and cheering at the viewer with standing ovations. Visitors to the installation experience a sublime situation that resembles a stage where the famous star is cheered. At the same time, you are also in the role of the supervisor, who stands on the watchtower and looks down on the people and gets an overview of the scene. A paradoxical situation arises from several points of observation. Who is watching whom? Who controls whom? Simultaneously as a visitor to the installation, you assume a higher level of observation and become an observer of the observation. Playing with visual metaphors, which place the viewer in associations such as surveillance and at the same time with admiration and cheers this situation becomes a reflection of life in the post-digital age. By using digital video techniques in combination with live video elements and depth sensors, the classic function and meaning of a mirror is expanded and a combination of analog body and digital space will be created. The reflections of a mirror create a confrontation with one's own observation. Self-observation and perception will be further expanded by adding video material to the mirror image and lead to a complex story with the viewer as main character. Surface Sensorium questions the position and point of view of the individual.

Blind Spot: Die Beobachtung des Beobachters

Interactive Video Installation

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. 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 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. The shutters in both videos create yet another level, their glass panes reflecting the space between the projections, the exhibition room, and augmenting the medial dimension with another point of view.

Paradise Placement

Interactive Video Installation

Paradise Placement is an interactive video installation that consists of a video projection and two small video cameras installed in the exhibition space. An endless loop of a video is projected, showing a small and empty greenhouse on a river bank. You see vegetative and urban elements in a cloudy and rainy environment. Two small webcams are filming the exhibition including visitors from two different perspectives. The live video material from the two cameras will be keyed into the glass surfaces of the greenhouse from two different sides as a reflection in real time Visitors and their surrounding are reflected in the glass fronts of the greenhouse. It is a reflection without actually being on site. Neither inside nor outside. Paradise Placement plays with the perception and self-perception of the viewer. In this video installation, the questions of reality, of existence and appearance lead to a reduction of the real to a reflection on the surface. Paradise Placement asks about the position of the individual in a fleeting, medialized world of staging. Who is outside, who is inside? Is there an outside and an inside at all in the postdigital age, and if so, how relevant and how permeable are borders and transitions? And does the greenhouse really protect us? Not only from the rain…

Gate

Interactive Installation

Gate is an interactive sculpture for public spaces. The main component is an automatic sliding glass door, as you know it at business entrances. The automatic glass door, however, is free and thus becomes an object with moving elements. The door consists of four glass elements, the two outer ones being rigid and the two inner elements representing the actual door and sliding outwards in front of the two outer glass elements when opening. The automatic gate outside can be opened, walked through or simply bypassed. The installation is an examination of borders, political, cultural and personal borders. Gate takes the idea of the gate and the demarcation ad absurdum, and thus questions the underlying meanings of demarcation. The glass door, which can be controlled by means of a motion sensor, is placed on an exposed point. Gate invites visitors to walk through and thus offers the opportunity to experience the moment of walking through as a contemplative moment. The gate serves as a symbolic but transparent border that opens when approaching. One can enter, walk through, walk around and change position. The reflections on the glass surface also form a relevant part of this work. The four glass panes of the Installation Gate are printed with small arrows pointing in different directions. Arrows, as a guide in possible directions. If you enter the installation and the door opens, the glass doors slide over each other, and the previously seemingly confused arrows now result in legible writing. The word perspective becomes visible.

Type: Output beyond Impression

Interactive Video Installation

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, but an exhibition piece protected by glass, drawing attention to itself. Paradoxically, we see only the input device and not the entire computer. Not the tool 'computer', but instead the interface is enshrined in presentation. When a key of the real keyboard is pressed, the same key on the golden keyboard in the projection moves correspondingly upwards. Both keyboards are directly connected and appear physically joined together. The input device, the keyboard, becomes an output device. The computer only produces a direct output within a closed circuit within the installation. Data are not emitted on monitors or printers, not saved on a hard drive, but are mere visual and acoustic apparitions of the moment.

Whistleblower

Photo series
C-Prints
70 x 100 cm

The **Whistleblower** photo series consists of photographs that have blackened image areas. When looking at it, the question arises as to the relevance of the missing areas. The questioning of the meanings of photographic images and images consequently also leads to the question of realities. The omission of image information makes it clear that every person reads out different image information when looking at the same image. So there is no reality in the photographic illustration, but many individual stories.

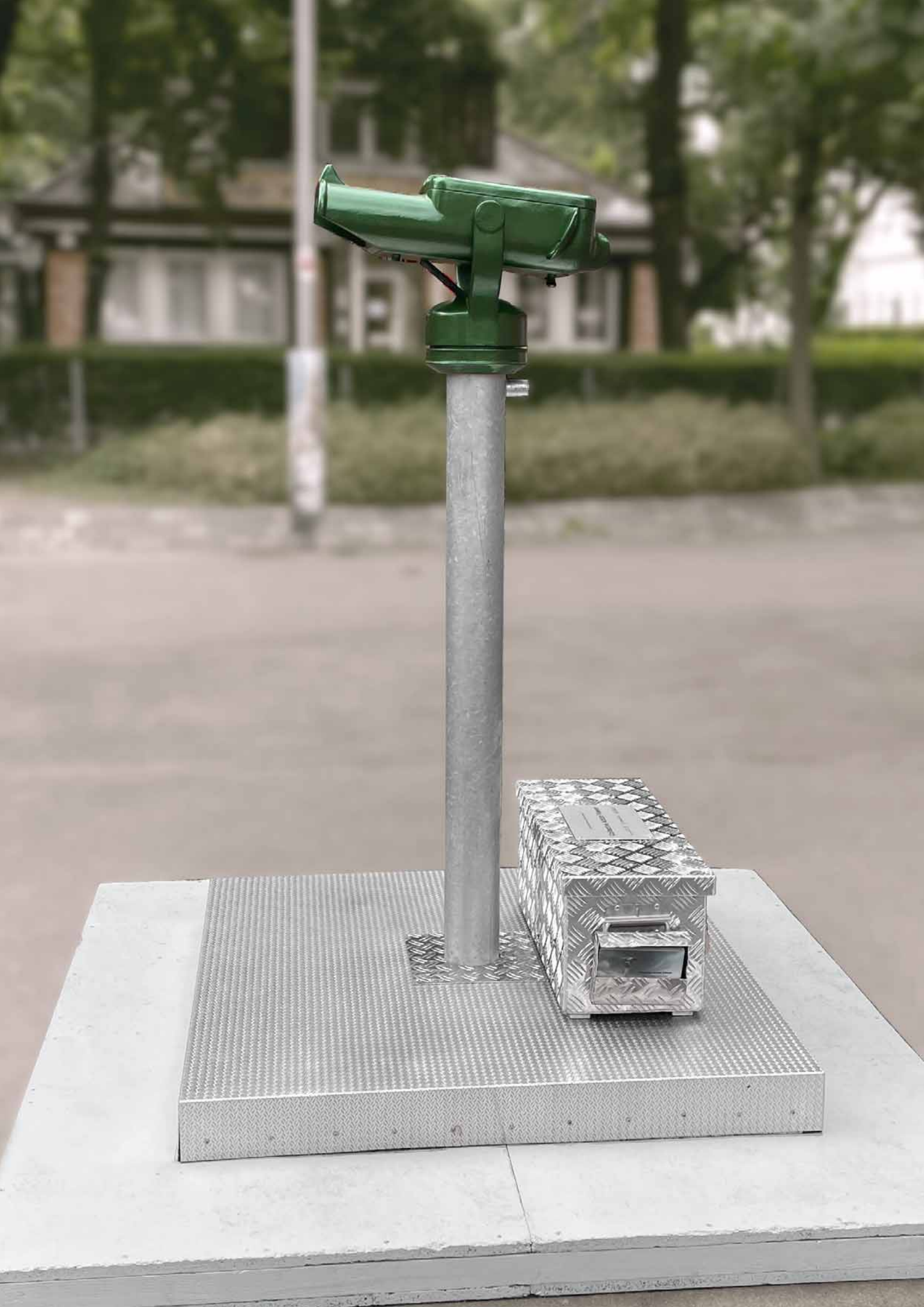
FÜR WEITERE INFO ZU DIESER ARBEIT >
http://tscherner.auzinger.net

CollectiveActionViewer

Interaktive Medienskulptur
VERENA TSCHERNER & JOERG AUZINGER

An einem öffentlichen Platz steht der Collective Action Viewer mit Blick auf einen Ausschnitt des Ortes. Der Collective Action Viewer stellt unsere Sehgewohnheiten in Frage. Anhand der Medienskulptur beschäftigen sich Verena Tscherner und Joerg Auzinger mit gesellschaftspolitischen Themen seines Standorts. Der Collective Action Viewer besteht aus einem Aussichtsfernrohr, das die Menschen in Ihrer Wahrnehmung herausfordert und gleichzeitig die Auswirkungen des Klimawandels auf künstlerische Weise sichtbar und somit für die Betrachter*innen begreifbarer macht. Das Fernrohr wird in seiner Funktion ad absurdum geführt und die Künstler*innen geben den Ausschnitt und die Aussicht vor. Ein virtuelles Überschwemmungsszenario, nur durch das Fernrohr sichtbar, wird durch die Aufmerksamkeit der Betrachter*innen aufgelöst und verweist auf die Handlungsfähigkeit des Individuums. Dieses Projekt wird im Rahmen der Biennale for Change 2021 am Karlsplatz in Wien für alle frei zugänglich im öffentlichen Raum gezeigt.

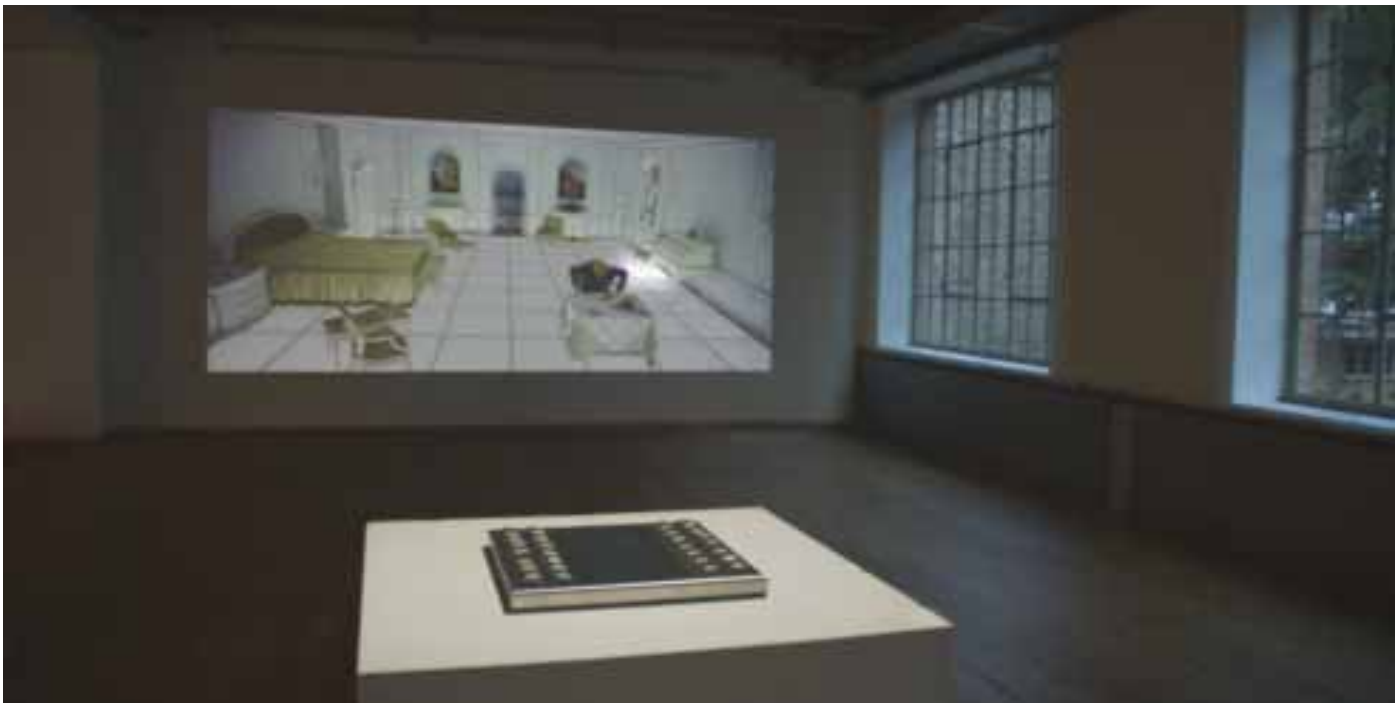
Im Inneren dieser Medienskulptur ist eine spezifische Technologie verbaut, welche es den betrachtenden Personen ermöglicht, ein erweitertes Bild der Umgebung zu sehen. Diese Intervention hat mehrere Visualisierungsebenen die unter Einbindung zeitgemäßer Technologien verbunden werden. Sobald die betrachtende Person durch die beiden Okulare des Collective Action Viewers blickt, sieht sie die reale Umgebung, welche durch digitale Elemente in dreidimensionaler Darstellung angereichert ist. Die Person sieht durch den Collective Action Viewer und es beginnt zu regnen und ein Unwetter aufzuziehen. Zudem steigt der Wasserspiegel, ein Überschwemmungsszenario entsteht und der Ort droht virtuell zu ertrinken.

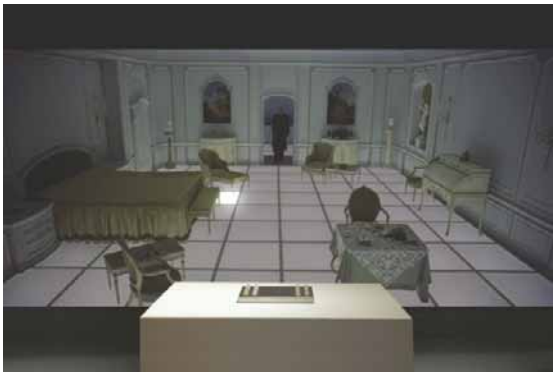


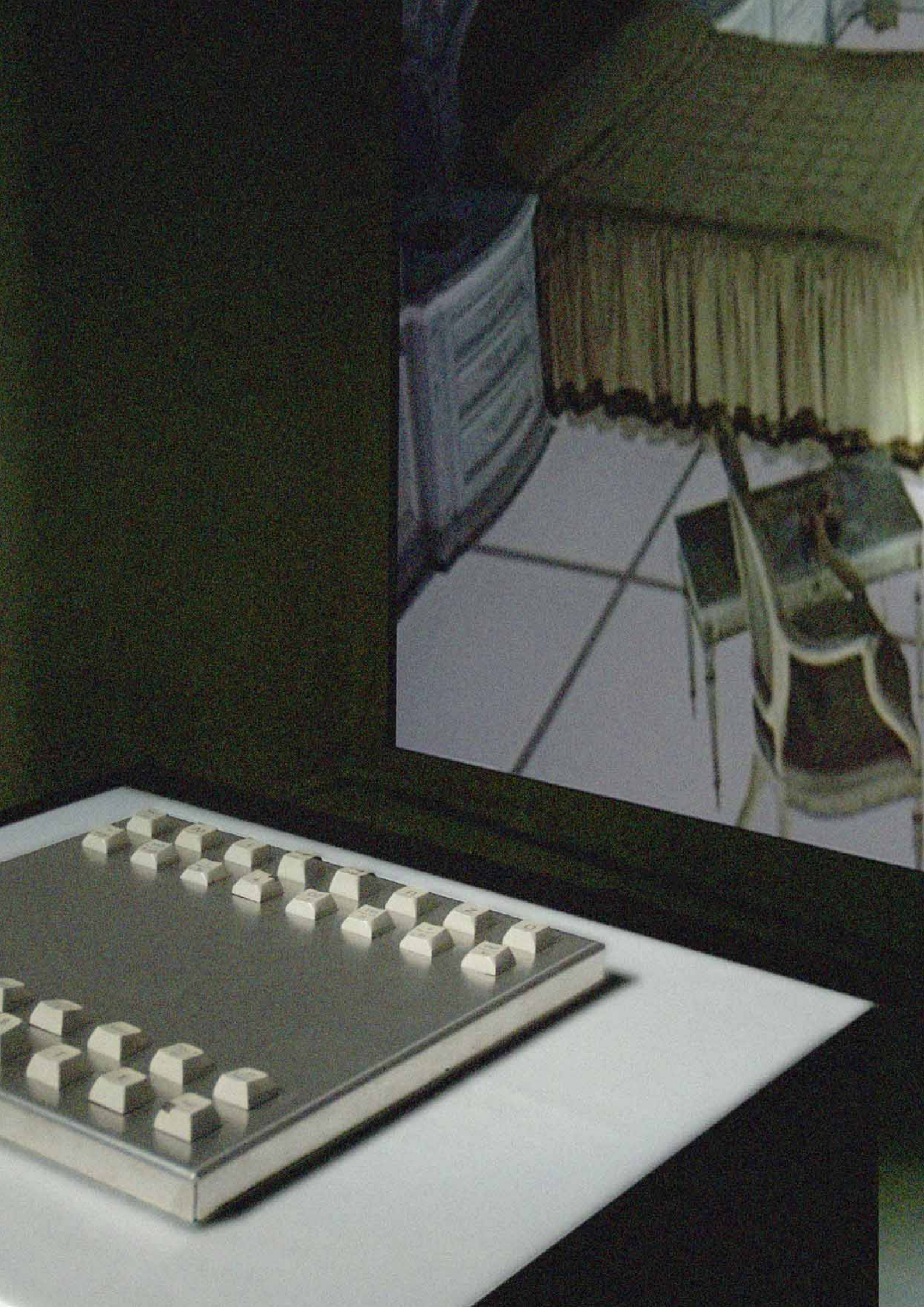
Zugzwang (Remain in Light)

interactive Video Installation

Zugzwang (Remain in Light) results from dealing with the relationship between man and machine using digital and mechanical slot machines ". The installation consists of an interface in the form of a modified chessboard and a video projection. The interface, in the same size of a chess board, stands on one in the middle of a darkened room illuminated pedestal. The interface has no playing fields and instead of the movable figures there are eight computer keys on each side of the player. Instead of a move, the keys are pressed in this "game". The wall-filling projection shows an unlit, dark room. This room, a surreal hotel room in baroque style, with a futuristic glass floor, is a looped shot from the film 2001 - A Space Odyssey, which was adapted for the installation Zugzwang (Remain in Light) and placed in an expanded context. By pressing a button on the interface, a floor tile in the room begins to glow, making the surroundings more clearly recognizable. You can see that the floor consists of illuminated, square elements that form the basic grid of a chessboard. When different buttons are pressed, a different tile lights up. When the computer key is released, the light in the projected room goes out again. After a long press of a button, the scene begins to change. You can see how a person enters the room, slowly walks across the room towards the viewer and finally sits down at a table and pauses there. The viewer or player in pressure to act (Remain in Light) determines the beginning and end of a turn, but has no influence on the course of the game selected by the computer.







Void Screens

interactive Video Installation

Void Screens is a thematic series consisting of an interactive closed circuit video installation, as well as photo works and a video. In the interactive installation Void Screens, the viewer stands in front of the projection of an empty showcase in the museum space. A closer look at the showcase reveals a transparent, moving reflection in the form of a video on the glass surface. A video camera installed in the room films the observer and the resulting live images are fed directly into the projected video. The viewer experiences himsel /herself as a museum visitor and replaces the missing showcase object as a subject. With his /her reflection he/she becomes part of the installation, but realistically stands outside of the action.

Type: Output beyond Impression

interaktive Videoinstallation

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. Bei Drücken 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 kurz geschlossen und scheinbar physikalisch miteinander verbunden. Das Eingabegerät wird somit auch zum scheinbaren Ausgabegerät und produziert einen unmittelbaren, mechanisch wirkenden Output innerhalb eines geschlossenen Kreislaufs als audiovisuelle Rückkopplung.

Whistleblower

Fotoserie
C-Prints
70 x 100 cm

Die Fotoserie **Whistleblower** besteht aus Fotografien die geschwärzte Bildbereiche aufweisen. Bei Betrachtung stellt sich die Frage nach der Relevanz der fehlenden Bereiche. Die Hinterfragung von Bedeutungen von fotografischen Bildern und Abbildernführt folglich auch zur Frage nach Wirklichkeiten. Das Aussparen von Bildinformationen verdeutlicht, dass jeder Mensch in der Betrachtung des selben Bildes unterschiedliche Bildinformationen herausliest. Somit gibt also keine Wirklichkeit in derfotografischen Abbildung, sondern viele individuelle Geschichten.

Screen

Medienskulptur

Screen ist eine Medienskulptur mit einer umgedrehten alten Plakattafel als Grundelement. Das Objekt steht vor einer weissen Wand, die als Projektionsfläche und Spiegelung von rückseitig ins Holz eingelassenen LEDS dient, die die abstrahlenden färbigen Lichter eines Videoscreens imitieren und nur in ihrer Reflexion sichtbar werden.

Nonversation

Fotoserie
C-Prints
70 x 100 cm

Imitat

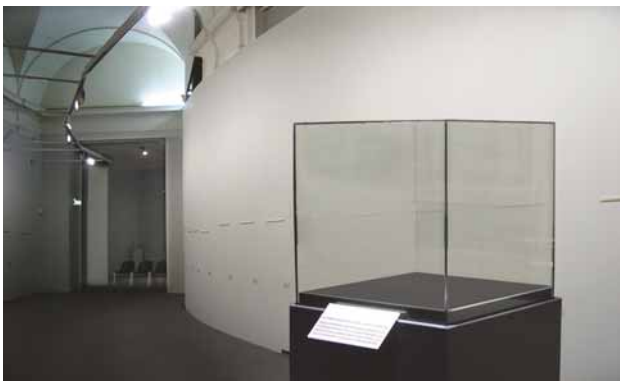
Objekt

Imitat ist eine Littfaßsäule, die am Plakatzylinder mit langem blauem Kunstfell überzogen ist und statt im Ballungssraum auf einer für Werbezwecke unrelevanten Wiese aufgestellt ist. Die Arbeit Imitat will Passanten zu einer haptischen Erfahrung des Stadtmöbels Werbeträger verleiten und versteht sich als Reminiszenz an ein analoges, materielles Erleben von Information.

Void Screens

interaktive Videoinstallation

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. Durch genaue Betrachtung der Vitrine wird an der Glas- oberfläche 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. Der/die BetrachterIn erlebt sich somit selbst als MuseumsbesucherIn und ersetzt als Subjekt das fehlende Vitrinenobjekt. Mit seinem/ihrem Spiegelbild wird er/sie Teil der Installation, steht real aber außerhalb des Geschehens.



Second View

Fotografie
C-Print
100 x 100 cm

Remindset

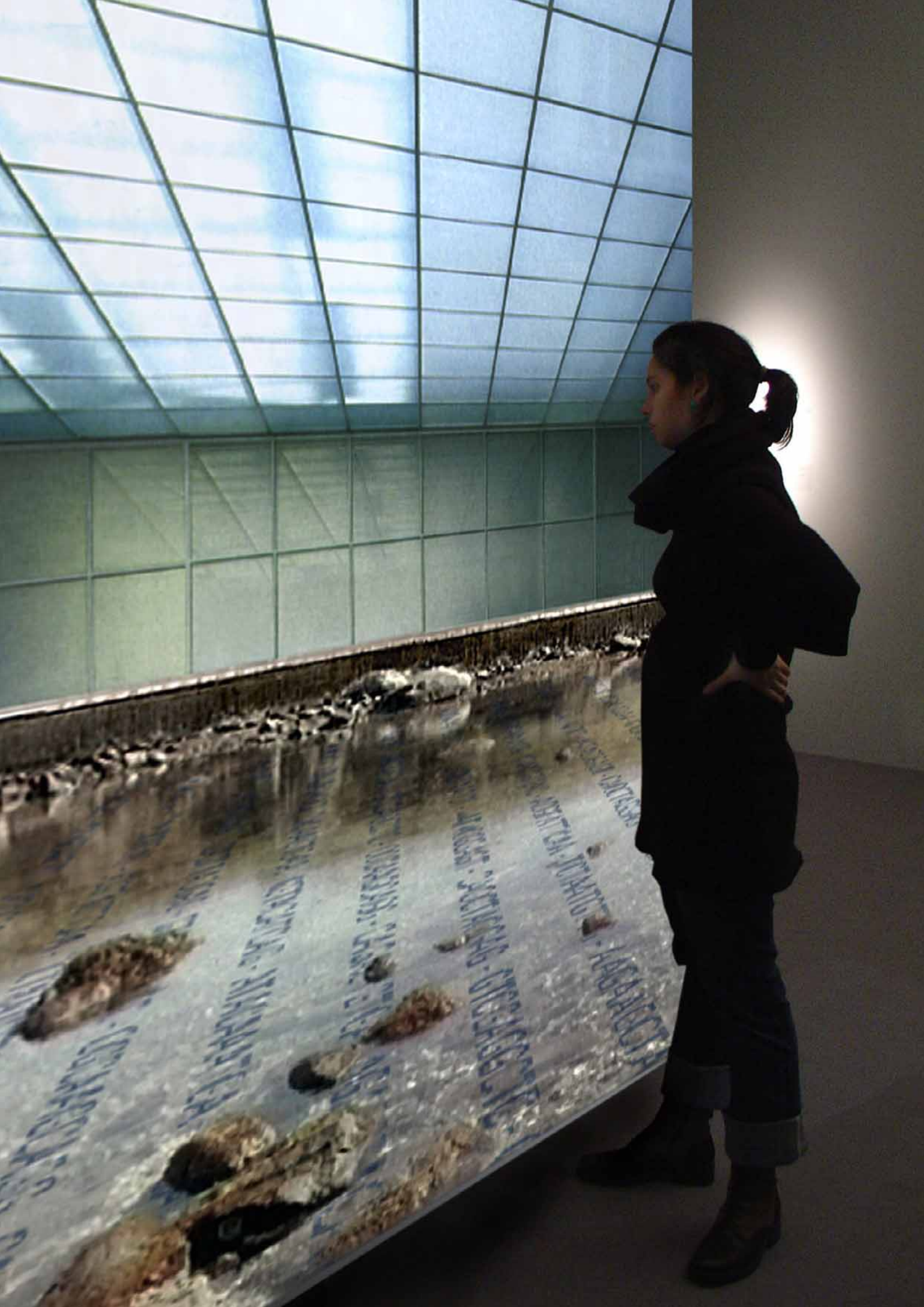
Fotoserie
C-Prints
70 x 100 cm

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 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.

Image.acgt

interaktive Videoinstallation

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 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. 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.



Switch Enlightenment

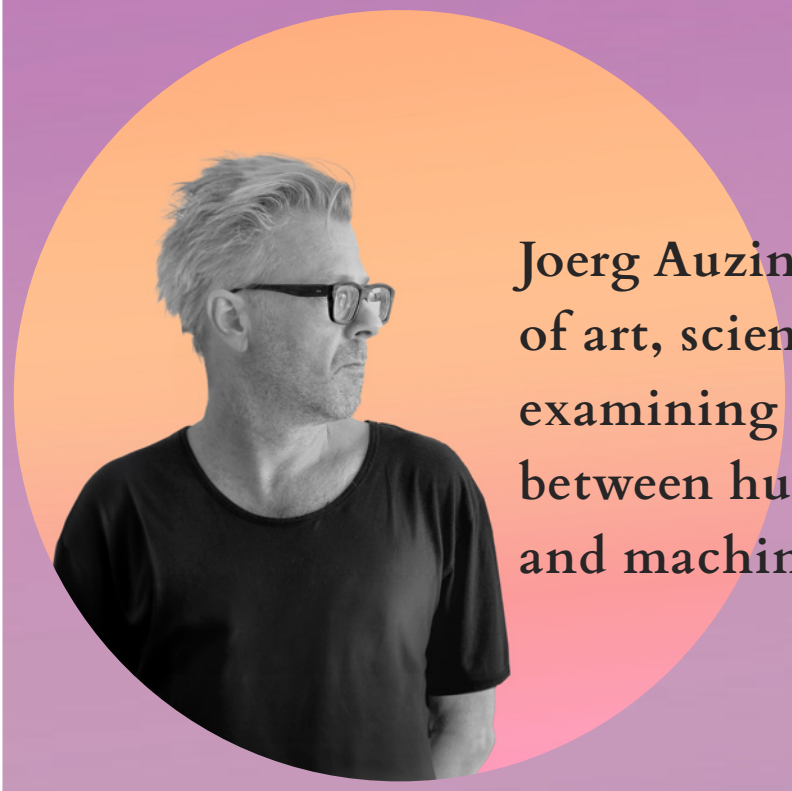
interaktive Videoinstallation

Die Installation S**witch 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 Austellungsraum befindlichen Lichtschalter, ändert sich die 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. Das Publikum wird somit zum Entscheidungsträger. 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.

STUDIO
JOERG AUZINGER

www.auzinger.net
studio@auzinger.net

JOERG AUZINGER



Joerg Auzinger explores the convergence of art, science, and technology, examining the relationships between humans, nature, and machines.

Auzinger transforms digital media's influence on communication through interactive installations, photos, and objects. His art explores self-perception, reality construction, and societal shifts across media, blending contemporary issues with cultural nods. Auzinger invites playful engagement in his installations, weaving user interaction to explore individual realities in our tech-driven communication society.

His interactive installations, photographs, and objects analyze the impact of both new and traditional media on our perception of reality. Auzinger, mentored by Peter Weibel, seamlessly blends analog and digital realms, highlighting the socio-political aspects of technology-driven communication societies. With a background in media art and film directing, he has globally exhibited his works and contributed as a visiting professor, workshop leader, and curator, emphasizing interactivity and participation in his interdisciplinary projects.

STUDIO JOERG AUZINGER

www.auzinger.net