



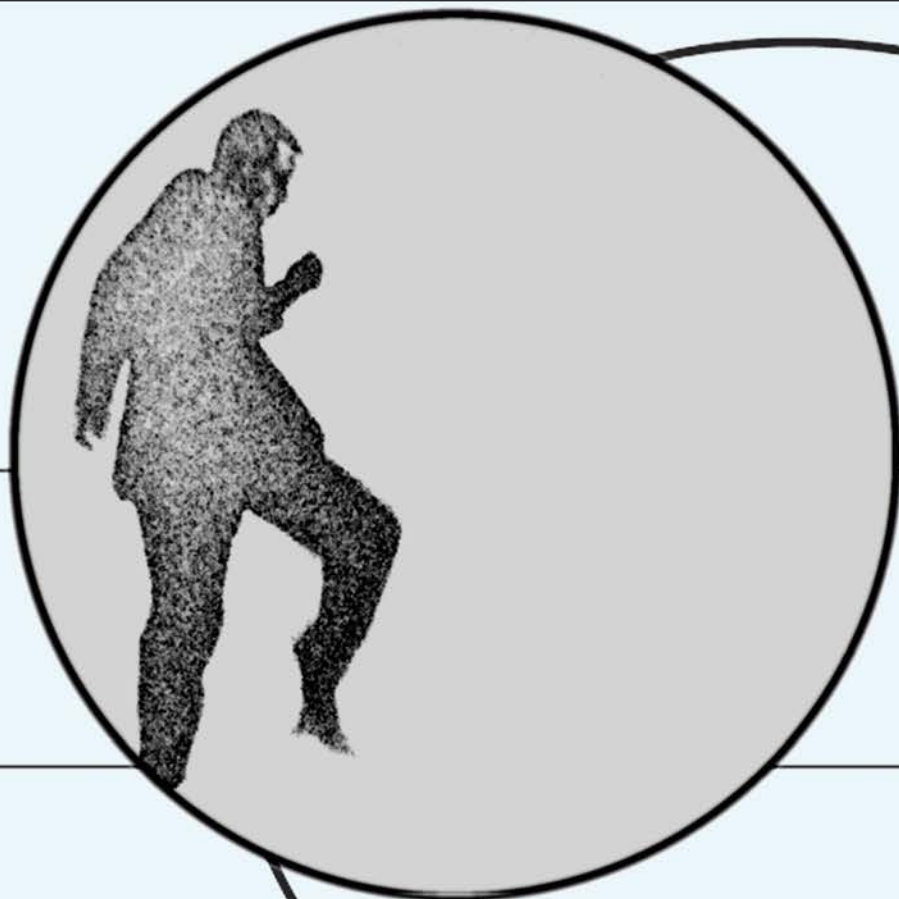
GRAF+ZYX

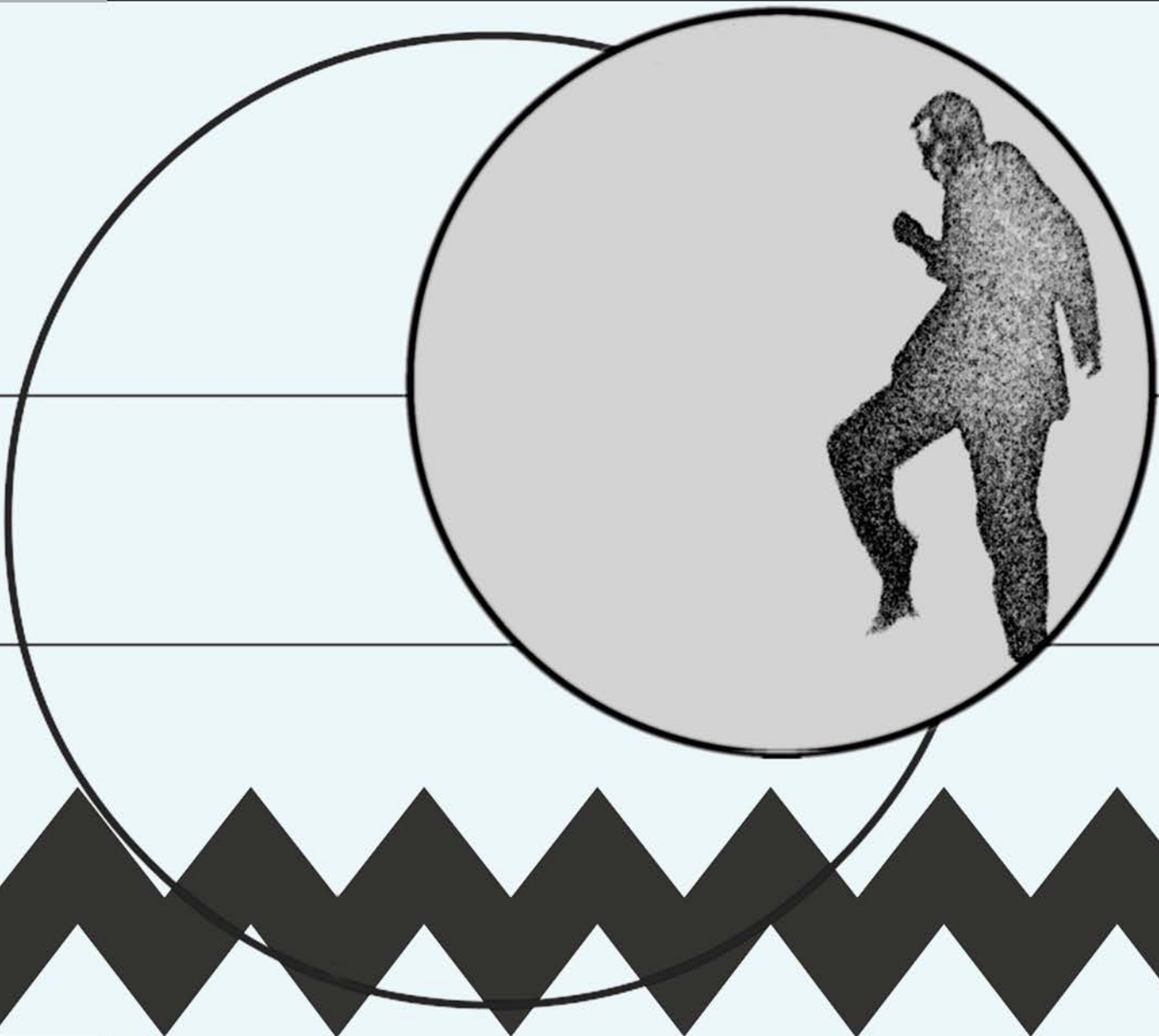


20212020



ABSTURZ INS FUTUR





**GRAF+ZYX 20212020 ABSTURZ INS FUTUR**



## the ping of death – absturz ins futur

Raumgreifende audiovisuelle Medienperformance von GRAF+ZYX  
Aufführung im Rahmen von Utopie-Dystopie im TANK.3040.AT  
Video-/Fotofootage (1981–1986) und Musik (2021): GRAF+ZYX  
Textfragmente: Rainer Maria Rilke, Georg Trakl, GRAF+ZYX  
Skulpturen im Raum von Karin Frank



## the ping of death – absturz ins futur

Dystopische Geschichten – und morgen ist alles wieder ganz anders, im fiktiven wie im richtigen Leben.

Auf nichts und niemanden ist für alle Zeiten wirklich Verlass, gerade wenn sich die Zeit unvorhergesehen beschleunigt. Auch im schwankenden Universum der Phantasie ist eine undefinierbare Verunsicherung der Normalzustand und die Bedrohung sitzt allgegenwärtig im Nacken.

Wie könnte man eine Medienarbeit mit Worten beschreiben oder analysieren? Eigentlich gar nicht, oder doch?

Vielleicht umschreiben?

Zur Methode:

Um in die Tiefe zu kommen muss man an der Oberfläche kratzen.

Beginnen wir mit dem Titel, denn theoretisch beschreibt er den Hintergrund einer Ausgangssituation und deren Folgen ganz gut – und charakterisiert nebenbei treffend die Erdgeschichte. Nämlich den Punkt, an dem wir heute als Menschen stehen, und unsere Zukunft, die wir vorhersehen könnten.

The Ping of Death

ist ein Begriff aus der Programmierprache.

Beim Ping of Death handelt es sich um einen historischen Netzwerkangriff. Dieser führte auf verwundbaren Systemen zum unmittelbaren Absturz.

Absturz ins Futur

Futur kommt aus der Sprachwissenschaft und ist die Zeitform, mit der ein verbales Geschehen oder Sein als zukünftig oder ungewiss charakterisiert wird.

Zur Moral:

Im logischen Schlussverfahren auf unsere Erde wäre die zukünftige Folge unserer Absichten und Handlungen aber durchaus kalkulierbar und kein unvorhersehbarer Absturz.

Aber es ist so, wie es ist. Die Menschen werden krepieren – irgendwann – und der Planet sowieso.

Und auch, wenn man davon ausgeht, dass sich die Menschheit nicht selbst zerstören wird – das Ende kommt bestimmt. Denn in etwa fünf bis sieben Milliarden Jahren wird sich die Sonne auf spektakuläre Weise verwandeln.







Und nun zur eigentlichen Geschichte, einer Beziehungsgeschichte zwischen Engeln und Menschen.

*Enter the Room, sprach der Herr zu seinen Engeln!*

Was er als transzendentes Wesen aber nicht bedacht hat, war, dass im schwankenden Universum der Phantasie eine undefinierbare Verunsicherung der Normalzustand ist und einem die Bedrohung allgegenwärtig im Nacken sitzt. Oder lag es in seiner zynischen Absicht, seine Engel zu prüfen?

Die Engel und ich:

A million years ago – when I was young  
Da fand ich einen Engel vom Mars.

Widersprüchliche Stimmungsbilder und psychedelische Phrasierungen dominieren die Szene – systemisch kontrolliert, aber dennoch unberechenbar. Schwarze, narkotisch anmutende Stimmung wechselt von Panik zu Ekstase, von zynischer Begierde zu Leidenschaft, von Lust zu Wut und Verzweiflung.

Da hab' ich ihm seine Himmel gegeben, – und ich lernte fliegen.

Was bleibt von den Engeln? Sternenstaub und Angel Dust.

Und Ich?

Beende die Geschichte mit einem lapidaren Schulterzucken und falle durch ein Loch im Raum-Zeit-Kontinuum in die nächste fatale Realität.

**adieu ...**

Utopie-Dystopie im TANK.3040.AT  
Streaming im GrafZyxFoundation-YouTube-Kanal  
<https://grafzyx.foundation/youtube>



01:15 - Walter Zyx  
03:24 - Eva Brenner  
08:49 - Inge Graf  
13:25 - Performance: RRemi Brandner,  
Fanya de Stella, Eva Brenner, ErichHeyduck  
40:44 - Leander Kaiser präsentiert Karin Frank  
47:20 - Audiovisuelle Medienperformance: GRAF+ZYX







Kunsttheoretisch betrachtet zeichnen sich experimentelle und grenzüberschreitende Gestaltungsformen, die keinem festgefügt Ritual mehr gehorchen, keine lineare Handlungsstränge mehr anbieten, sondern sich im Gegenteil auf neue Raum- und Handlungssituationen und ihre noch unerprobten temporalen Möglichkeiten einlassen, als Ort der Programmierung des Visionären aus. In einem solchen Modell bietet zeitgenössische Kunst als Medium der unterschiedlichen Präsenzerzeugung den idealen Möglichkeitsspielraum für paradoxe und flüchtige Bildgebung im Erlebnisraum.

no

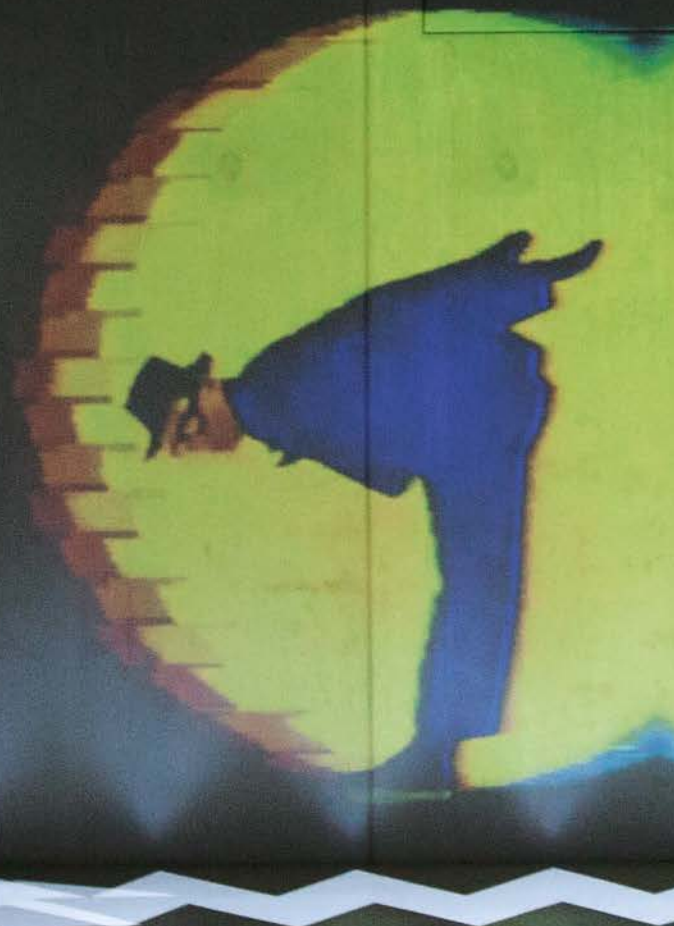
on





the ping of death – absturz ins futur

Raumgreifende audiovisuelle Medienperformance von GRAF+ZYYX  
Skulpturen im Raum von Karin Frank







18/09/2021-19/09/2021

graf+zyx | the ping of death – absturz ins futur

3  
million years ago







ДЕТЬ 4 ДЕТЬ 0 ДЕТЬ 4

3

million years ago











9833 TO 168 9833 TO 168

MARS ON FIRE

00



44



THE DEEP







FLIEHEN





FLIEHEN















einen





und auf einmal war ich das Erbarmen,

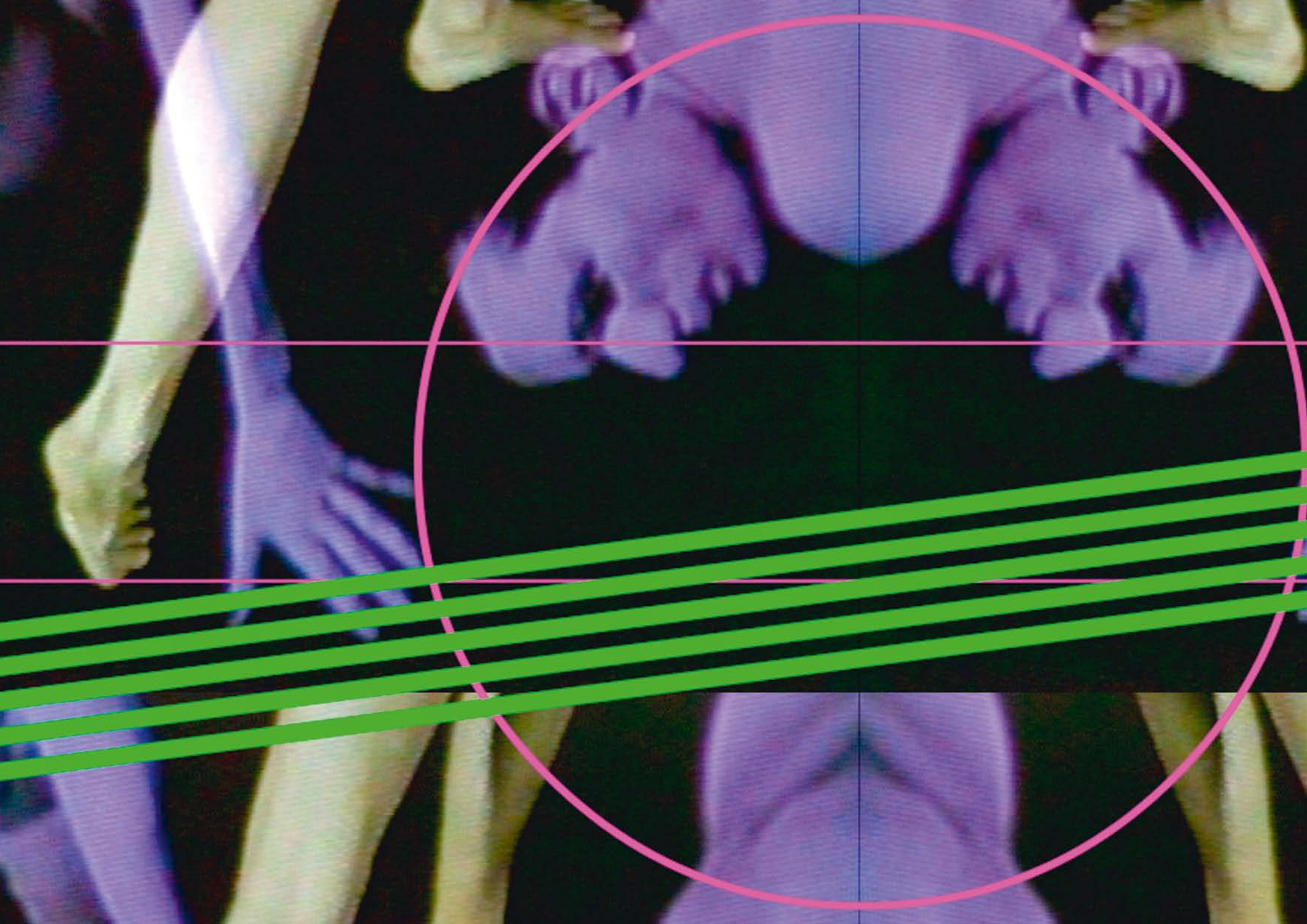




Da hab ich ihm seine Himmel gegeben,-



















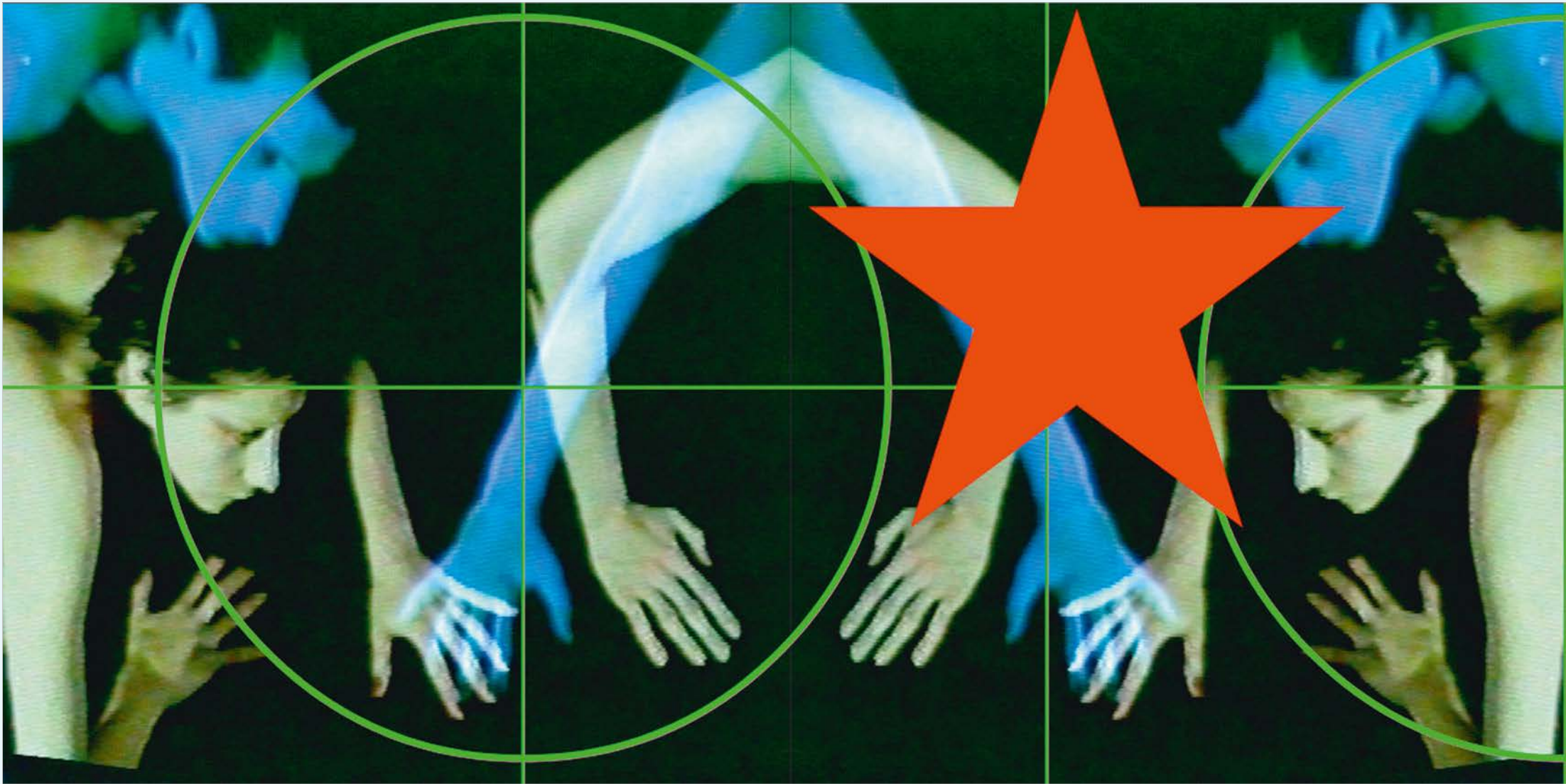




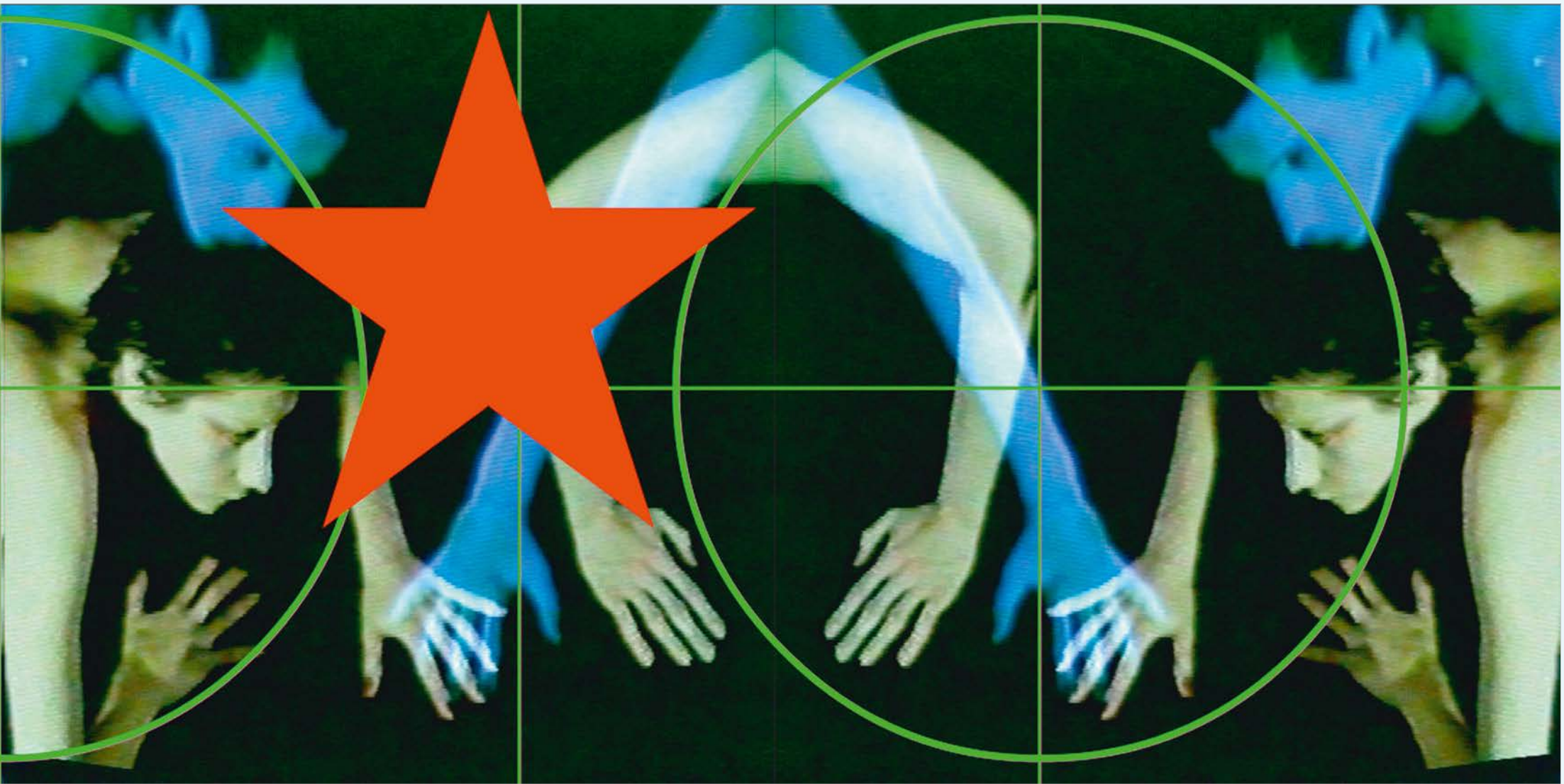


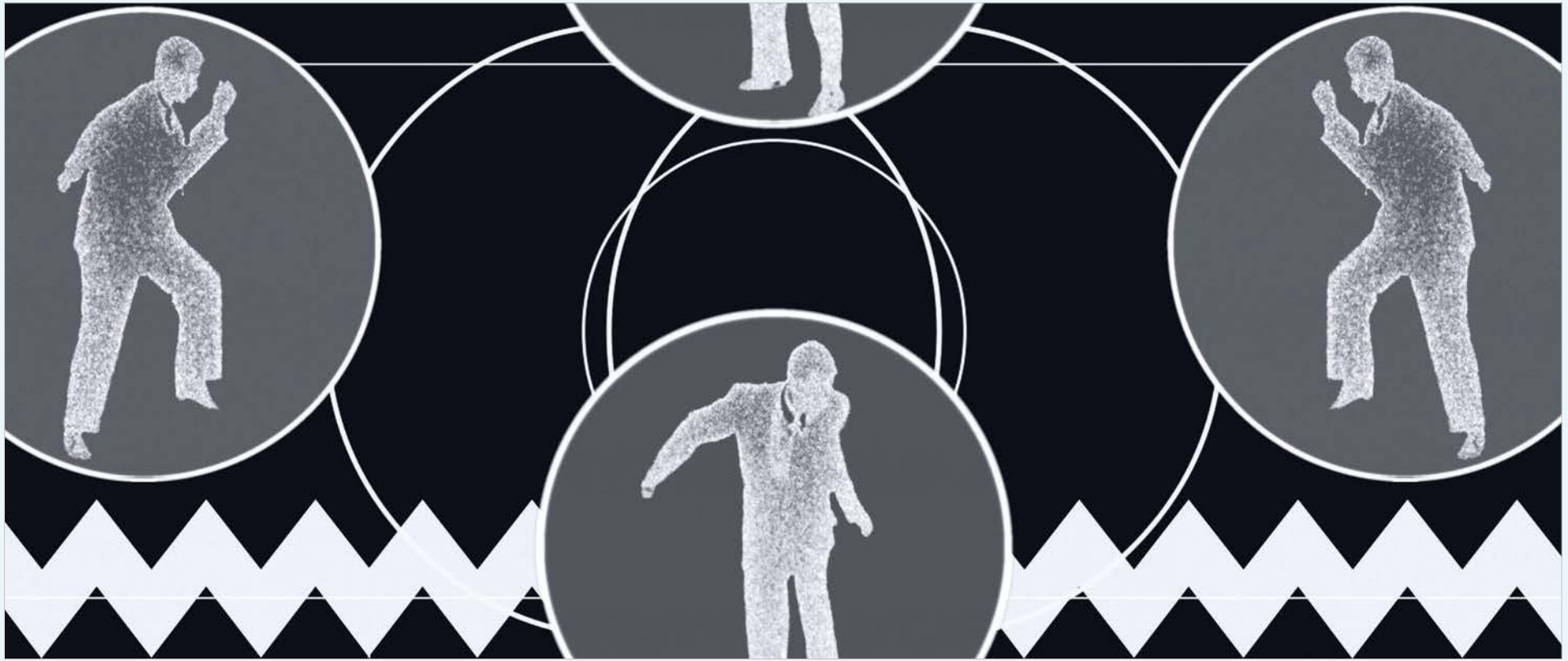












weinen auf der erde













**THE PING OF DEATH - ABSTURZ INS FUTUR**





ADIEU ...



## JANA WISNIEWSKI : GRAF+ZYX

Graf+Zyx arbeiten seit Jahrzehnten in dieser Lebens- und Arbeitsgemeinschaft als Brand, als Firma; sie sind der Kunstwelt in dieser Verflechtung von Talenten, Philosophien und Strategien eingeschrieben, darüber hinaus auch in angewandten Bereichen. In ihrem Jahresprogramm 2021 kosten sie nun einmal in zwei raumgreifenden Installationen am 19. Juni und am 3. Juli ihr weitläufiges Raumspektrum aus, welches reale und virtuelle Komponenten mischt, ein wenig nach Neigungen der Einzelpersonen ausgelegt, aber doch wie immer als eines ihrer „Mediensynthetischen Programme“.

Mit den Ausbildungen im Gepäck, Graf mit Studien der Politikwissenschaft und Publizistik, sowie Fotografie und Film, Zyx mit Klassischer Violine und Indischer Musik, sowie Psychologie und Philosophie, haben sie seit 1980 eine gemeinsame Wanderschaft durch viele Räume angetreten. Jetzt sind sie in ihrem gemeinsamen Haus gelandet, welches sie auch als Architekten konzipierten, im TANK.3040 AT, den man auch als Raumschiff sehen kann, im Besitz der Firma Enterprise.

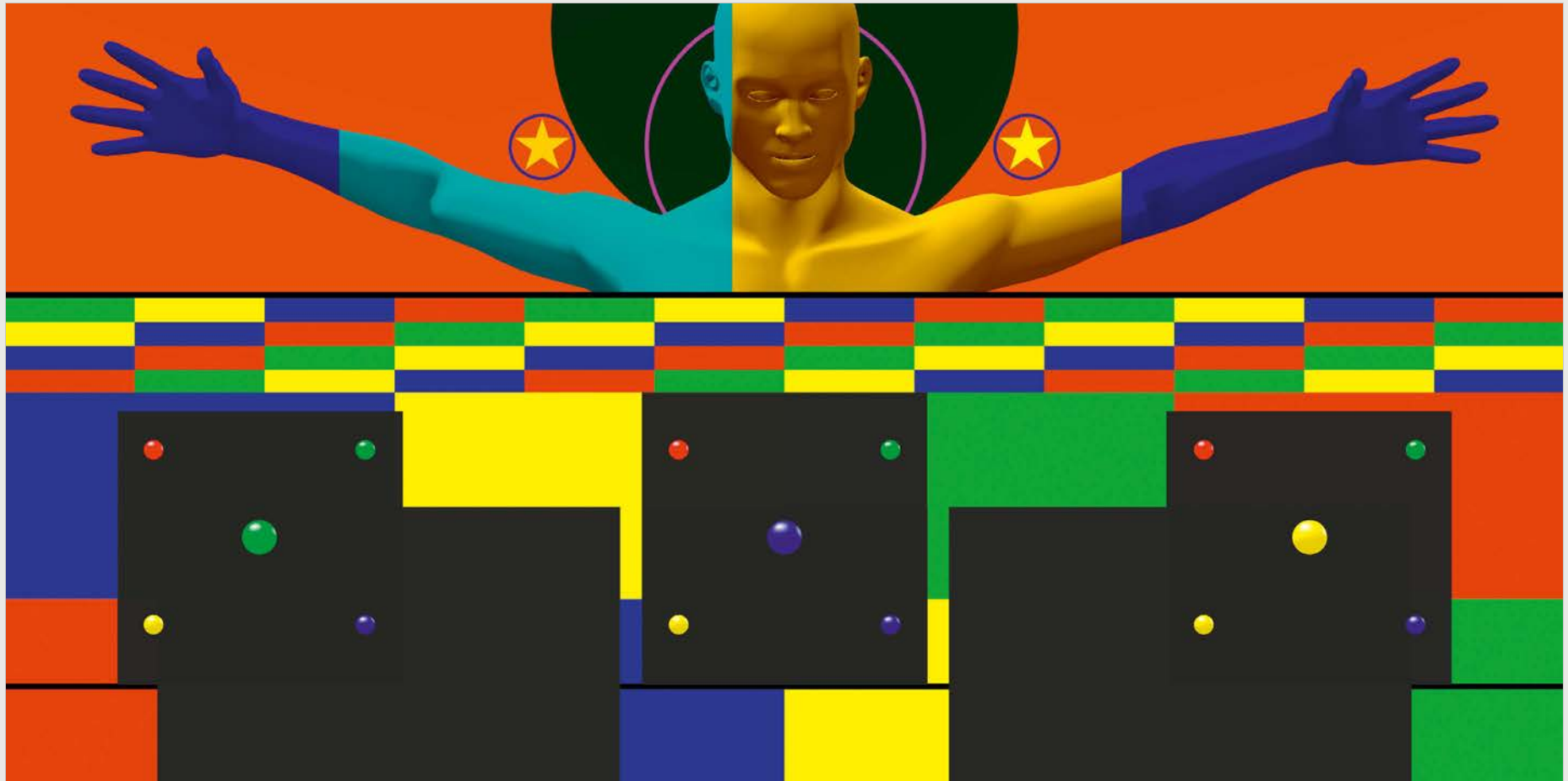
Was erwartet uns nun als Passagiere, als Besucher in dieser Raumstation? Eine Reise in die „Neue Normalität“ mit all den begrenzenden Bürokratien nur notgedrungen, am Rande, denn als Ideologie steht nicht das Opferspektrum und der neu entflammte Hautfarbendiskurs oder die Gesundheitsdiktatur zur Debatte, sondern die unendlichen Weiten bereits vorhandener und noch zu erwartender Verflechtungen von Natur und Kunst, von realen und erdachten Räumen, von unzähligen neueren, älteren, oder noch zu schaffenden Technologien.

Zu den beiden Raum im Raum Installationen gibt es auch eine Webseite, selbstredend mit Konzept, Erwägungen der Künstler,

Fotos, Videos, Lebenslauf ausgestattet und ebenfalls selbst gestaltet, daher macht es mehr Sinn dieses Kompendium der Ideen zu umkreisen und in eine soziale, künstlerische und technologische Umwelt einzubetten.

Auffällig war und ist bei den beiden Künstlern, dass sie stets neues Gerät anschafften, sich mit diverser Software befassten, aber sich nicht an Plattformen beteiligten wie etwa Second Life, einer Infrastruktur für Benutzer zum gestalten virtueller Welten, welche 2003 vom Designer Philip Rosedale und dem Linden Lab entwickelt wurde, sogar ein eigenes Geld hatte, den Linden Dollar, und neben vielen Technikbegeisterten auch von diversen Künstlern eine Zeit lang genutzt wurde. Immer wieder wurden Initiativen ins Leben gerufen, die mit bis zu einem gewissen Grad gestaltbaren Avataren Nutzern die Möglichkeit boten ein virtuelles Leben in einem ebensolchen Umfeld zu führen, wie etwa AltSpaceVR, das auch manche Künstler ansprach. Aber wenn man von Grund auf neu konzipieren möchte, ist das wohl ein zu enges Feld; Graf+Zyx versuchten für jede Präsentation ein neues Umfeld zu schaffen. Die breitenwirksame Spielewelt, wie etwa Pokémon Go mit vorgegebener Ästhetik und wechselnden Räumen, oder die zielgerichteten Angebote um eine fast naturgetreue Welt zu kreieren wie Meet the MetaHumans kann offenbar auch nicht locken, jetzt haben Graf+Zyx zu einer Variante gefunden, V-I-R.US [Virtuality-Is-Really.UnboundedSpace] ist einstweilen einmal ein Raster der noch zu befüllen ist, sich als Webseite darstellt und als Ergänzung zum TANK.3040.AT dem realen Raum gedacht ist und sich mit diesem vernetzt. V-I-R.US kann man vielleicht eher mit Vorläufern in Verbindung bringen, die Cyberspace dachten und erdachten als





Handlungsraum der noch nicht technisch umgesetzt war und auch keine direkte Anleitung dafür bot, wie der Cyberspace den William Gibson 1984 in seinem Roman Neuromancer entwarf. Auch Stanislaw Lem hatte die „Entdeckung der Virtualität“ bei Suhrkampfs „Phantastischer Bibliothek“ herausgebracht, und in dem Buch „Der futurologische Kongress“ eine unglaublich verstörende Geschichte entworfen, die gerade jetzt, jener der weltumspannenden mysteriösen Erwägungen und Praktiken zu einem Virus ähnelt, mit erfundenen Worten und Begriffen, Gerüchen und Wahrnehmungen, Erinnerungen und neuen Lebensrealitäten, in die ein Astronaut beim Besuch des Kongresses schlittert, der alle Erfahrungen im Weltraum an Überraschungen übertrifft.

Große Frage: Kleines Gerät:

Wie machen die Künstler nun das BESONDERE? Mit riesigem Aufwand wie Konzerne wo sehr viel Geld drin steckt? Wohl kaum. Eine Notiz ist der Schlüssel: Programmiert mit Raspberry Pi. Das ist ein winzig kleines Gerät, ein Computer, der nur die allernötigsten Komponenten besitzt und nur mit jener Software bespielt werden kann, die man aufbringt.

In der Leere liegt die Kraft könnte man sagen, befreit von all der unnötigen Ausstattung, die man mit jedem Computer kauft, ist man so auf das Essentielle zurück geworfen.

Beworben wird das Gerät mit: Vorwissen? Ihr Erfindergeist reicht völlig aus.

Von der Masse zum Besonderen, vom auf Knopfdruck oder Ein-Klick zu frischer geistiger Nahrung führt der Weg oft über Reduktion. Die Neuen Technologien haben uns nicht kreativ gemacht, sie haben uns eher in Abhängigkeiten katapultiert – was automatisch erreichbar ist, lässt auch Fähigkeiten verkümmern. Einfache Verfügbarkeit ist eine Verführung. Mit aktuellen Möglichkeiten azyklisch umgehen, das zeichnet Künstler aus, sie machen sich oft mehr Arbeit als nötig zu sein scheint, das Resultat ist aber vielleicht Neuland.

Umgekehrt kann man nicht davon ausgehen, dass das künstlerische Angebot irgendetwas klärt, einen Weg durch mediales Dickicht weist das uns täglich umgibt, im Gegenteil, die Raumerfahrung wird verdichtet indem permanent zeitliche Ereignisse die Raumerfassung unterlaufen. Ein Überangebot an angeblich praktischen Apps, Tools und Gerätschaften wird konterkariert durch ein Überangebot von Sehbarem und Hörbarem welches man erst für sich zusammen reimen kann, oder sich einfach dem Strom ungewohnter Ereignisse hingibt.

Ausweglose Machtkonzentration: Digitale Alternativen?

Wir alle wissen inzwischen, dass uns die „Sozialen Medien“ reingelegt haben mit der Verwertung unserer Daten die wir vorerst freiwillig preisgegeben haben. Wir ahnen, dass wir das Finanzsystem nicht durchschauen, jedenfalls aber nicht im Griff haben. In „The Age Of Surveillance Capitalism“ von Shoshana Zuboff (sie wirkte an der Harvard Law School) beschreibt die Autorin detailliert wie es zu dem Überwachungskapitalismus kam. Diese Frau hatte übrigens schon Ende der 80er Jahre „In The Age Of The Smart Machine“ angedeutet wo die Reise hingehen wird. Ausweglose Machtkonzentration? Vielleicht? Der Kampf um eine humane Zukunft ist jedenfalls angesagt.

Anders Szenario: Über Cryptocurrencies wird vor allem dann berichtet, wenn Bitcoin tolle Gewinne macht, die Technologie welche Bitcoin erst möglich machte, Blockchain, ist dabei nicht im Fokus. Die Blockchain Technologie kann man auch anders einsetzen und nützen. Was man da alles machen könnte, oder bereits macht, lässt sich in Blockchain Revolution, geschrieben von Don und Alex Tapscott, nachlesen (merke: Vater + Sohn, Technologie ist kein Privileg der Jugend).

Und jetzt, kürzlich kam ein Mail der Postmasters Gallery (New York), in dem mitgeteilt wurde, dass einer ihrer Künstler, Kevin McCoy, mit seiner NFT Arbeit „Quantum“ bei der Versteigerung von „Natively Digital“ für diese Arbeit 1.472 Millionen Dollar



erhalten hat, und der Künstler in der kürzlich bei Postmasters errichteten Blockchain gelistet ist. Vor zehn Jahren lief der Diskurs international noch darüber, ob Kunst die nur im Netz verfügbar ist je vermarktbare werden könnte und wie?

Vor wenigen Jahren begann man in der Kunstwelt einen Focus auf Digital Natives zu legen, Künstler die so jung sind, dass sie eine Welt ohne Computer, Internet, Handy nicht kennen.

Hier und heute ist es angezeigt zu überlegen wie Künstler sich dahin entwickelt haben. Graf+Zyx habe ich in der Secession kennen gelernt mit kleinen bunten Bildern die zu kleinen Metallobjekten geformt waren, welche flügge geworden sich auf einer Wand niederließen wie ein Schwarm exotischer Vögel. Später sah man Rauminstallationen mit farbigen Objekten die sich auch als Möbel nutzen ließen. Dann kamen Objekte, Skulpturen welche einen Monitor inkludiert hatten, mit sozusagen „Fernsehprogramm“, den Videos von Graf+Zyx. Zug um Zug wurden alle technologischen und digitalen Errungenschaften auf ihre Brauchbarkeit für Kunst-Produktion ins Auge gefasst, inklusive von Avataren, Personen die als Konstrukt selbstständig unterwegs waren, wie etwa Tamara Starr. Gleichzeitig wurden aber auch die eigenen Körper als Werkzeug und Ausdruck eingesetzt, real oder animiert. Wie benennt man Künstler die in ihrer Entwicklung viele Phasen durchlaufen haben und fast jede Technologie im Einsatz hatten, einen Roboter gebaut haben für Kunst am Bau, das Präsentationsumfeld real und im Internet für die Ausstellungen im Tank, Kataloge als Grafiker gestaltet haben, Texte zu Ereignissen als könnte man sagen Galeristen lieferten und ebenso zu ihren eigenen Arbeiten, und immer wieder zu Phasen in ihrer Kunstproduktion ein gleichsam philosophisches Konstrukt, ein eigenes Label entwarfen, wie etwa Mediensynthetische Programme.

Nach wie vor werden Künstler in Schubladen gesteckt, das ist auch nicht verwerflich, denn irgendwo muss man ja anfangen den Weg zu beschreiben; bei Graf+Zyx ist das aber sehr schwer, die

Reise ist lang und die Stationen mannigfaltig. Art and Science, Crossover, greift nicht wirklich, hinzu kommt die Erwägung, dass zwischen einem Autor unter einem Pseudonym und einem Avatar, zwischen einer Collage und einem modifizierten Bild mit Photoshop der Unterschied nicht wirklich essentiell ist, es sind nur Ausformungen in zeitbezogener Technik. Wenn man alt genug ist, und auch wach genug, dann hat man all diese Entwicklungen aktiv mitgetragen. Es bleibt noch eine Frage: The Artist In The Machine, The World of AI-powered Creativity (Arthur I. Miller) brauchen wir das überhaupt? Sind nicht die Künstler die beste „Artificial Intelligence“?

In „The Mystical House Of Chromecast“ (Chromecast – ein Übertragungsteil von Computer zum Fernseher oder Monitor) ist jedes technisch notwendige Detail gestaltet, der Sendeturm, der Theatersaal (Realraum) Bewegungsmelder, Videos, Animationen, als unverzichtbarer Teil eines Gesamtkunstwerkes, welches auch im Internet auf einer Webseite abrufbar ist. Die Ästhetik ist strikt und marginal, geometrische Figuren mischen sich in zeitlichem Ablauf, der Sendeturm ist gleichzeitig ein Raumgefüge und die Besucher spielen auch mit.

In „R:G:B [:G] Color Spaces Of A Virtual Universe“ bewegen sich auf der Basis der Farbenlehre animierte symbolische Personen und mischen das Raumerlebnis auf, welches sich ständig verschiebt. Im Realraum sind dadurch die temporär eingefärbten Besucher Teil des Kunstwerks. Außen und Innen ist nicht festgeschrieben. Die Soundkomponente ist dabei ebenso wichtig, weil sich auch ein Hörraum ergibt, der sich in der Raum im Raum-Installation vermutlich ebenso verschiebt. Im Internet bleibt dann letztlich fast alles erhalten, endlos abfragbar, bis, ja bis auf das Gefühl, welches jede Person im Realraum selbst erlebt.

Lassen sie sich überraschen, real oder im Internet.







# DOKUMENTATION

ZYX ★ THE MYSTICAL HOUSE OF CHROMECAST ★ 2020

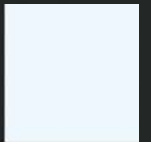
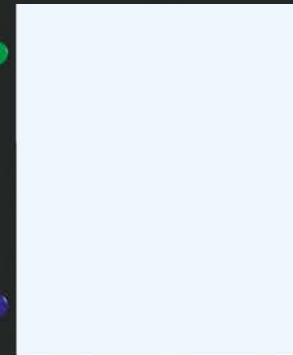
## BETA 0.1

MUSEUM OF PRIVATE ARTS ★ MOPA ★ 2021

ZYX ★ THE MYSTICAL HOUSE OF CHROMECAST ★ 2021

## FINALE VERSION

MUSEUM OF PRIVATE ARTS ★ MOPA ★ 2022

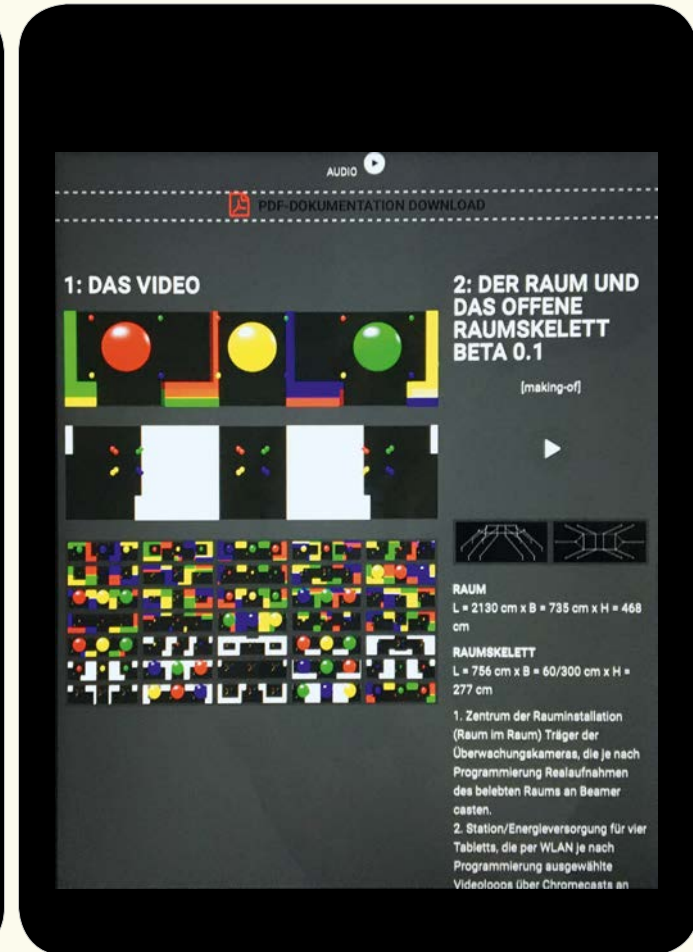


# THE MYSTICAL HOUSE OF CHROMECAST BETA 0.1

## GRAF+ZYX ONLINE

44

20  
20  
-  
20  
21





THE  
MYSTICAL  
HOUSE  
OF  
CHROMECAST

20

20

-

20

21

MUSEUM OF PRIVATE ARTS • MOPA • 2020



46

[Aufbau 01.10.2020 bis 06.10.2020]

## THE MYSTICAL HOUSE OF CHROMECAST 2020

Raumgreifende Mixed-Reality-Installation mit Objekt, Räummusik und zuschauer gesteuertem Raum-Video und/oder Audioambiente u.a. unter Einsatz von Screen Mirroring und Überwachungskameras.

*Unter Mixed Reality, Vermischter Realität bzw. Gemischter Realität werden Umgebungen oder Systeme zusammengefasst, die die natürliche Wahrnehmung eines Nutzers mit einer künstlichen (computererzeugten) Wahrnehmung vermischen. Neben der hauptsächlich computererzeugten virtuellen Realität sind dies insbesondere Systeme der erweiterten Realität und der erweiterten Virtualität.*

## KONZEPT



Konzept März 2020

Die Basis ist eine physikalistisch surreale Konstellation: Beamer als technische Apparaturen werden gegen die Vorstellung als geschlossenes Welten-system, als Makrosystem eines magisch belebten Raums, aus dem es für die Bewohner kein Entrinnen gibt, getauscht. Die Grenzen zwischen Innen und Außen sind damit definiert und gesetzt. Einzige Abwechslung für die Bewohner bietet der Blick ins Virtuelle. Und »outside« lauern unter Umständen Entsetzliches und das Auge der wachsamten Kameras. Diese speichern und projizieren ihrerseits interessiert die Neugierde, aber auch die Irritation, die sich auf den Gesichtern spiegeln. Der dreidimensionale Raum, seine Wahrnehmung und seine praktische Nutzungsmöglichkeit auf die Größe eines Chips geschrumpft, wird transparent und in die vierte Dimension modulierbar.



Wir leben in der Matrix: Synchron war gestern. Sound aus dem Hyperspace, Video im ganzen Raum. Ich stelle Videotableaus und/oder Audioloops als frei kombinierbare Fragmente mit meinen persönlichen Präferenzen als Hashtags auf vier Tablets zur freien Auswahl. Wie bei der Filmmusik kann man sich der zwangsläufigen Synchronisierung von Bild und Ton in jeder beliebigen Kombination nicht entziehen – sie werden einander als gegenseitige Katalysatoren mehr oder weniger perfekt neu definieren und andere Bedeutungen und neue ästhetisch-formale oder rhythmische Qualitäten zuweisen.





## DER RAUM UND DAS OFFENE RAUMSKELETT

Raum: L = 2130 cm x B = 735 cm x H = 468 cm

Raumskelett: L = 756 cm x B = 60/300 cm x H = 277 cm

1. Zentrum der Rauminstallation (Raum im Raum) Träger der Überwachungskameras, die je nach Programmierung Realaufnahmen des belebten Raums an Beamer casten.
2. Station/Energieversorgung für vier Tablets, die per WLAN je nach Programmierung ausgewählte Videoloops über Chromecasts an Projektoren verteilen – diese werfen die Videos vom Außenraum zurück ins offene Objekt und füllen den gesamten Raum mit Licht und Bewegung – und/oder das musikalische Ambiente modifizieren.

Der Nutzer wählt und manipuliert so die Installation.

## DIE MUSIK

Musik dominiert über sechs Lautsprecher den Raum. Elektronische Tristesse – von der Couch zurück auf die Couch. Der Beat dominiert ein kurzes Stück emotionaler Interferenzen, retrograde Spiele der besonderen Verstrickungen und Verwirrungen. Die Stimme paraphrasiert nachgeäfft vom höhnischen Gelächter der Synthesizer den Zweifel an der Qualität persönlicher Gefühle. Experimentelle Elektronik-Klänge mit weichen, schrägen Linien – Exzerpte wie aus einem anderen realen Leben.

## DAS VIDEO

Virtuelle 3D-Animationen

*Als virtuell gilt die Eigenschaft einer Sache, die nicht in der Form existiert, in der sie zu wirken scheint, aber in ihrem Wesen und ihrer Wirkung einer real existierenden Sache gleichartig ist.*

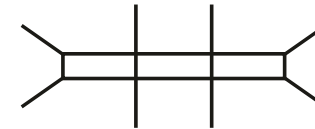
# RAUMSKELETT

## RAUMSKELETT

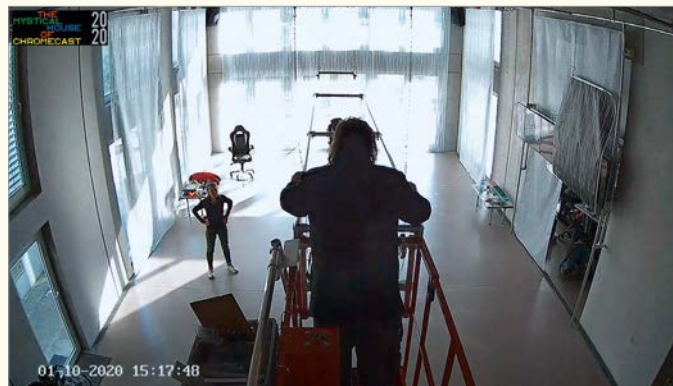
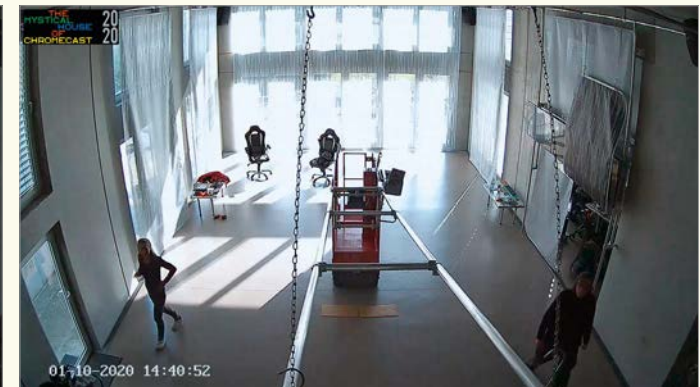
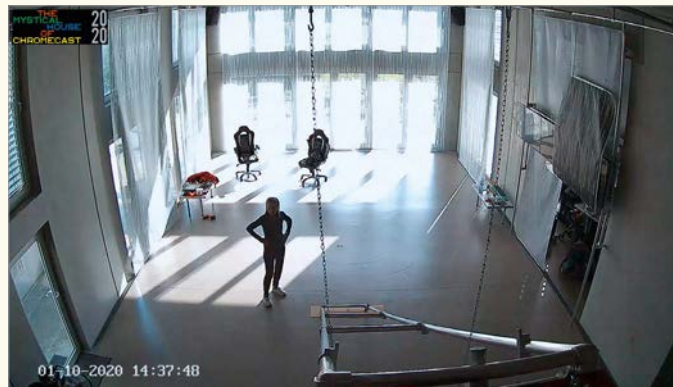
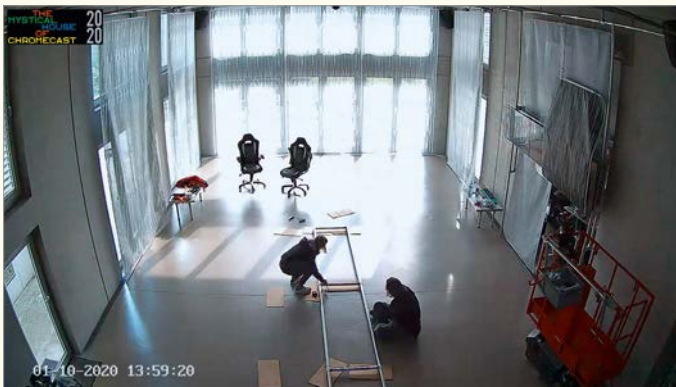
Modell ohne Verspannung. Konstruktionspläne und Zuschnitt 19.09.2020 bis 01.10.2020  
Aufbau 01.10.2020 bis 06.10.2020

Raum: L = 2130 cm x B = 735 cm x H = 468 cm

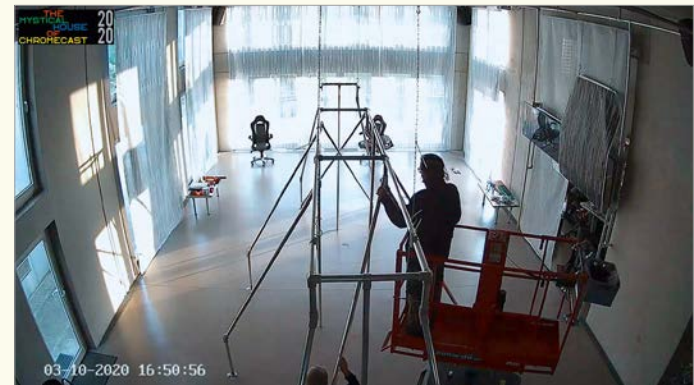
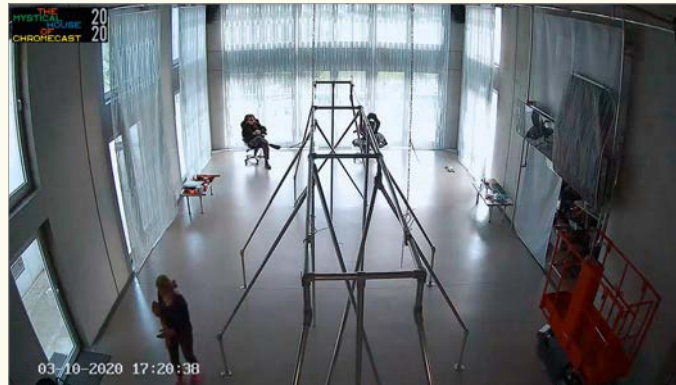
Raumskelett: L = 756 cm x B = 60/300 cm x H = 277 cm



## RAUMSKELETT AUFBAU

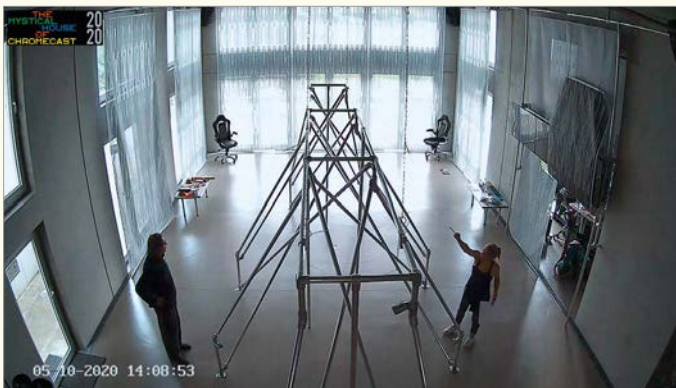








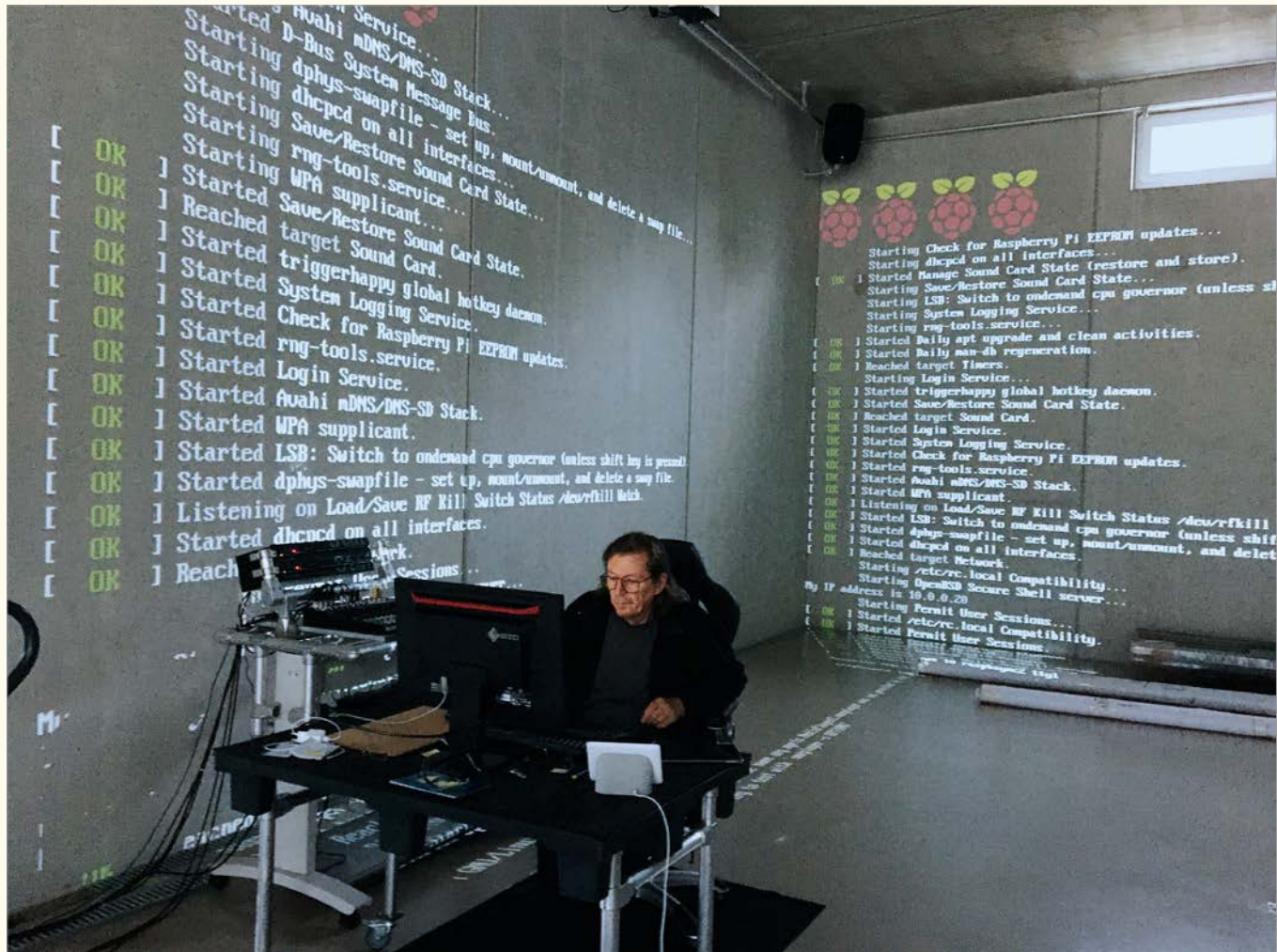
The Mystical House Of Chromecast ★ Mixed-Reality-Installation ★ 08.10.2020 + 19.06.2021–20.06.2021





# PROGRAMMIERUNG RASPBERRIES

für Raumvideo 16.09.2020 bis 19.09.2020 und 08.10.2020

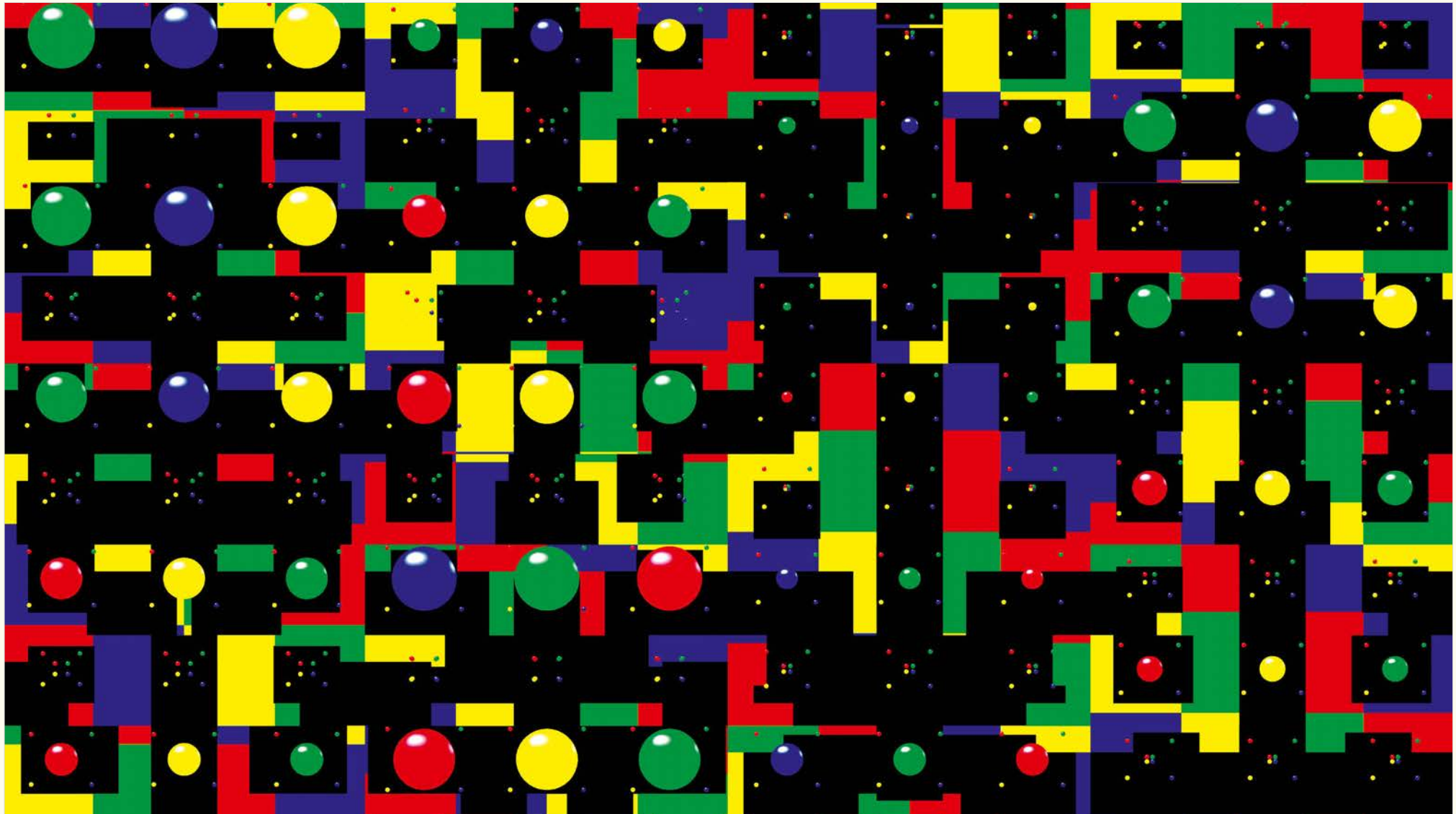




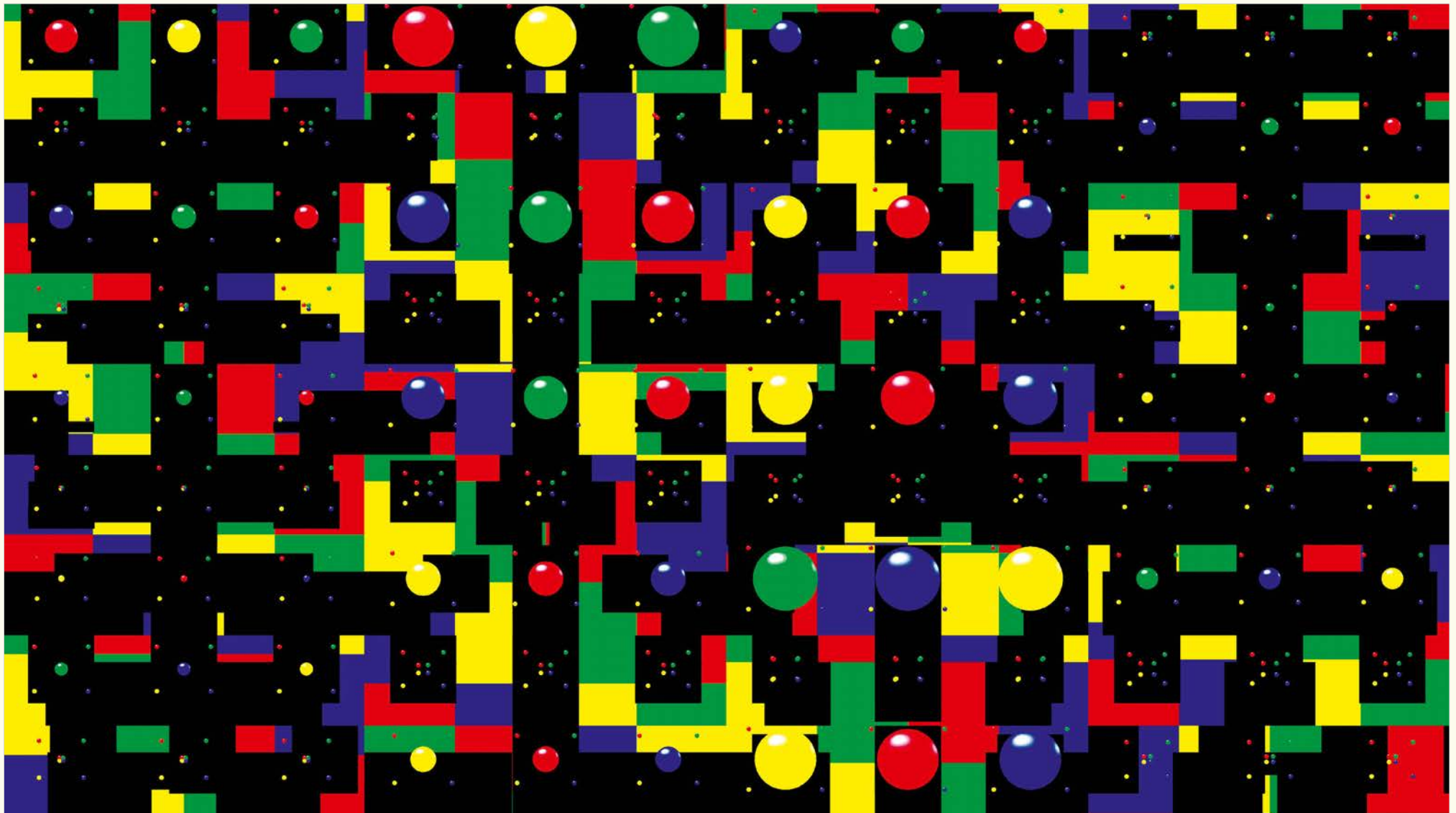
# RAUMVIDEO V.1

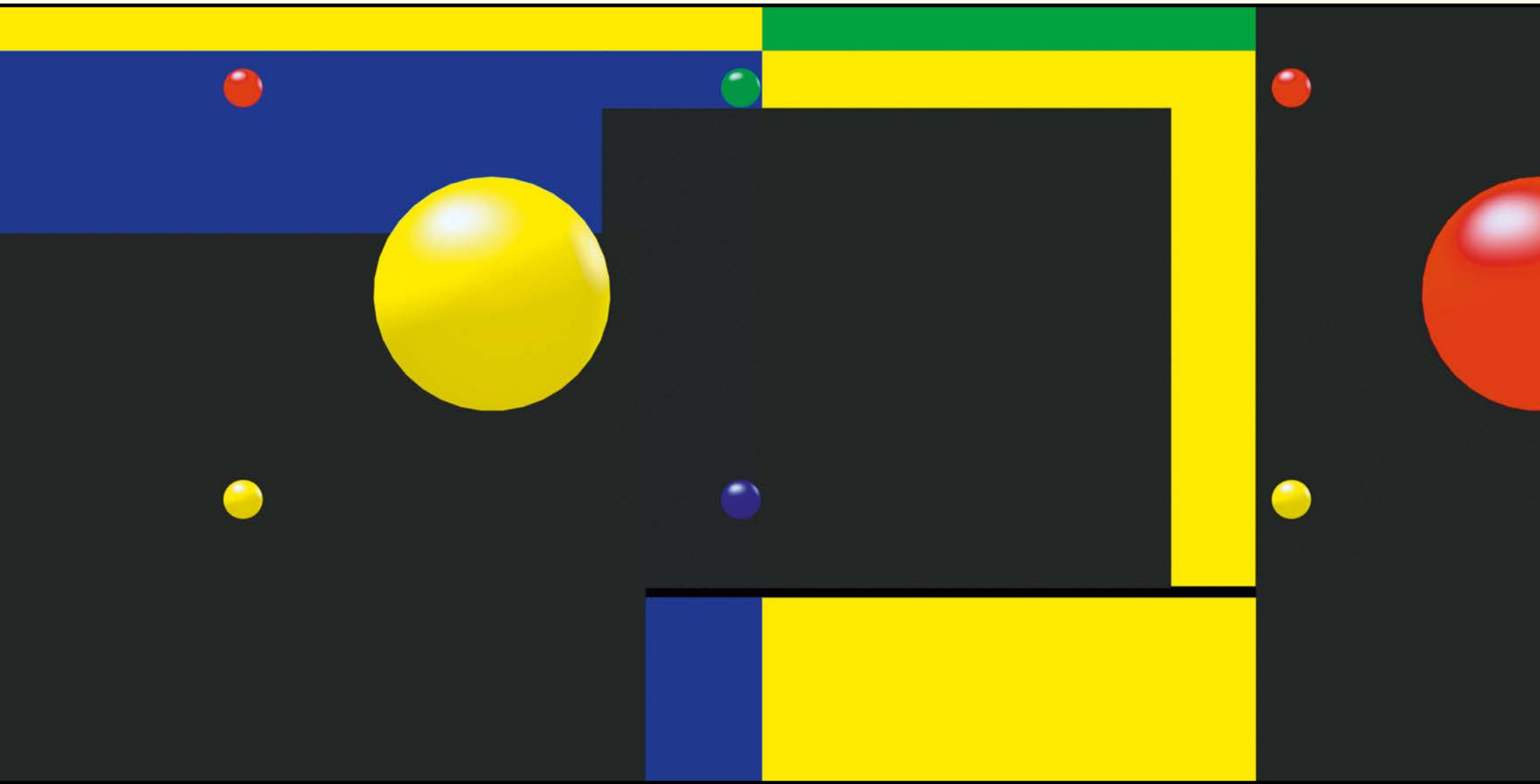
Stills aus Hintergrundvideo Version 1, Dauer 1.000 frs. – Computerprogrammierung 02.08.2020 bis 20.08.2020

52

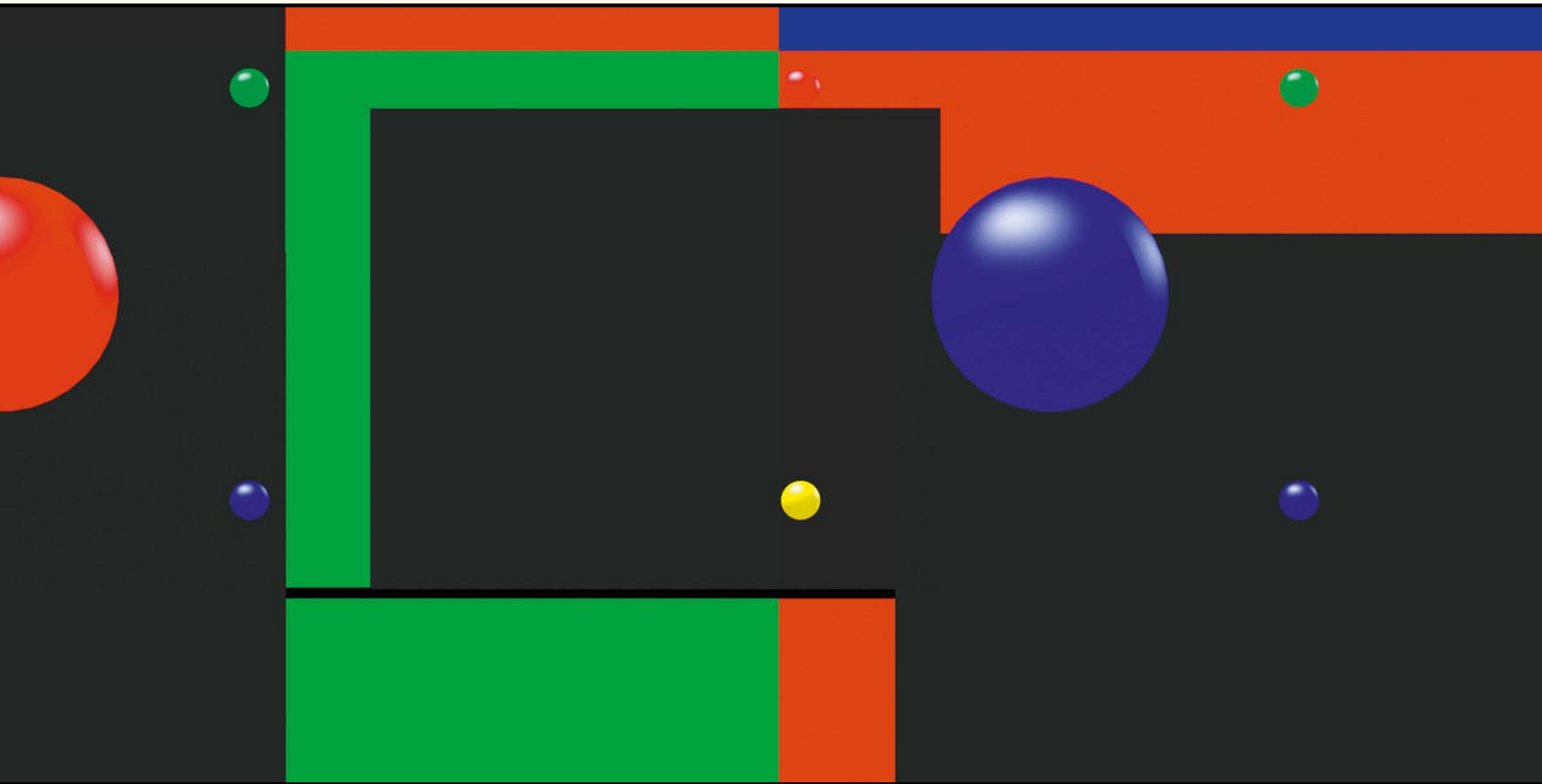








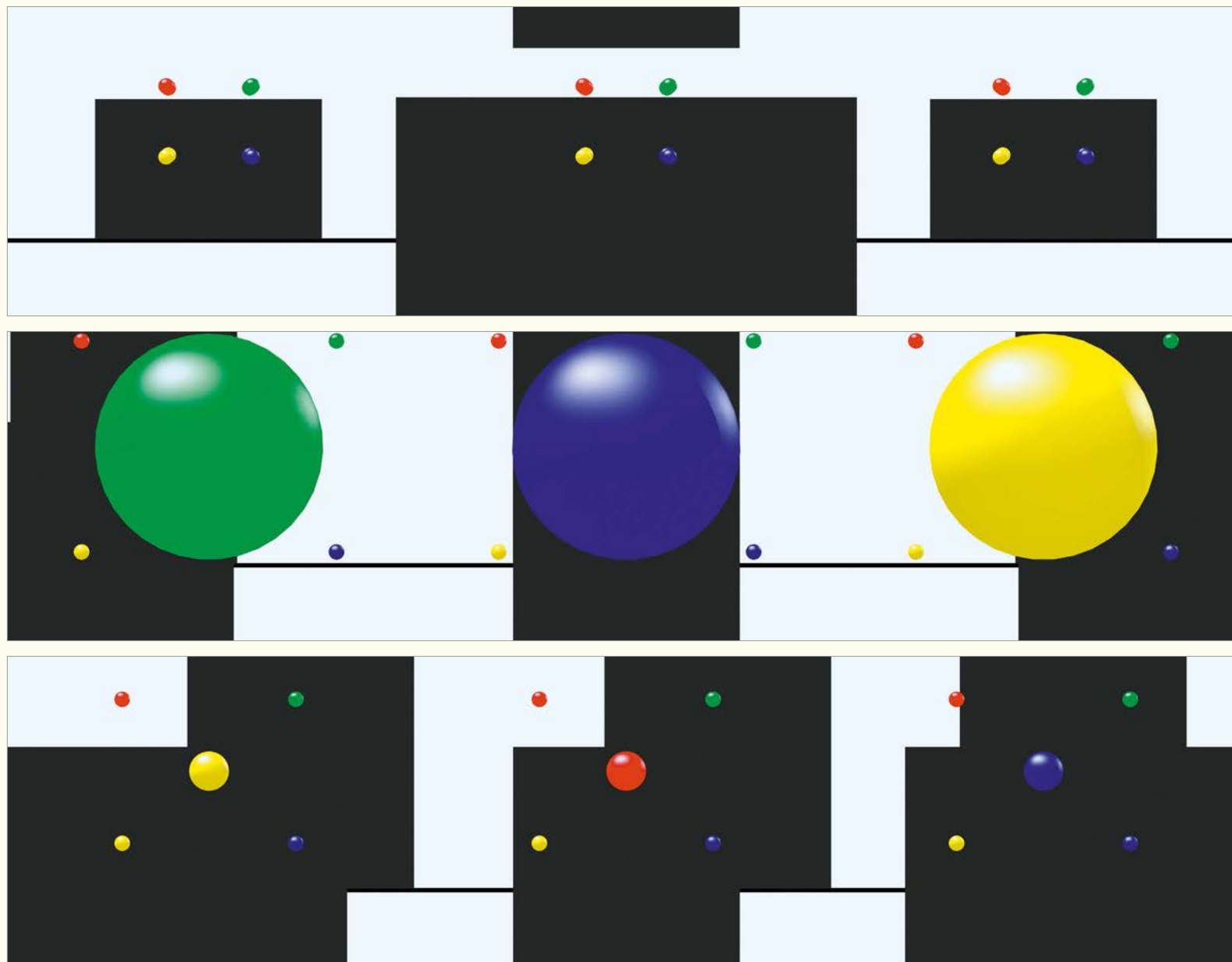




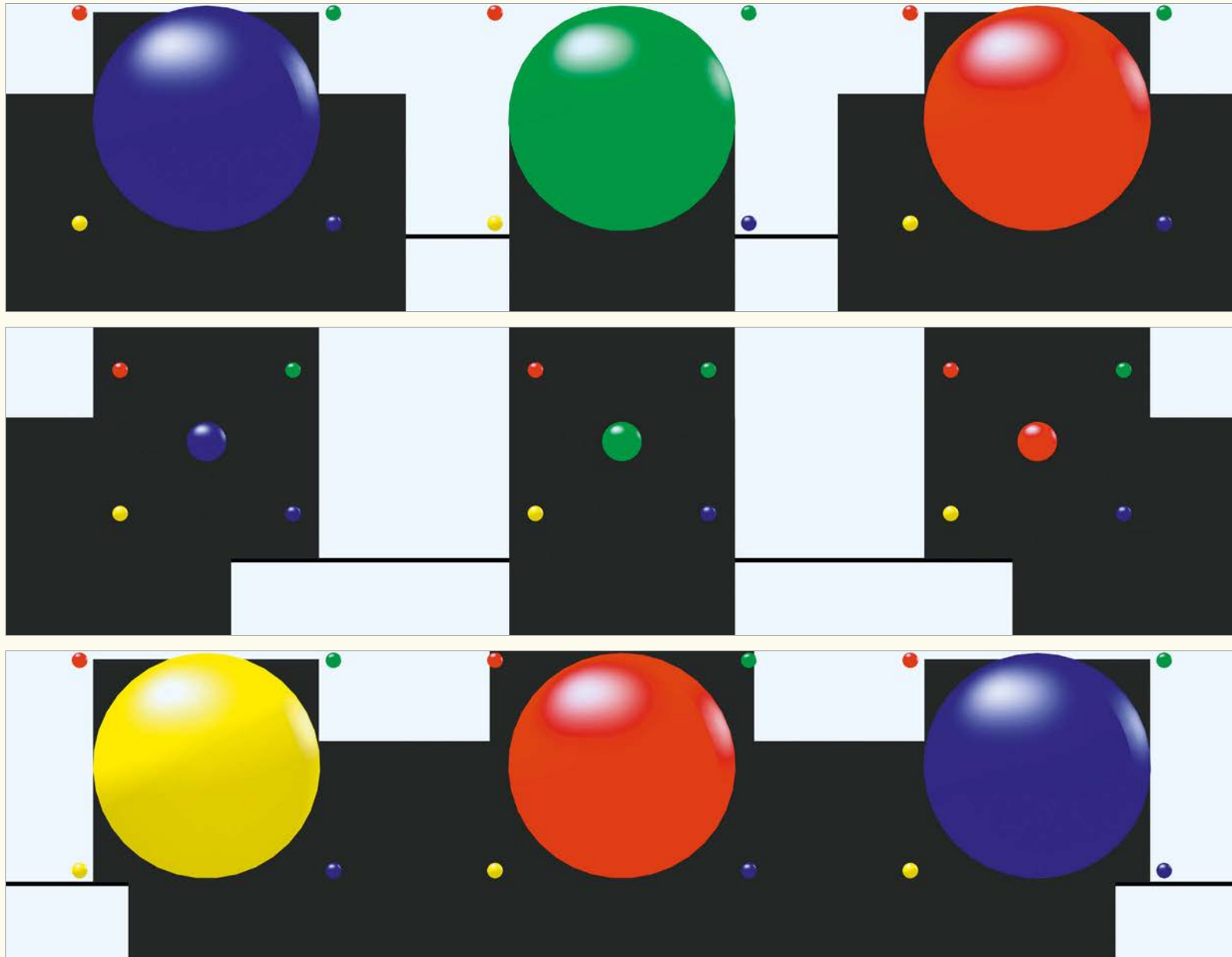
# RAUMVIDEO V.2

Stills aus Hintergrundvideo Version 2, Dauer 1.000 frs. – Computerprogrammierung 28.08.2020 bis 03.09.2020

56







graf+zyx | doppel-pilot-streaming – the mystical house of chromecast

Mixed-Reality-Installation 2021 im TANK.3040.AT  
Kommentar: JANA WISNIEWSKI







08/10/2020 + 19/06/2021-20 06/2021

graf+zyx | the mystical house of chromeicast

TEST RUN 0.1

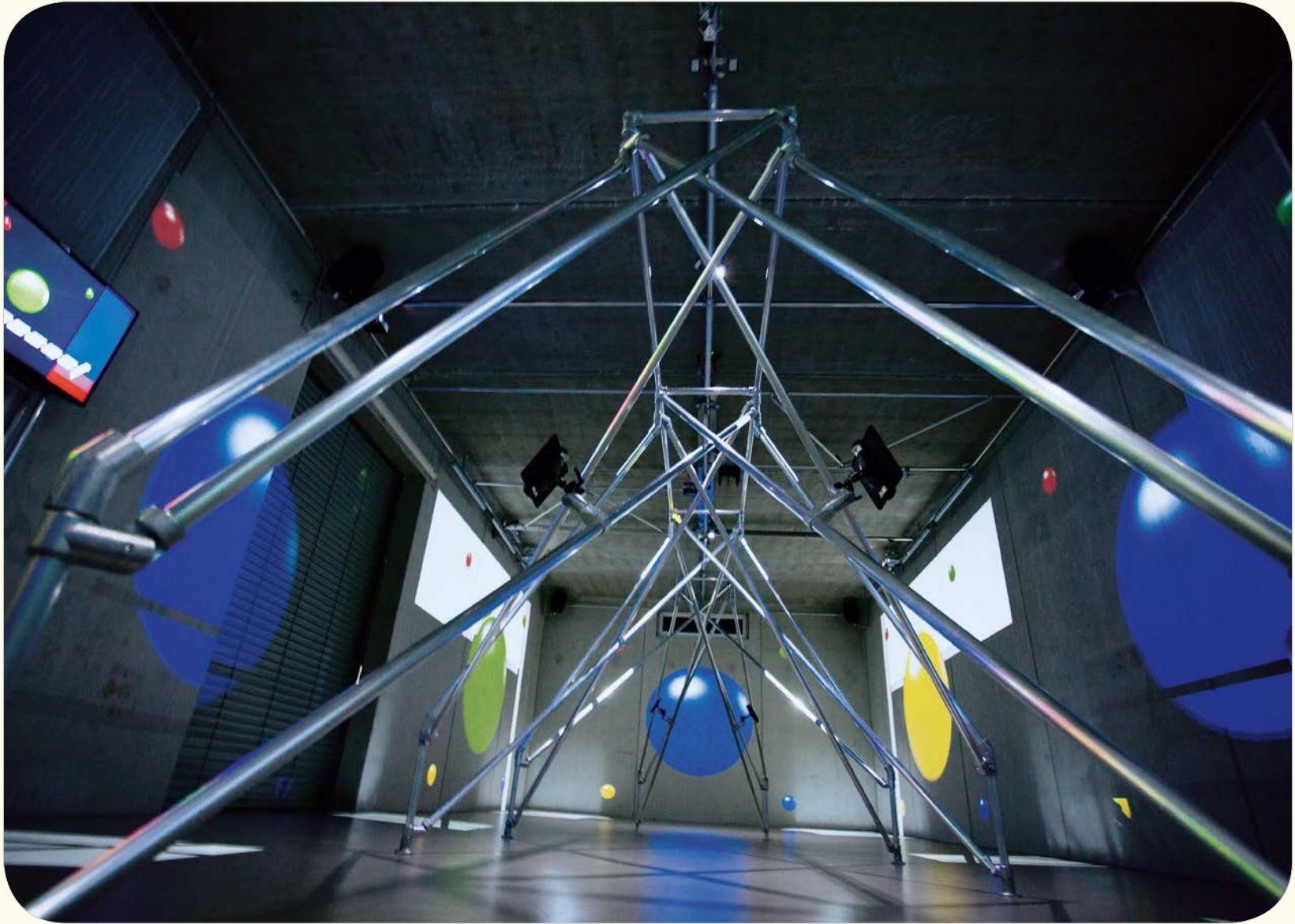
THE  
MYSTICAL  
HOUSE  
OF  
CHROMECAST

BETA 0.1

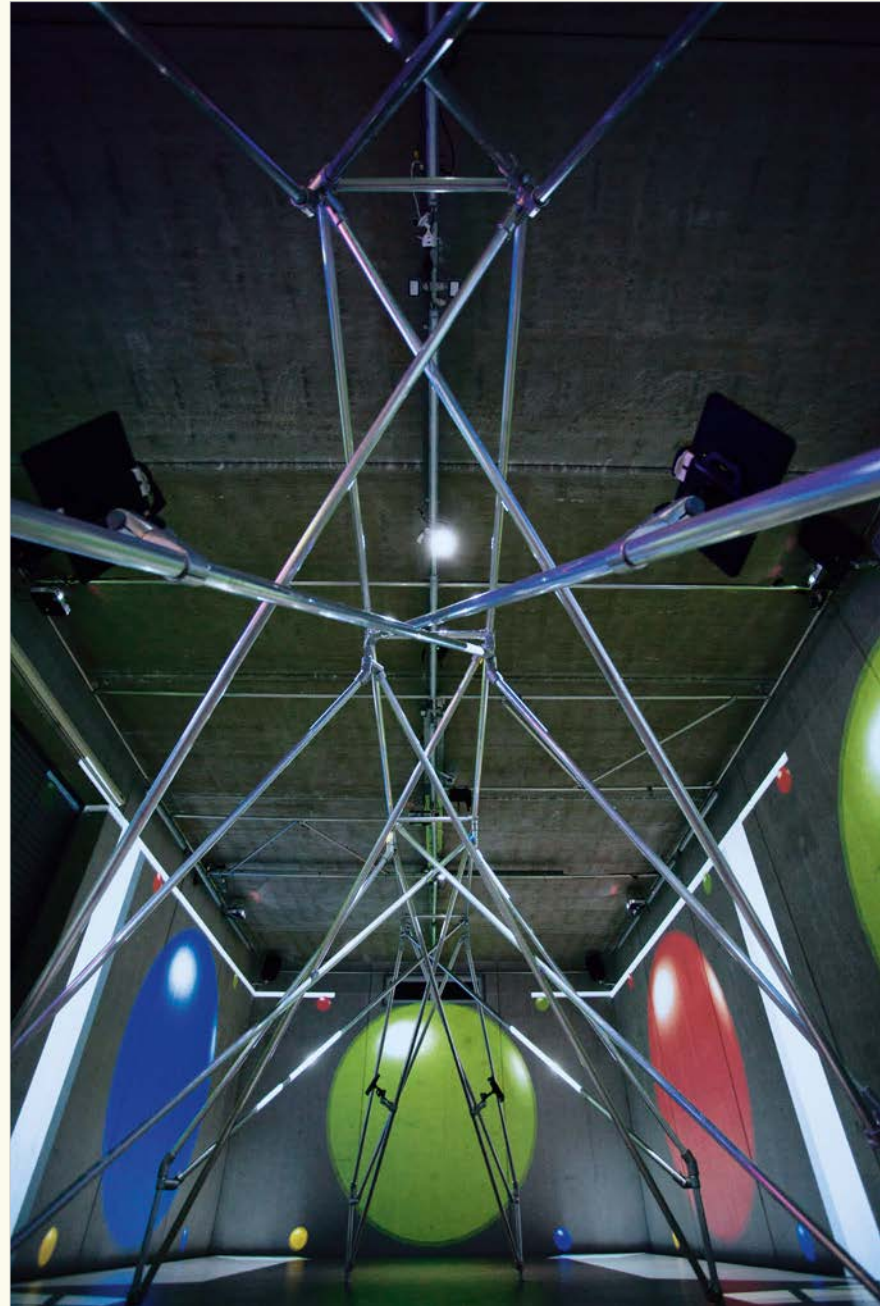
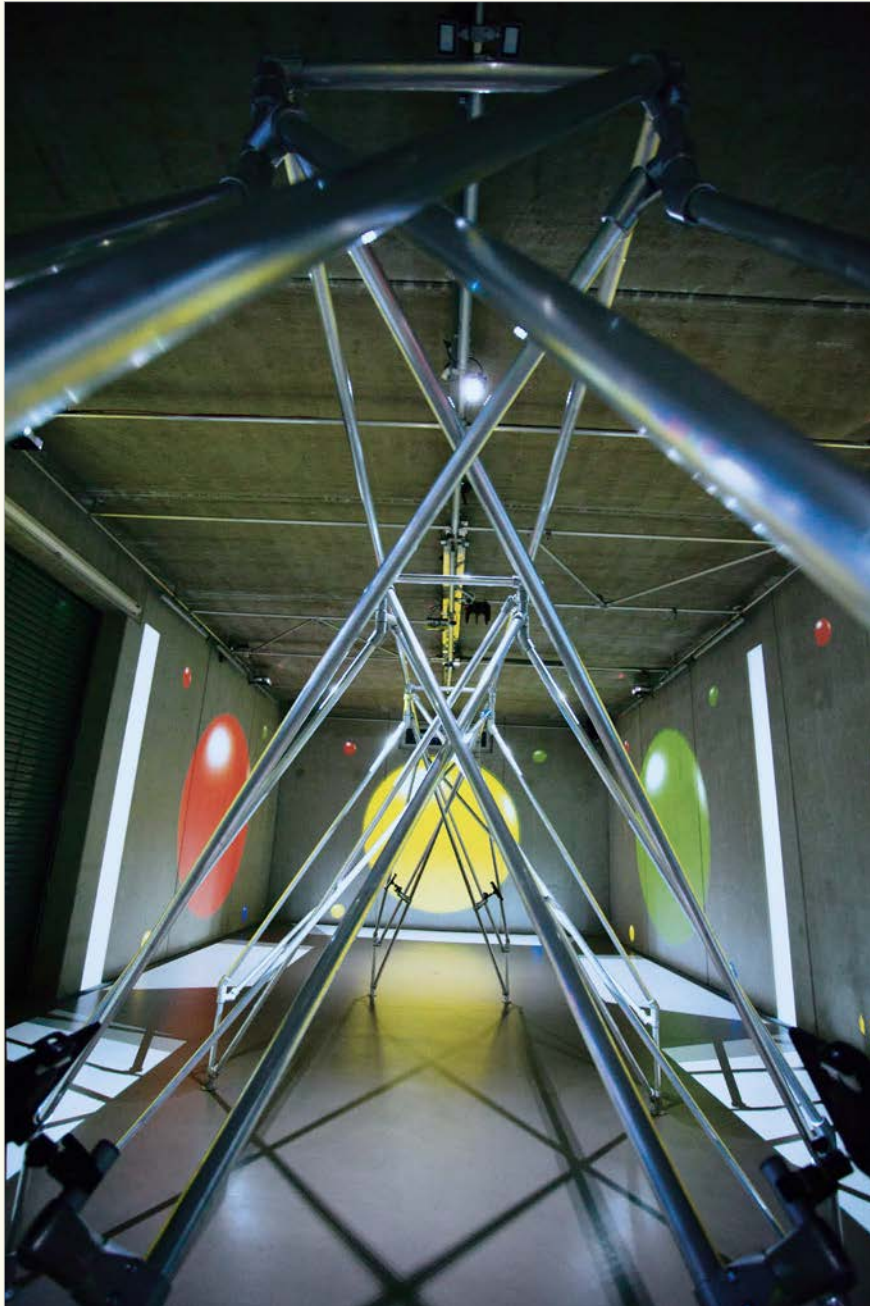
TANK 3040.AT 08.10.2020 17:00-20:00 UHR



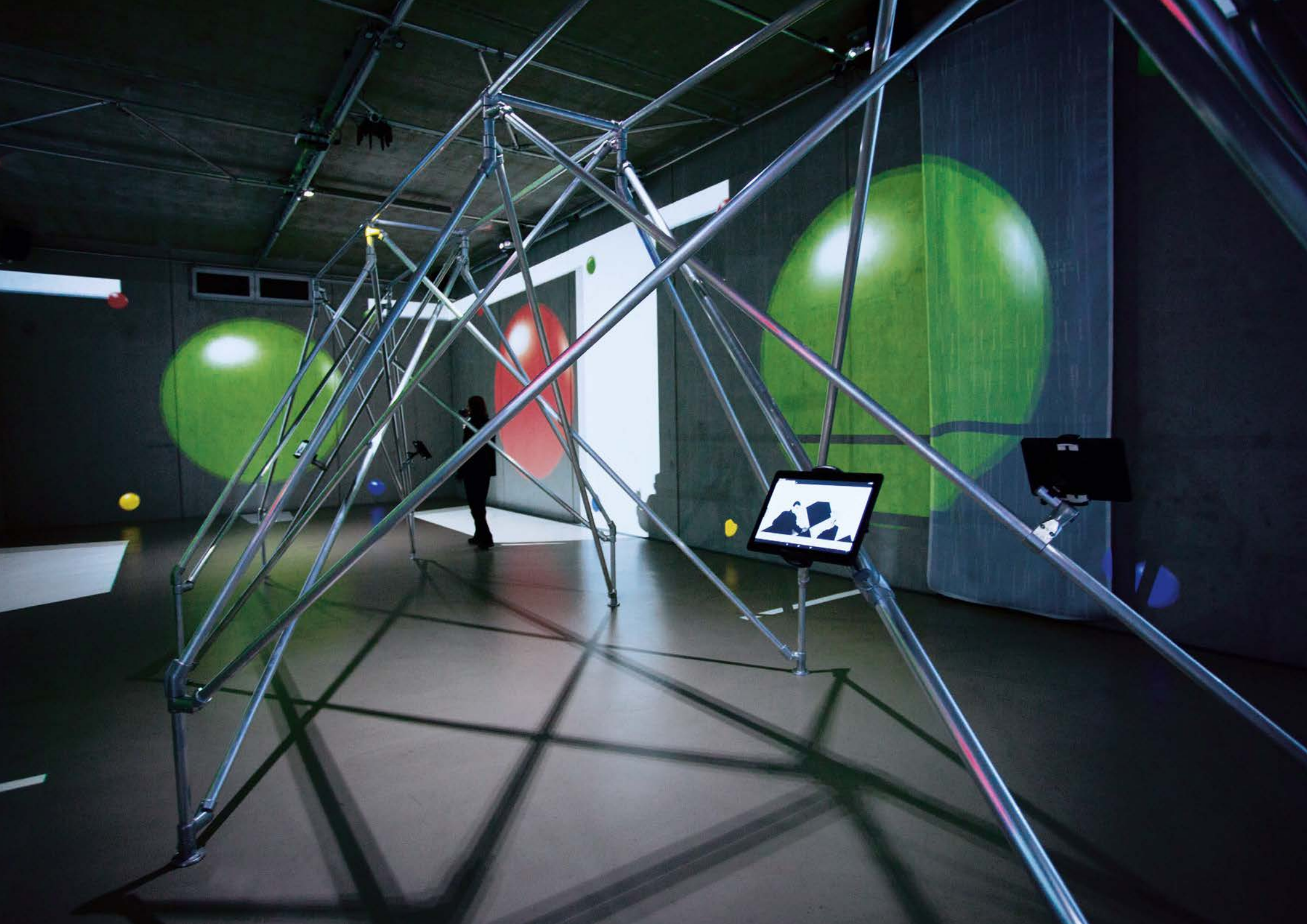




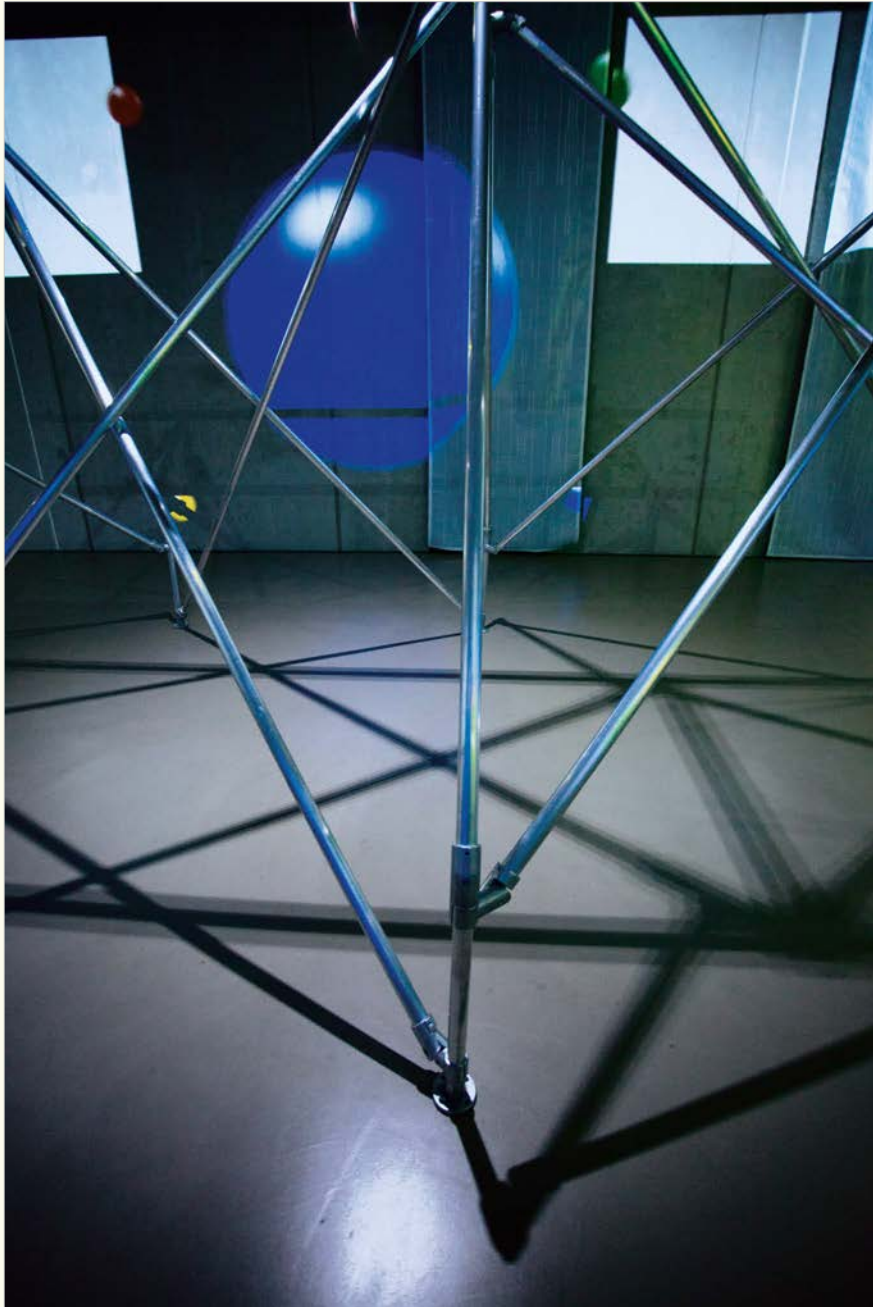




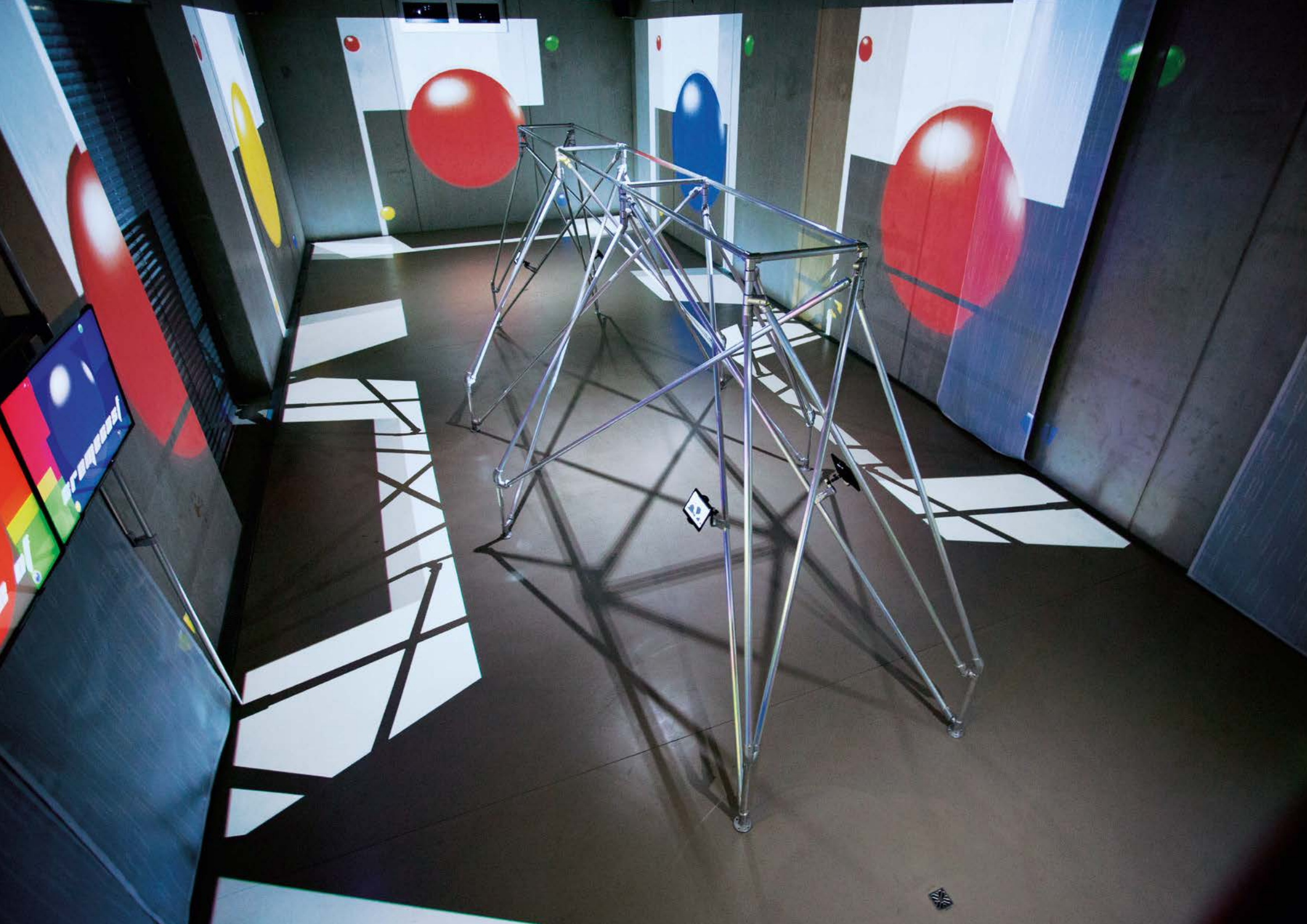








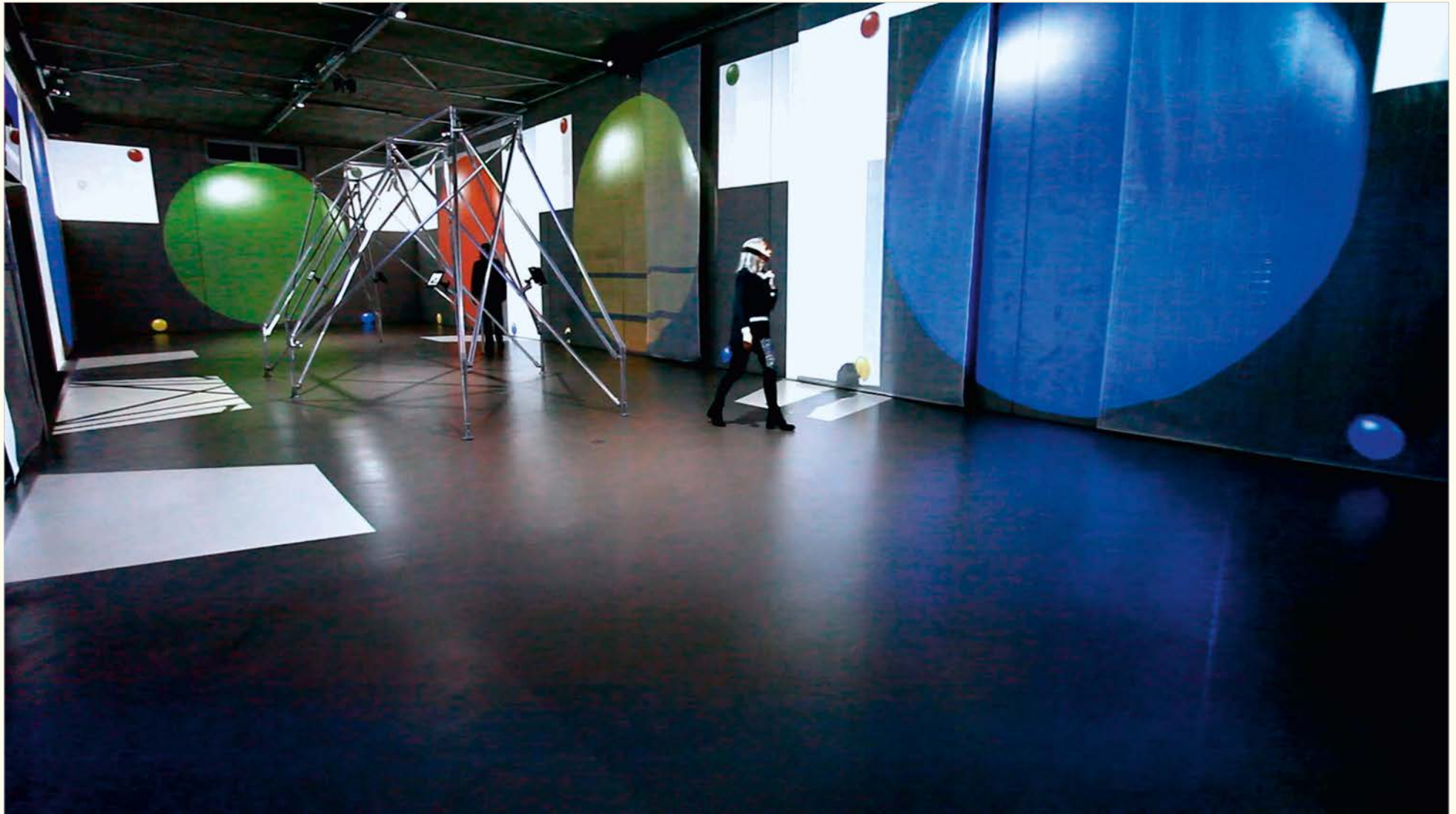


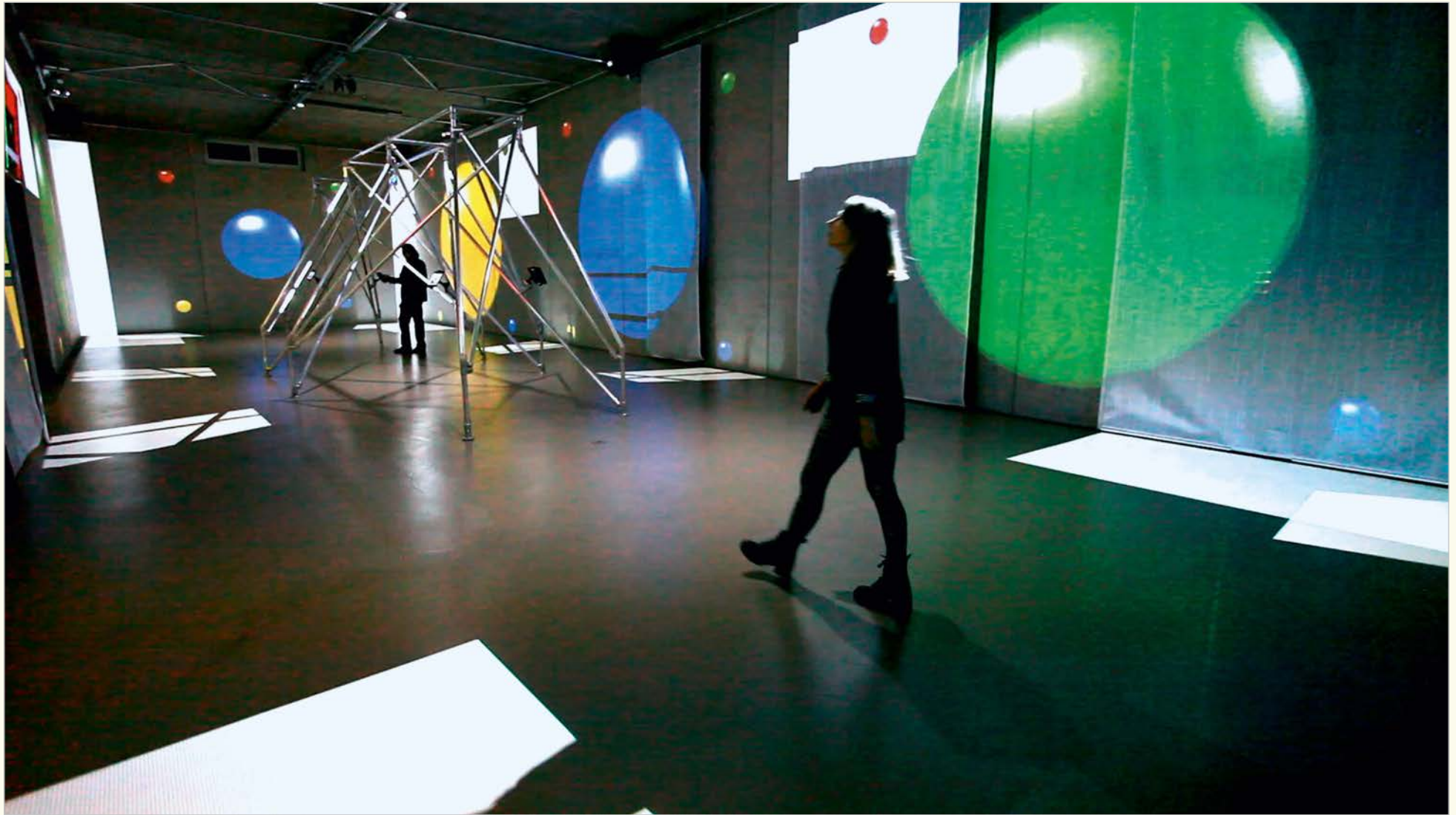










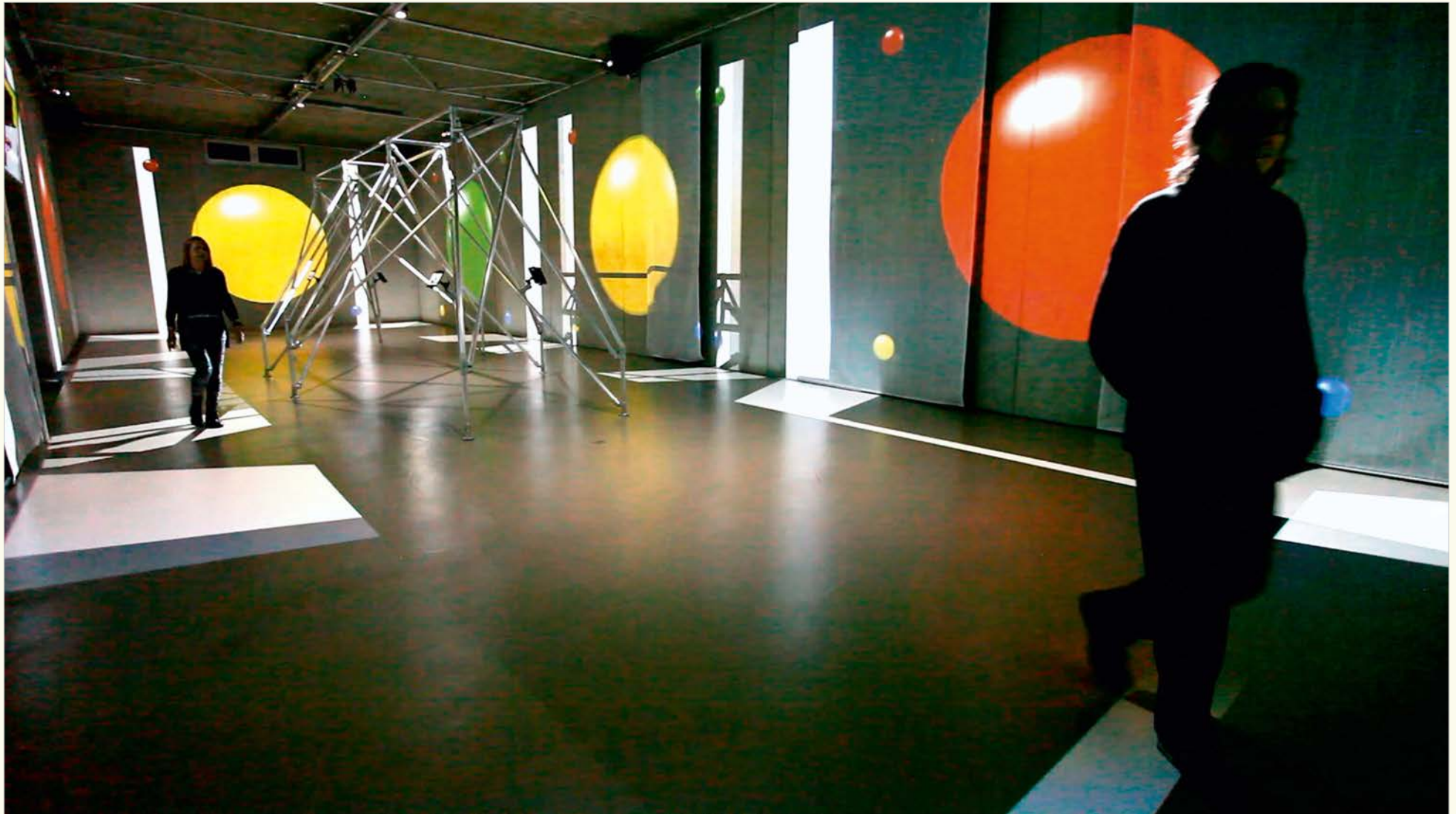






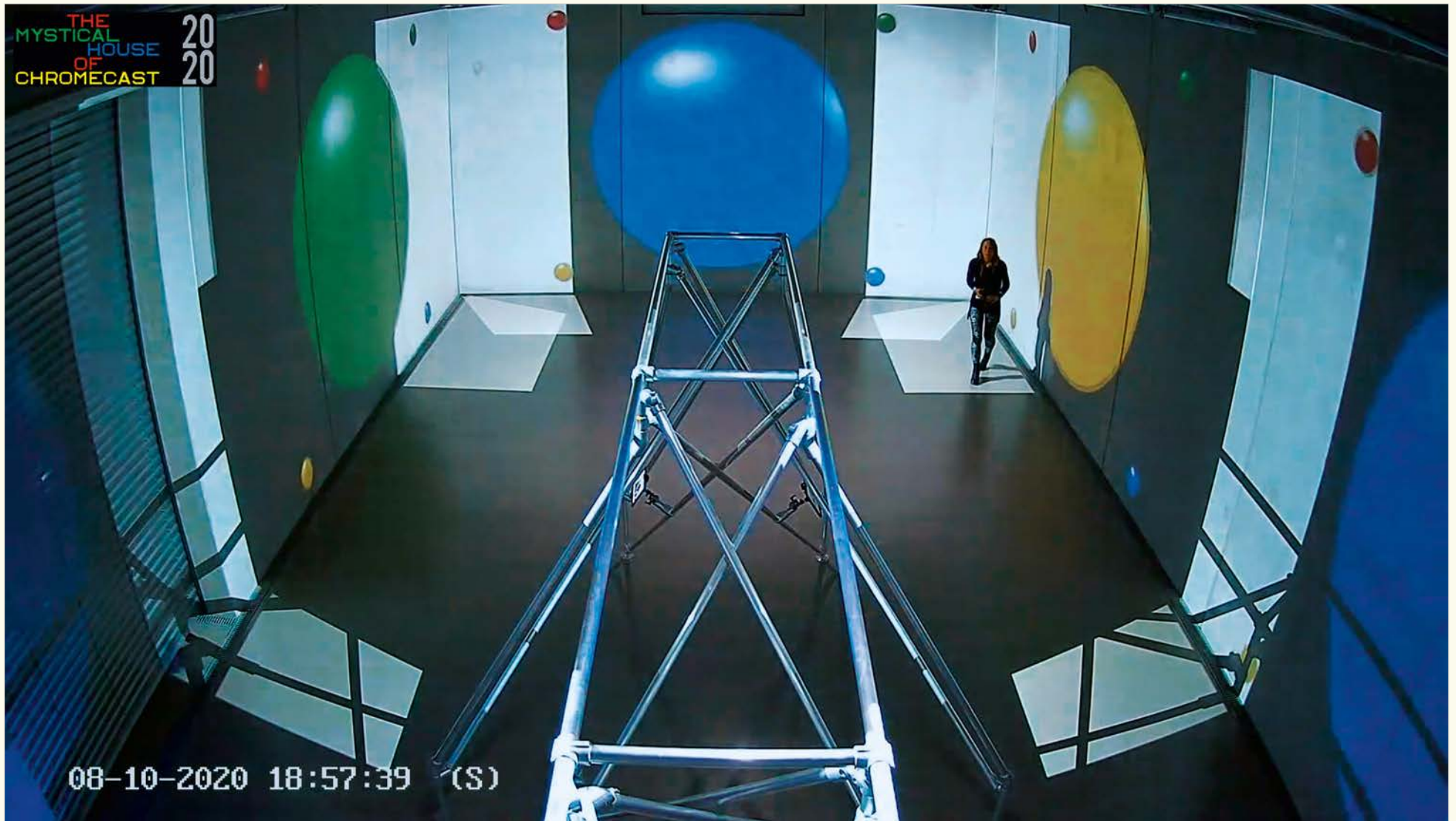




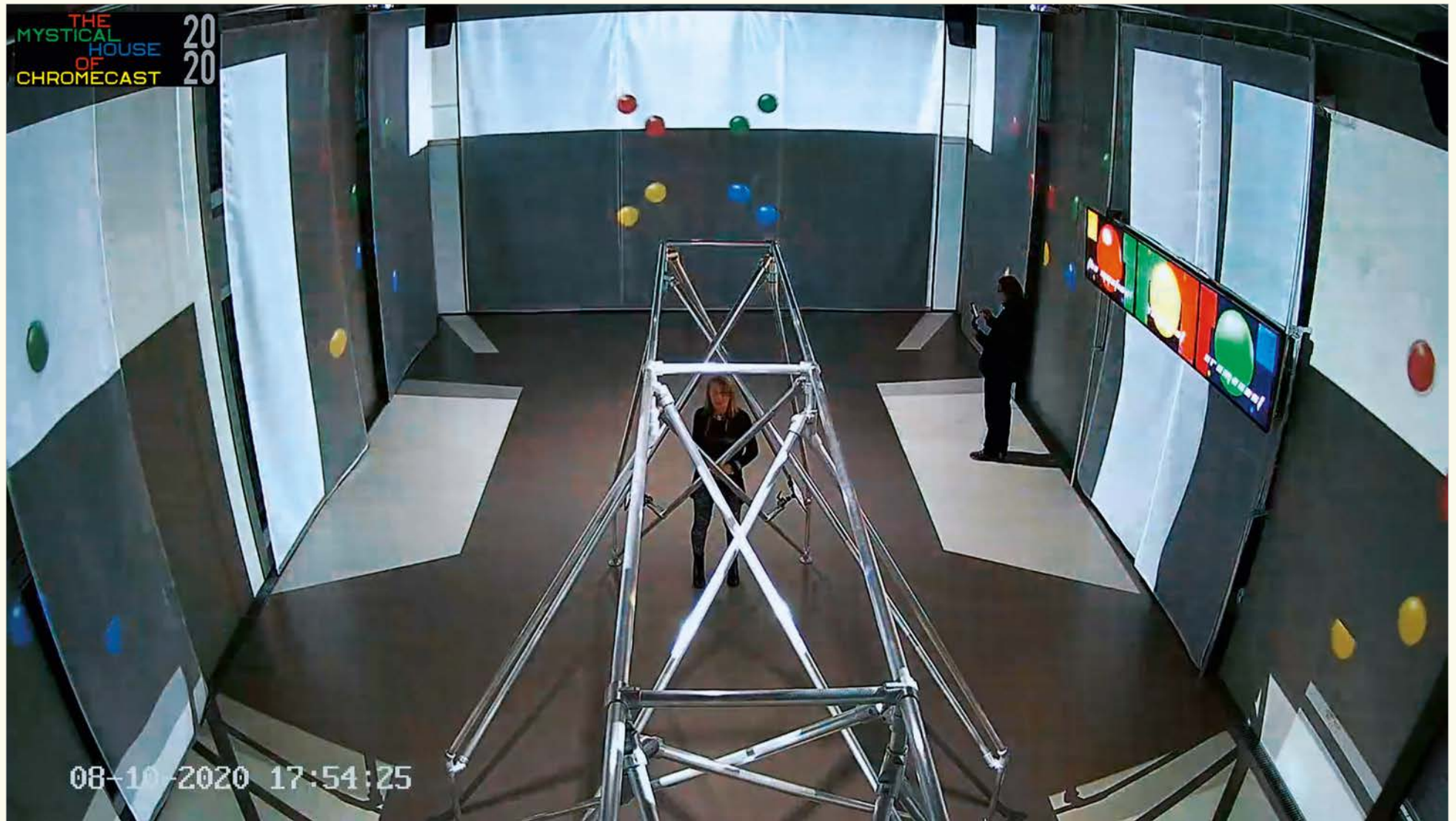




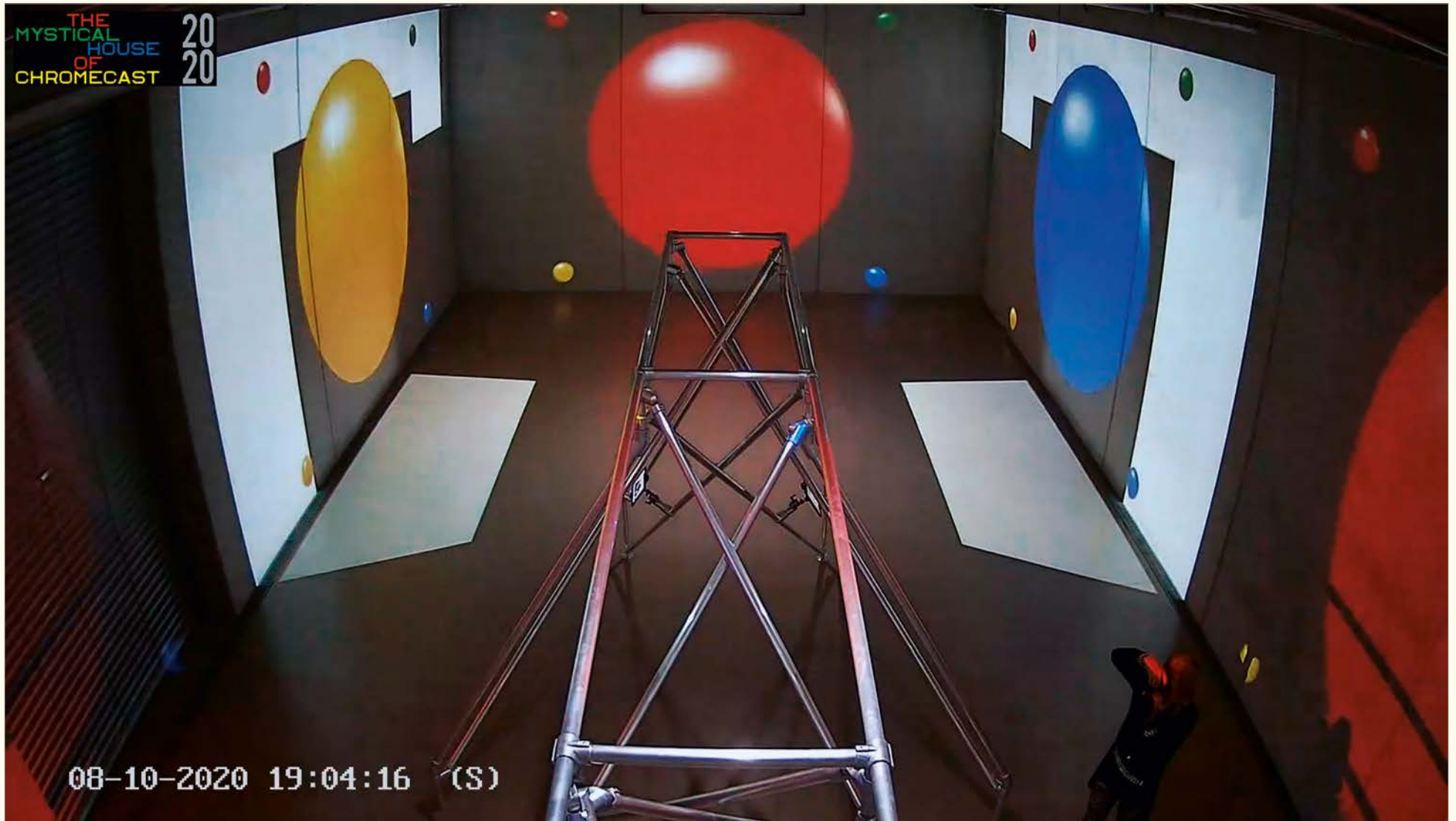




74











DOKUMENTATION



GRAF ★R:G:B[:G] - KONSTRUKTIONSMODELL FUER DIE AUDIOVISUELLE VERORTUNG DES VIRTUELLEN RAUMS IM REALEN

**BETA 0.1**

MUSOF PRIVATE ARTS ★ MOPA ★ 2020

GRAF ★R:G:B[:G] - KONSTRUKTIONSMODELL FUER DIE AUDIOVISUELLE VERORTUNG DES VIRTUELLEN RAUMS IM REALEN

**FINALE VERSION**

MUSOF PRIVATE ARTS ★ MOPA ★ 2021

**R:G:B[:G]**  
BETA 0.1

GRAF+ZYX

ONLINE

78

20  
20  
-  
20  
21



**R:G:B[:G] COLOUR SPACES OF A VIRTUAL UNIVERSE**  
DREI KONSTRUKTIONSMODELLE FÜR DIE AUDIOVISUELLE VERORTUNG DES VIRTUELLEN RAUMS IM REALEN:  
2020/2021 im TANK.3040.AT

AUDIO

PDF-DOKUMENTATION DOWNLOAD

**1: DAS VIDEO**  
Erstellt werden räumlich bewegte 3D-Animationen von Körpern, Objekten und Zeichnungen, alle Sequenzen in Rot-Grün-Blau-Gelb.  
« The colour recording of cyberspace:

**2: DER RAUM**

PDF-DOKUMENTATION DOWNLOAD

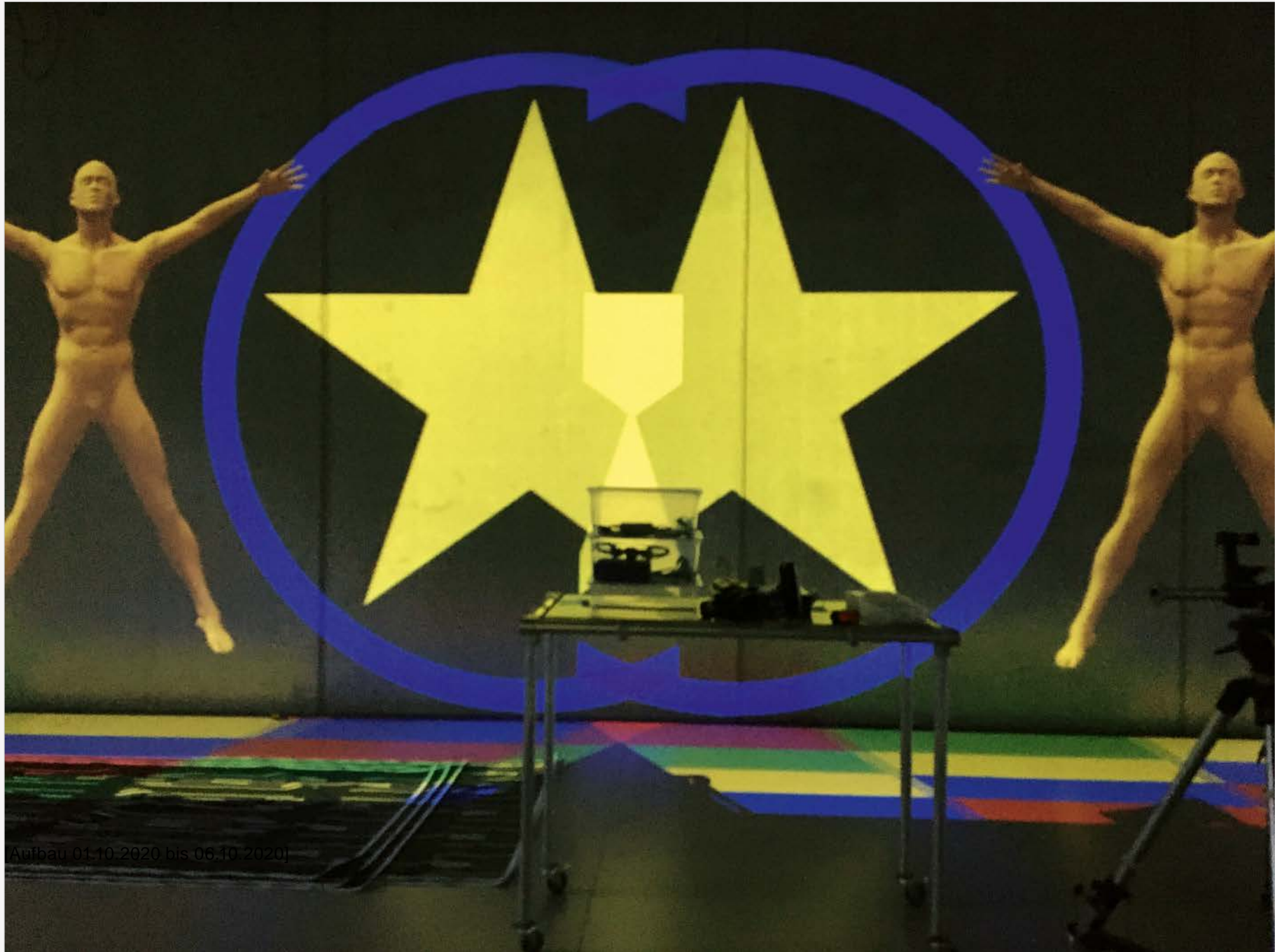
**1: DAS VIDEO**  
Erstellt werden räumlich bewegte 3D-Animationen von Körpern, Objekten und Zeichnungen, alle Sequenzen in Rot-Grün-Blau-Gelb.  
« The colour recording of cyberspace:  
**RED**  
The expression seeing red is thought to be based on the physical characteristic of anger, including redness of the cheeks, physical exertion, and elevated blood pressure. Red is red. Rien ne va plus!  
« **GREEN**  
is a restful color with some of the same calming attributes of blue. Like the color blue, time moves faster in a green room. The term green-eyed monster refers to a jealous person and the term green with envy stands for feelings of jealousy and envy.  
« Perception and its perils: from BLAU via BLEUE to **BLUE**  
In Great Britain the adjective blue implies the particular psychic condition of pensiveness and melancholy. Negatively assessed BLAU also represents coldness, falsehood, insobriety and the fake.  
« Absorbing region: **YELLOW**  
Here, the project diverges from the system of digital representation, in which RGB-data always consist of a mixture

**2: DER RAUM**



R:G:B[:G]

20  
20  
-  
20  
21



[Aufbau 01.10.2020 bis 06.10.2020]





## **R:G:B[:G] KONSTRUKTIONSMODELL FÜR DIE AUDIOVISUELLE VERORTUNG DES VIRTUELLEN RAUMS IM REALEN 2020**

Mixed-Reality-Installation

*Unter Mixed Reality, Vermischter Realität bzw. Gemischter Realität werden Umgebungen oder Systeme zusammengefasst, die die natürliche Wahrnehmung eines Nutzers mit einer künstlichen (computererzeugten) Wahrnehmung vermischen. Neben der hauptsächlich computererzeugten virtuellen Realität sind dies insbesondere Systeme der erweiterten Realität und der erweiterten Virtualität.*



## **KONZEPT**

März 2020





**R:G:B[:G]** ist eine experimentelle Interaktion zwischen Objekt-Bild-Video-Computeranimation-Musik-Stimme und Bewegung, in der mit Energie und Fantasie die analoge Welt des körperlichen Ausdrucks mit den vielfältigen technischen und künstlerischen Möglichkeiten der neuen Medien gekreuzt wird.

Die Architektur des realen Raums wird überrollt vom Traum der unbegrenzten Möglichkeiten eines elektronischen, zeitlosen Universums – und doch hat sich kaum jemand bisher darüber Gedanken gemacht, ob und wie sich die reale Welt verändert, wenn man deren Facetten digital imitieren kann.

*Andererseits, wer kann schon verbindlich sagen, wo der virtuelle Raum endet und die Realität der Avatare zu tanzen beginnt?*

## DAS VIDEO

Erstellt werden räumlich bewegte 3D-Animationen von Körpern, Objekten und Zeichnungen, alle Sequenzen in Rot-Grün-Blau-Gelb:

	The colour recording of cyberspace: RED The expression <i>seeing red</i> is thought to be based on the physical characteristic of anger, including redness of the cheeks, physical exertion, and elevated blood pressure. Red is red. Rien ne va plus!
	GREEN is a restful color with some of the same calming attributes of blue. Like the color blue, time moves faster in a green room. The term <i>green-eyed monster</i> refers to a jealous person and the term <i>green with envy</i> stands for feelings of jealousy and envy.
	Perception and its perils: from BLAU via BLEUE to BLUE In Great Britain the adjective blue implies the particular psychic condition of pensiveness and melancholy. Negatively assessed BLAU also represents coldness, falsehood, insobriety and the fake.
	Absorbing region: YELLOW Here, the project diverges from the system of digital representation, in which RGB-data always consist of a mixture of the primitive colours red, green and blue. We mix up the universe in a different way.

Diesen Videoloops werden entsprechend den Grundfarben erstellte Tonssequenzen zugeordnet, synchronisiert und zu einem Breitwandvideo zusammengerechnet. Diese Synästhesie bedeutet die Kopplung zweier oder mehrerer physisch getrennter Zentren der Wahrnehmung. Sie kommt durch Verflechtung von Sinnesmodalitäten zustande. Dies betrifft die Verbindung von Farbe, Stimmung (beispielsweise aggressives Rot), Ton, Musik und Räumlichkeit. Im engeren Sinn ist Synästhesie die Wahrnehmung von Sinnesreizen durch mit-erregte Verarbeitungszentren eines Sinnesorgans im Gehirn, wenn ein anderes Organ gereizt wird.

## DER BEWEGTE RAUM KONSTRUKTIONSMODELL FÜR DIE AUDIOVISUELLE VERORTUNG DES VIRTUELLEN RAUMS IM REALEN

Alle vorhandenen Raumöffnungen werden mit einer Verspannung mit Gewebe (Mesh) in eine rundum geschlossene Projektionsfläche verwandelt. Im Raum werden die Ton-Videoloops über acht synchronisierte Minicomputer raumfüllend über acht Videoprojektoren und Tonanlage eingespielt. Die Raum-Bewegung wird von der Bewegung der Videoarbeit simuliert.





# PROGRAMMIERUNG RASPBERRIES

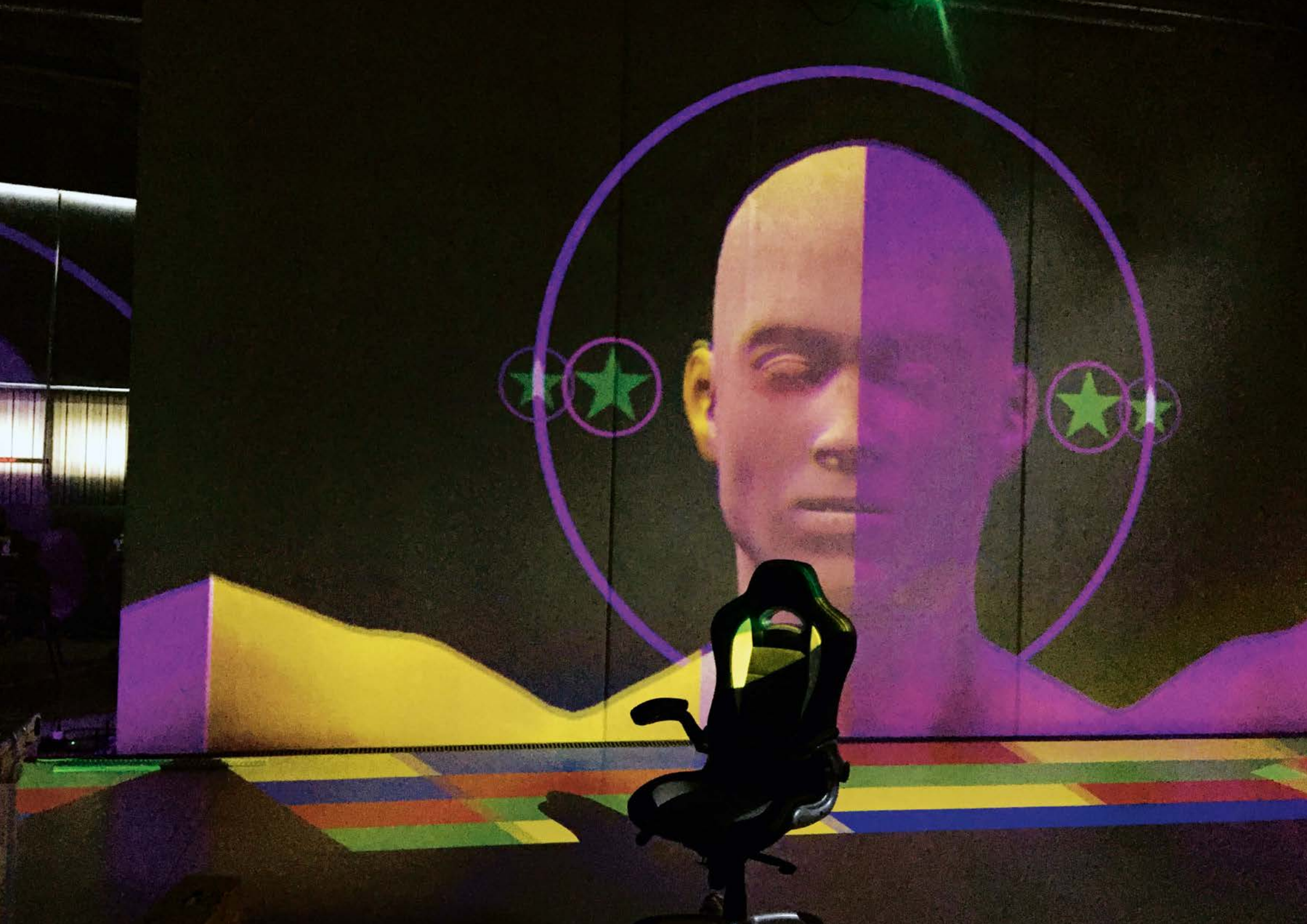
für Raumvideo16.09.2020 bis 19.09.2020 und 29.09.2020







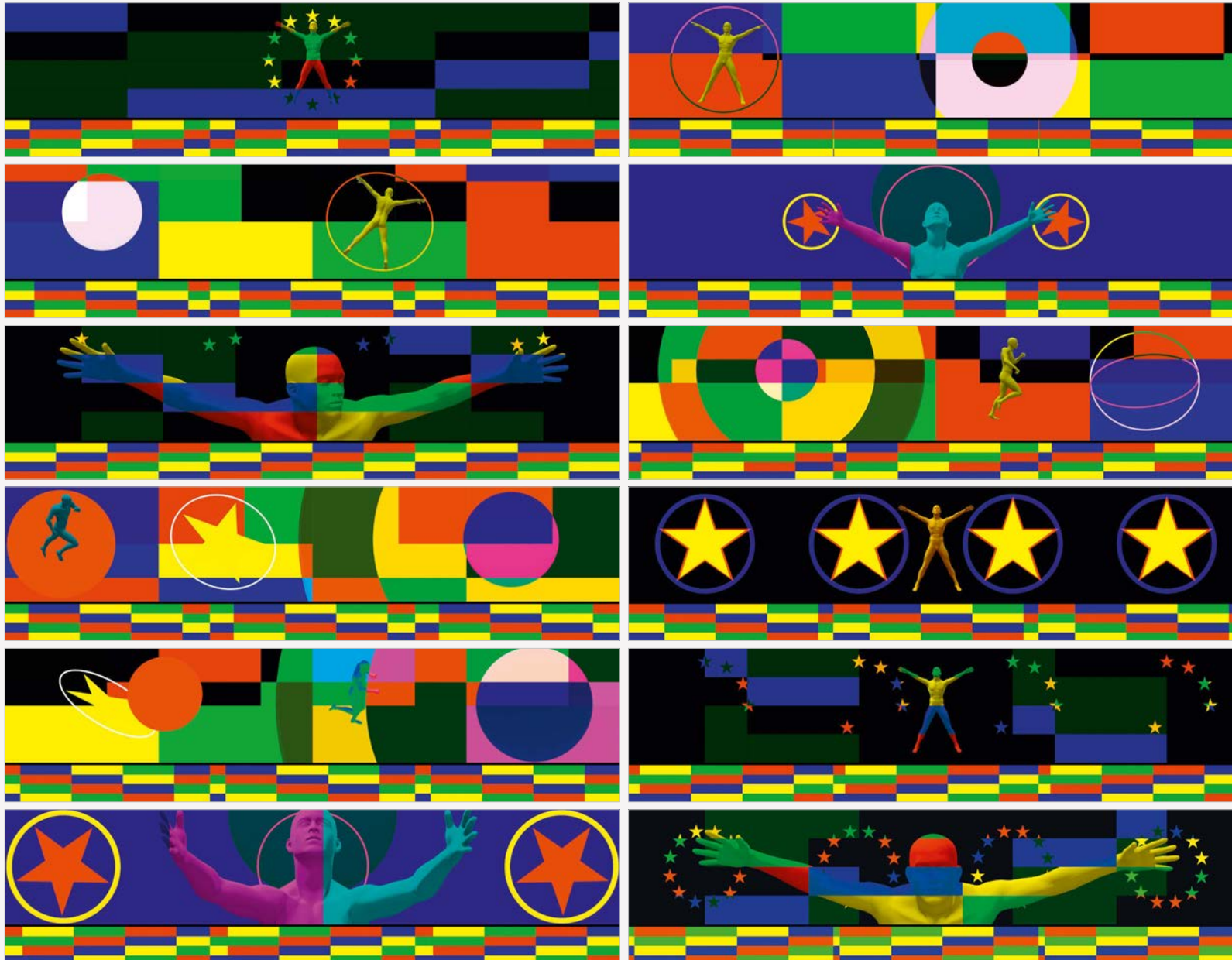




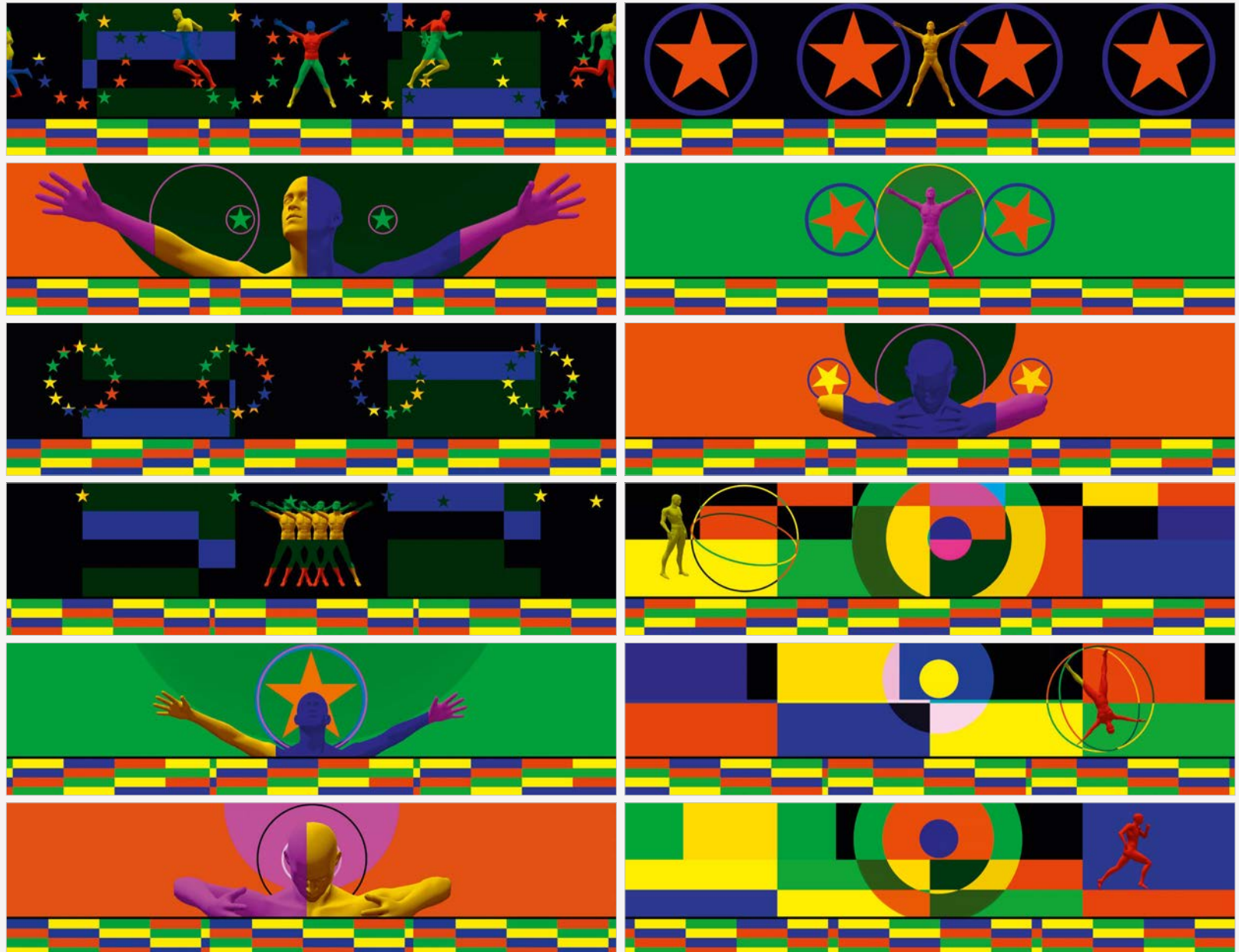
# RAUMVIDEO

Dauer 7.967 frs – Computerzeichnung, Animation, Programmierung 28.03.2020 bis 15.08.2020

86

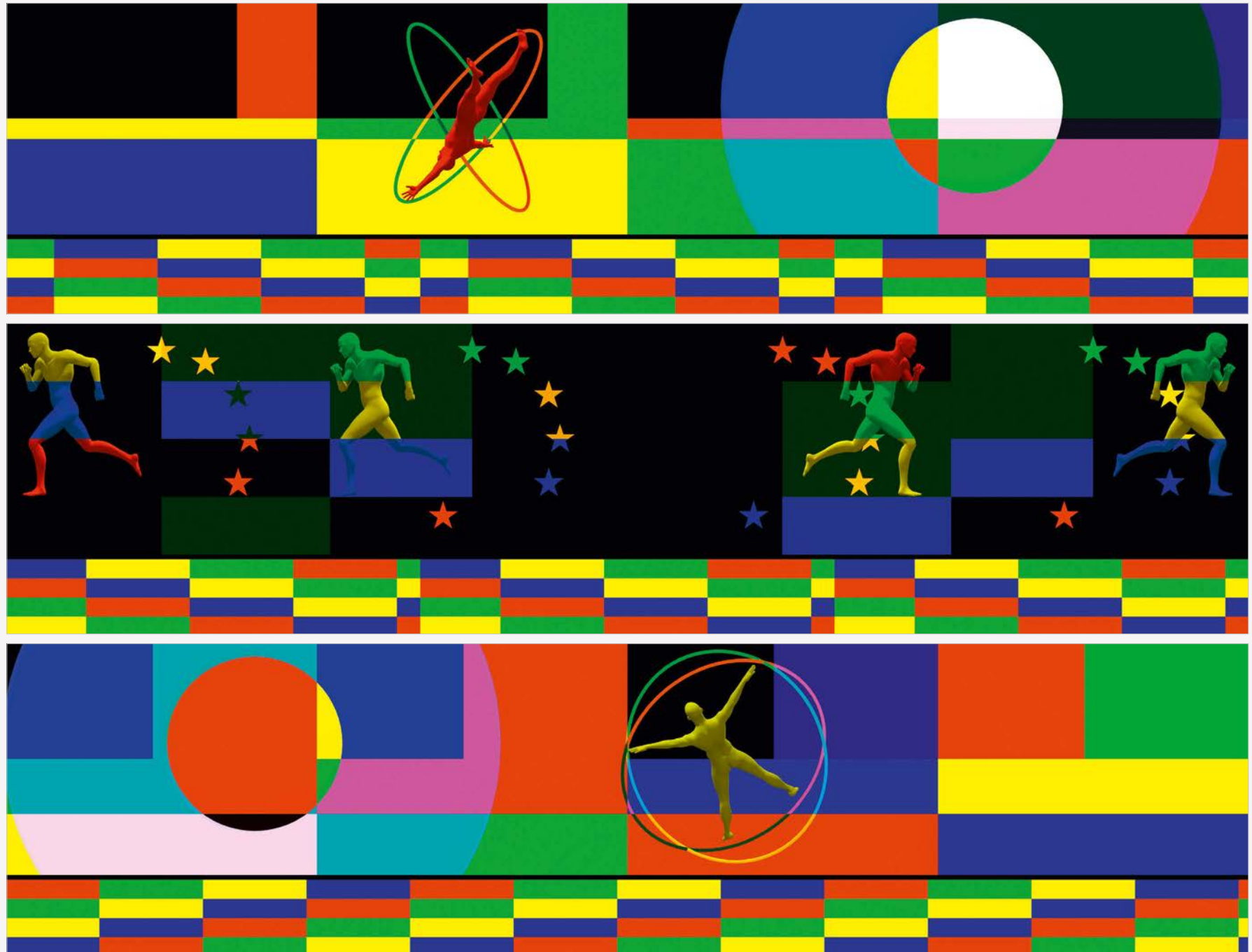


















graf+zyx | doppel-pilot-streaming – r:g:b [:g] color spaces of a virtual universe

Drei Konstruktionsmodelle für die audiovisuelle Verortung des virtuellen Raums im Realen  
Kommentar: JANA WISNIEWSKI







20/09/2020 + 03/07/2021-04/07/2021

graf+zyx | r:g:b [:g] color spaces of a virtual universe



Test run am 29.09.2020





TEST RUN 0.1  
GRAF+ZYX ★ R:G:B [:G] - KONSTRUKTIONSMODELL FUER DIE AUDIOVISUELLE VERORTUNG DES VIRTUELLEN RAUMS IM REALEN

# BETA 0.1

TANK 3040.AT 29.09.2020 17:00-20:00 UHR



## r:g:b[:g] farbräume eines virtuellen universums

1. Kunst ist einfach und bedeutet immer nur das, was man auf den ersten Blick wahrnimmt.

R:G:B[:G] Ist ein Spiel mit und über Farben.

Ein RGB-Farbraum (es gibt mehrere, z.B. sRGB, eciRGB, Pal, Secam usw.) ist ein Farbraum, der Farbwahrnehmungen durch das additive Mischen dreier Grundfarben (Rot, Grün und Blau) nachbildet. Diese Primärfarben können nicht aus anderen Farben gemischt werden, jedoch können alle anderen Farben mit diesen zusammengesetzt werden. Bei einem 50 zu 50 Verhältnis ergeben sich die Sekundärfarben Cyan, Magenta und Gelb.

Ein Farbkreis kann sich in Primär-, Sekundär-, Tertiär-, Quartärfarben unterteilen. Dies kann beliebig fortgeführt werden.

Mit diesen Informationen könnte man als bildender Künstler unendlich viele Farbbilder oder Farbraster malen, wäre aber damit am Ende seiner Kunst.

2. Kunst ist aber andererseits auch sehr kompliziert.

ROT:

Es wird angenommen, dass der Ausdruck „Rot sehen“ auf der körperlichen Eigenschaft von Wut beruht, einschließlich Rötung der Wangen, körperlicher Anstrengung und erhöhtem Blutdruck.

GRÜN:

Ist eine ruhige Farbe.

Die Zeit in einem grünen Raum vergeht schneller, aber der Begriff grünäugiges Monster bezieht sich auf eine eifersüchtige Person und der Begriff grün vor Neid steht für Gefühle von Eifersucht und Neid.

BLAU:

Blau impliziert den besonderen psychischen Zustand von Nachdenklichkeit und Melancholie.

Negativ bewertetes BLAU steht auch für Kälte, Falschheit und Schlaflosigkeit.

3. Zur Farbaufnahme des Cyberspace oder die Wahrnehmung und ihre Tücken:

GELB:

Wäre da nicht das gefährliche GELB, die strahlende Farbe der Sonne, die Farbe der Geächteten.

Gnadenloses Gelb oder reine Energie als Reflexionskörper für weitere Variationen von Gelb.

Wäre da nicht das raumfüllende, von Klanginterferenzen gestörte Lichtbild der Projektoren.

Klangverzerrt vom Rot bis ins Grün, flackernde namenlose Farben, alles nur Schwingungen.

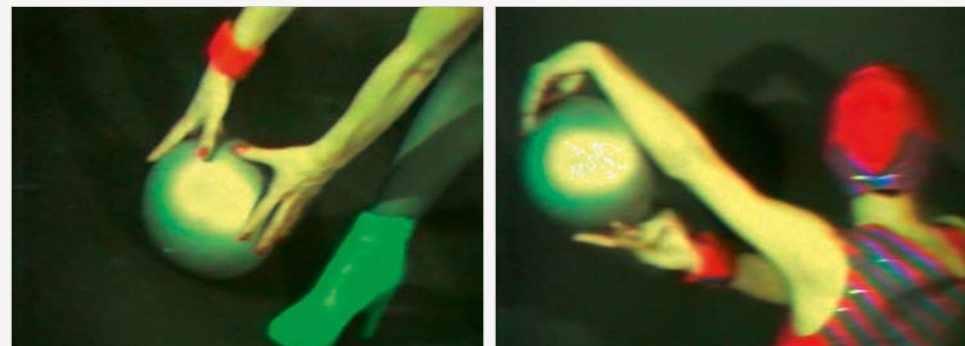
Wäre da nicht das Licht.

Wäre da nicht das gesteuerte, vibrierende Singen der Synthesizer, vermischt und verunreinigt durch künstlich rhythmisierte Klänge aus einer wirklichen Welt.

Wäre da nicht der modulierte Klang einer humanoiden Stimme im experimentellen Sprachfeld unserer Zivilisation.

Wäre da nicht Alles oder Nichts.

**Wäre da nicht dieses GELB – dann wäre es STILL.**



































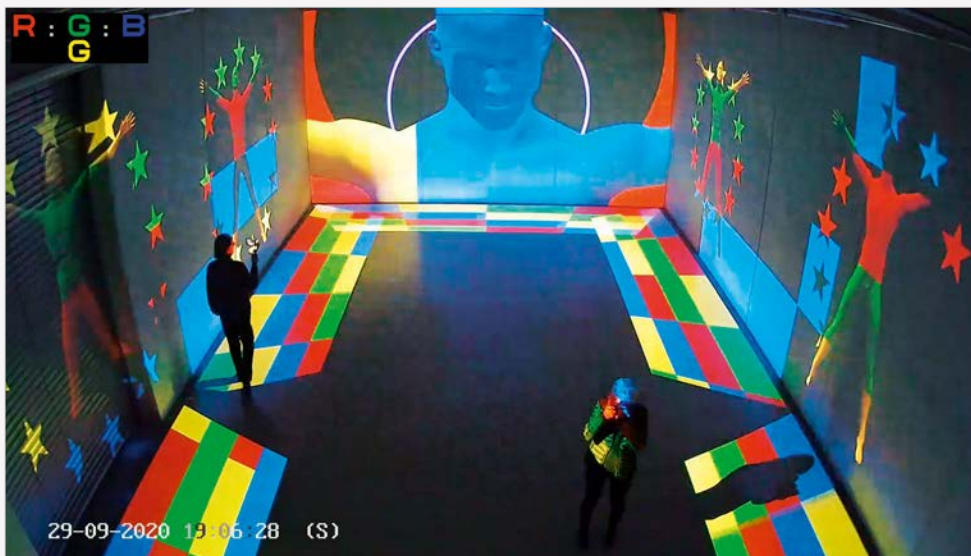




















## O.T.

Hauptausstellung / Gruppenausstellung  
Museum Liaunig  
kuratiert von Dieter Bogner  
26.4.2020–31.10.2020  
Neuhaus | Suha - Kärnten [Österreich]

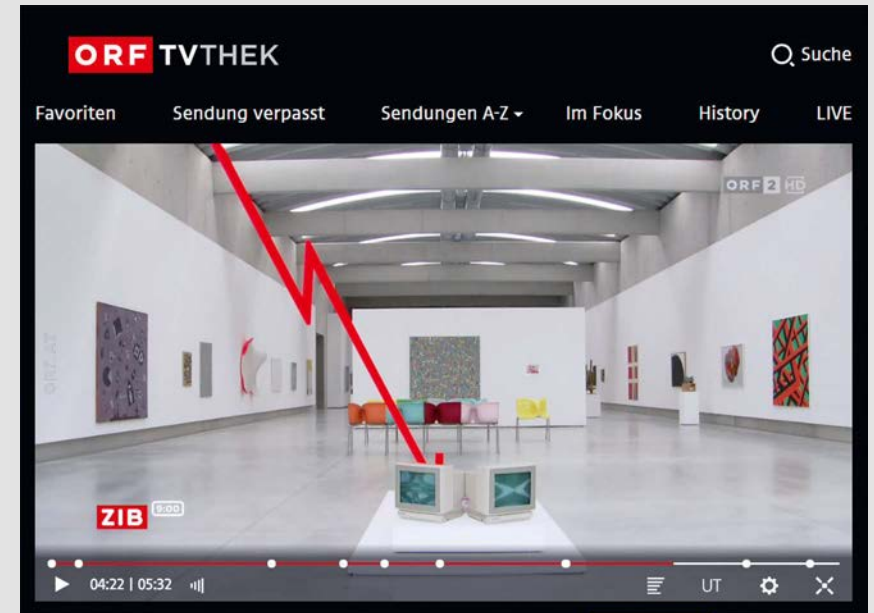
## O.T.

Die von Dieter Bogner kuratierte Hauptausstellung „O.T.“ zeigt Geometrien, Systeme und Konzepte aus sieben Jahrzehnten. Zu sehen ist eine Auswahl von malerischen, plastischen, kinetischen, digitalen bzw. akustischen Werken österreichischer Künstlerinnen und Künstler aus den Jahren 1950 bis 2020, die auf einem kompositorisch freien, gesetzmäßig strukturierten bzw. konzeptionell entwickelten Umgang mit elementaren Formen, klaren Farben und einfachen Gegenständen oder primären Materialien aufbauen.

Neben Werken aus der Sammlung Liaunig werden Leihgaben von Künstlerinnen und Künstlern, Museen und Privatsammlungen gezeigt, die einen umfassenden Einblick in die Vielzahl künstlerischer Konzepte im Bereich elementarer österreichischer Kunst gewähren, wie er bisher weder in der zeitlichen Dimension noch in derartiger medialer Vielfalt zu sehen war. [...]

### Künstler:innen

Die groß angelegte Schau mit dem Titel „O. T.“, der impulsgebend für eine gesamtheitliche Neubetrachtung von sieben Jahrzehnten elementarer und konzeptueller Kunst in Österreich sein soll, präsentiert 147 Arbeiten von 76 Künstlerinnen und Künstlern. Gezeigt werden Werke von Marc Adrian, Josef Bauer, Hans Bischoffshausen, Anna-Maria Bogner, Hellmut Bruch, Friedrich Cerha, Waltraut Cooper, Josef Dabernig, Inge Dick, Heinrich Dunst, Manfred Erjautz, Wolfgang Ernst, Gottfried Fabian, Hans Florey, Gerhard Frömel, Johann Fruhmann, Heinz Gappmayr, Jakob Gasteiger, Tibor Gáyor, Roland Goeschl, Dorothee Golz, GRAF+ZYX, Hans Grosch, Karl Hikade, Kurt Ingerl, H+H Joos, Gerhard Kaiser, Walter Kaitna, Thomas Kaminsky, Michael Kienzer, Edgar Knoop, Peter Kogler, Willi Kopf, Kurt Kren, Eric Kressnig, Richard Kriesche, Hans Kupelwieser, Maria Lassnig, Bernhard Leitner, František Lesák, Helmut Mark, Dóra Maurer, János Megyik, Josef Mikl, Melitta Moschik, Gerhardt Moswitzer, Walter Obholzer, Hermann J. Painitz, Florentina Pakosta, Fritz Panzer, Ferdinand Penker, Hubert Pfaffenbichler, Helga Philipp, Franz Pichler, Josef Pillhofer, Markus Prachensky, Karl Prantl, Oskar Putz, Arnulf Rainer, Gerwald Rockenschau, Georg Salner, Peter Sandbichler, Eva Schlegel, Günther Selichar, Rudi Stanzel, Oswald Stimm, Esther Stocker, Erwin Thorn, Jorrit Tornquist, Markus Wilfling, Fritz Wotruba, Heimo Zobernig und Leo Zogmayer.



Videodokumentation: „BMW Art Guide by Independent Collectors“,  
von Francesca Gavin und Nuriel Molcho. Dauer 4:38 min.  
Beitrag von GRAF+ZYX bei 3:24 min. © BMW IC  
<https://bmw-art-guide.com/categories/collections/museum-liaunig>







GRAF+ZYX  
TETRA-PACK-SYSTEM 2020  
Objekt, Bild, 2 Player, 2 Commodore-Monitore,  
Musikvideoprogramm  
Blitz 1985, Aluminiumprofil 5x5cm, L= 500cm, T= 40 cm  
Tetra-Pack-System #20 1984, Acryl auf Leinen 80x80x80 cm

TETRA-PACK-SYSTEM 1985  
Personale in der Galerie Vayhinger | D  
17.6.–28.7.1985



26/04/2020–31/10/2020

**graf+zyx | tetra-pack-system 2020**

**MUSIKVIDEOPROGRAMM GRAF+ZYX - MoPA Vol.14/2020**

001

AGENTEN IN WIEN 1983

Medienperformance aus Musikvideoprogramm *Wien-Tokyo-Wien*  
S8-Film 1983 (gekürzt), digital remixed

002

BLAUE SZENE 1983

Medienperformance aus Musikvideoprogramm *Freizeitprogramm*  
VHS-Video 1983

Musik »Blaue Szene« 1983

003

MODERNE WELT 1984

aus Musikvideoprogramm *Museum of Private Arts VOL. 1U4*

S8-Film 1979 - Nußdorfer Gürtel (gekürzt), digital remixed

Musik »Moderne Welt« 1984

004

TWIST 1982

Computeranimation 35 frs, Commodore VC 20

005

CITROEN AUTOMATIQUE 1983

Medienperformance aus Musikvideoprogramm *Eissalon*

S8-Film 1983, digital remixed

Musik »Citroen automatique« 1983

veröffentlicht auf LP »GRAF+ZYX 77-83« (Vinyl-on-Demand) 2007

006

WHEN DARKNESS COMES 1983

Musikvideo, Picture Frequency Modulation Synthesis

U-Matic LowBand/VHS-Video 1983, digital remixed

Musik »When Darkness Comes« 1980

veröffentlicht auf LP »Trust No Woman« (Musica/  
RCA) 1981

007

TAKE IT EASY 1983

Medienperformance aus Musikvideoprogramm *Eissalon*

VHS-Video/Commodore 64 1983 (gekürzt), digital remixed

Musik »Take It Easy« 1983

008

ON MARS 1983

aus Musikvideoprogramm *Eissalon*

VHS-Video/U-Matic LowBand/Commodore 64/CEL-Controller 1983,  
digital remixed

Musik »Diffuser Zynismus« 1983

009

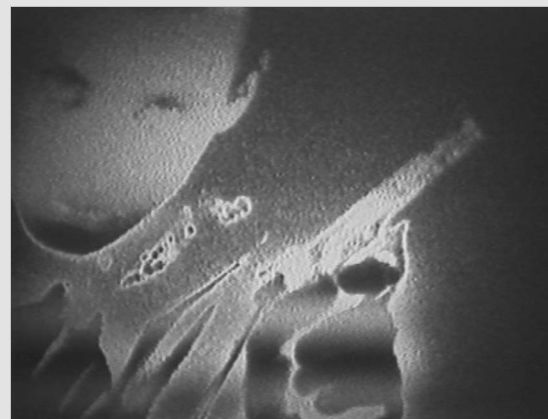
STRIPTEASE 1983

Medienperformance aus Musikvideoprogramm *Eissalon*

S8-Film solarisiert/VHS-Video/Zeichnung 1983, digital remixed

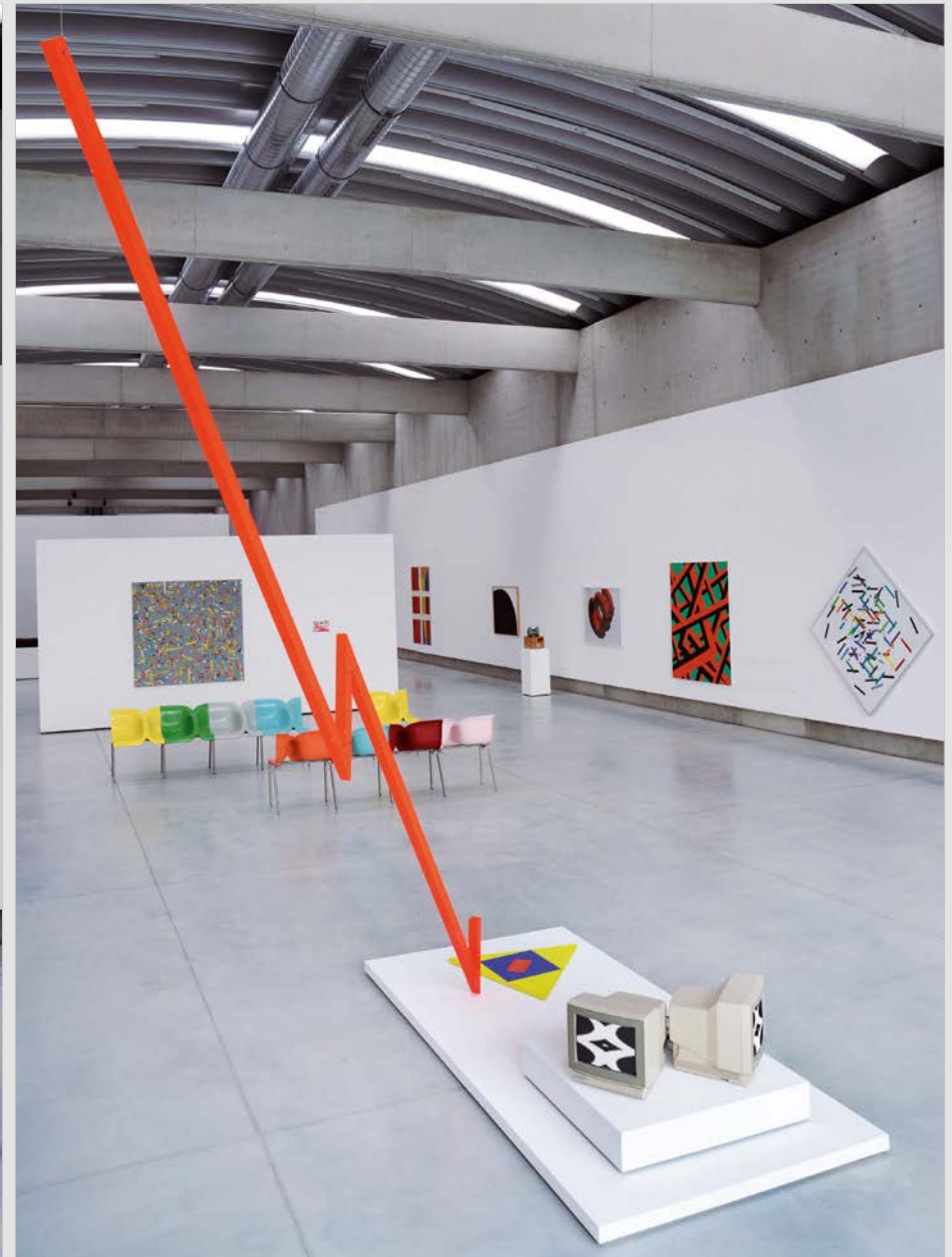
Musik »I Look Out V.1.2« 1981

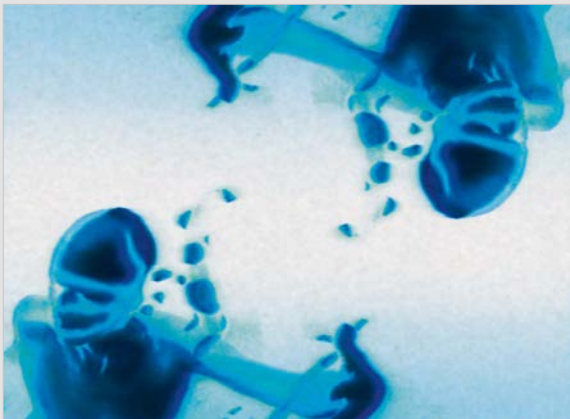
veröffentlicht auf LP »GRAF+ZYX 77-83« (Vinyl-on-Demand) 2007



001 Agenten in Wien 1983

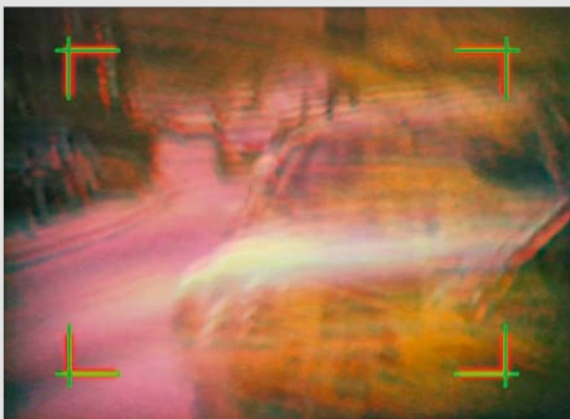






116

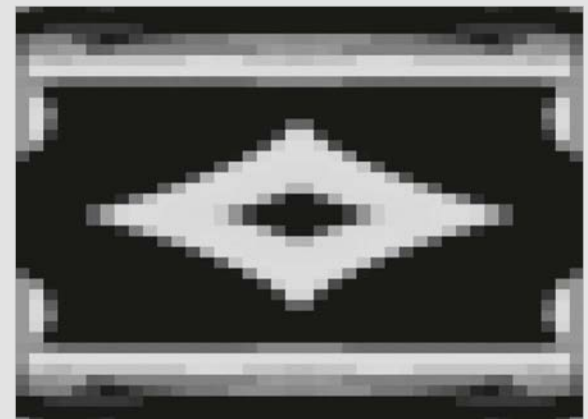
002 Blaue Szene 1983



003 Moderne Welt 1984



005 Citroen automatiqué 1983



006 When Darkness Comes 1983





009 Striptease 1983



007 Take It Easy 1983

008 On Mars 1983



004 Twist 1982

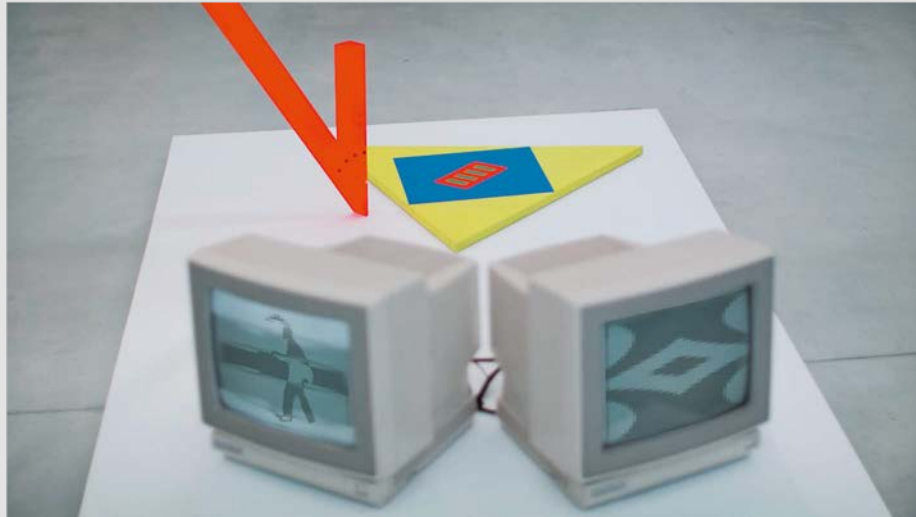




Nuriel Molcho, Peter Liaunig, Francesca Gavin







## Doppelleben – Bildende Künstler\*innen machen Musik

Gruppenausstellung

Bundeskunsthalle Bonn

kuratiert von Eva Badura-Triska und Edek Bartz

23. Juni bis 18. Oktober 2020

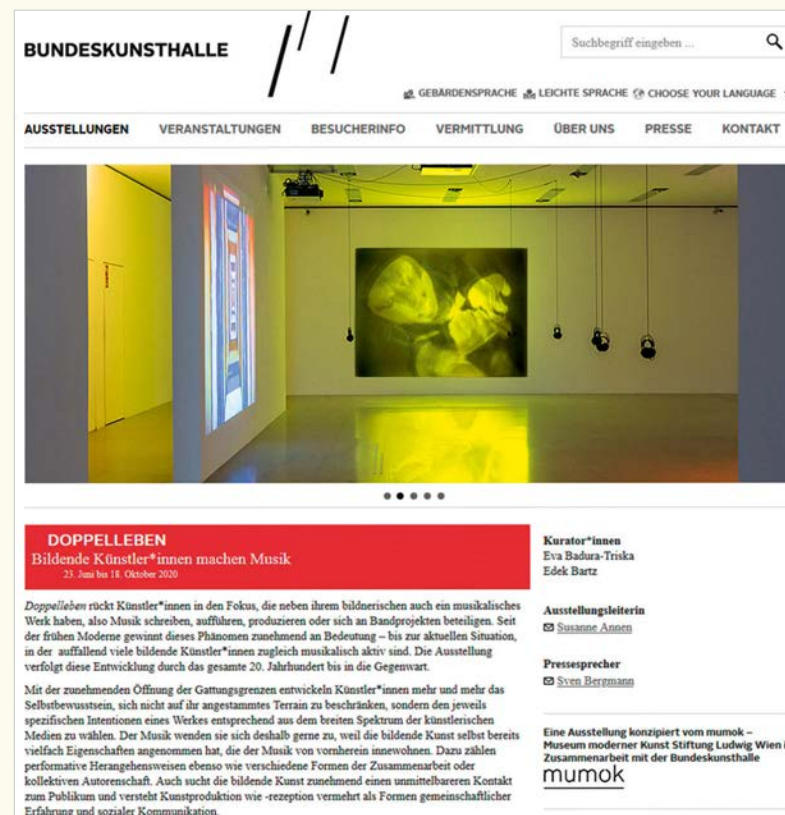
Bundeskunsthalle | Bonn [Deutschland]

Die Schau rückt bedeutende Künstler\*innen in den Fokus, die neben der bildenden Kunst auch Musik machen. Dabei wird auch ausschließlich Musik „ausgestellt“: Großformatig projizierte Videos von Konzert- und Studioauftritten sowie Performances vermitteln das Gefühl, live dabei zu sein.

Die Ausstellung spannt einen Bogen vom frühen 20. Jh. bis heute. [...]

Beteiligte Künstler\*innen/Musiker\*innen und Bands

Alva Noto (Carsten Nicolai); Laurie Anderson; Christian Ludwig Attersee; Beauties of the Night (Christian Egger, Manuel Gorkiewicz, Markus Krottendorfer, Alexander Wolff); John Cage; Captain Beefheart & His Magic Band (Alex St. Clair Snouffer, Jeff Cotton, Jerry Handley, John French); Charlemagne Palestine; Chicken (Hari Ganglberger, Nicholas Hoffman, Katrin Plavčák); Tony Conrad; Martin Creed & Band; DA EAT (Stefan Branca, Mattias Vatter, Phillip Zaiser, Thomas Zipp), Hanne Darboven; Destroy all Monsters (Mike Kelley, Cary Loren, Jim Shaw, Niagara); Die Tödliche Doris (Tabea Blumenschein, Käthe Kruse, Wolfgang Müller, Nikolaus Utermöhlen); Essachai Vow (Christian Kosmas Mayer, Alexander Wolff); Marcel Duchamp; GRAF+ZYX; Hotel Morphila Orchester (Paul Braunsteiner, Loys Egg, Franz Machek, Wolfgang Stelzer, Peter Weibel); Yves Klein; Jutta Koether; Laibach (Milan Fras, Dejan Knez, Daniel Landin, Ivan Novak); Les Reines Prochaines (Teresa Alonso, Fränzi Madörin, Muda Mathis, Pipilotti Rist, Regina Florida Schmid); Christian Marclay; Molto Brutto (Gunther Damisch, Josef Danner, Blihal, Andreas Kunzmann, Gerwald Rockenschaub); Monoton; Phill Niblock; Hermann Nitsch; Markus Oehlen; Yoko Ono; O.T. (Lothar Fiedler, Helge Leiber, A. R. Penck, Christoph Winckel); Nam June Paik; Pas Paravant (Felix Dorner, Karl Kowanz, Renate Kowanz-Kocer, Wolfgang Poor, Günther Schrom, ManfreDu Schu, Wolfgang Stengel, Hans Weigand); Stephen Prina; Gerhard Rühm; Luigi Russolo; Selten gehörte Musik (Günter Brus, Hermann Nitsch, Dieter Roth, Gerhard Rühm, Oswald Wiener); Suicide (Alan Vega, Martin Rev); Emily Sundblad mit Pete Drungle und Ensemble, The Alma Band (Herbert Brandl, Josef Danner, Martin Kippenberger, Albert Oehlen, Markus Oehlen); The Pop Rivets (Brand Buds, Wild Billy Childish, Big Russ, Little Russ), The Red Krayola with Art & Language (Kathryn Bigelow, Ian Burn, Jesse Chamberlain, Christine Kozlov, Nigel Lendon, Mel Ramsden, Paula Ramsden, Terry Smith, Mayo Thompson); The Wired Salutation (Andrea Belfi, Angela Bulloch, David Grubbs, Stefano Pilia); Throbbing Gristle (Chris Carter, Cosey Fanni Tutti, Peter Christopherson, Genesis P-Orridge), Wolfgang Tillmans, Trabandt (Viðar Hákon Gíslason, Þorvaldur H. Gröndal, Ragnar Kjartansson, Gísli Galdur Thorgeirsson, Hlynur Aðils Vilmarsson), Wendy Gondeln (Albert Oehlen); Heimo Zobernig mit Marcus Geiger, Martin Guttmann, Hans Weigand.



**BUNDESKUNSTHALLE** / / /

Suchbegriff eingeben ...

GEBÄRDENSPRACHE LEICHTE SPRACHE CHOOSE YOUR LANGUAGE

AUSSTELLUNGEN VERANSTALTUNGEN BESUCHERINFO VERMITTLUNG ÜBER UNS PRESSE KONTAKT

**DOPPELLEBEN**  
Bildende Künstler\*innen machen Musik  
23. Juni bis 18. Oktober 2020

Kurator\*innen  
Eva Badura-Triska  
Edek Bartz

Ausstellungsleiterin  
Susanne Annen

Pressesprecher  
Sven Bergmann

Eine Ausstellung konzipiert vom mumok –  
Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien in  
Zusammenarbeit mit der Bundeskunsthalle  
**mumok**

120

GRAF+ZYX  
STRIPTEAUSE 1983  
Musikvideo 02:50

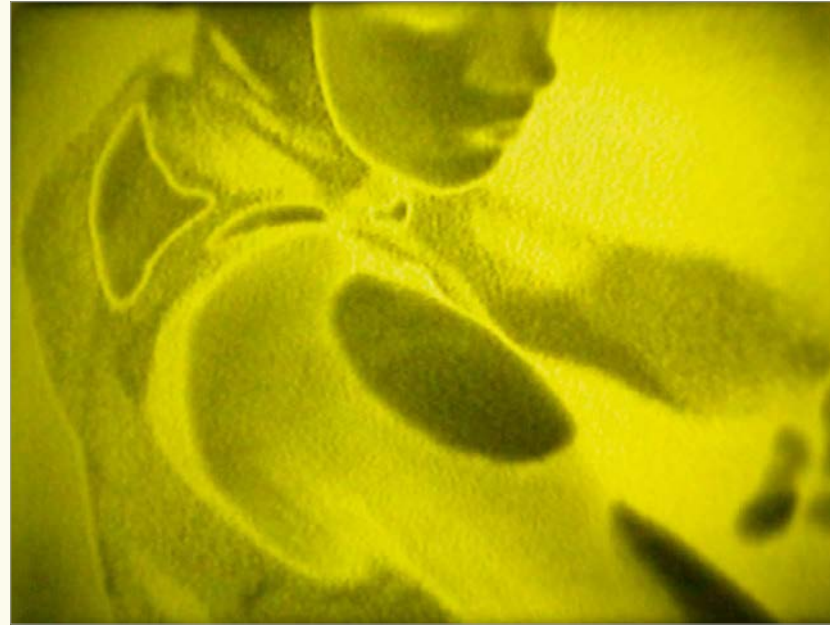
Original  
Teil #5 der Live-3-fach-Filmprojektion mit Tonbandkonzert  
9 Kapitel, 30:00 Dauer  
während der Vernissage der Einzelausstellung  
GRAF+ZYX: EISSALON  
Galerie Grita Insam | Wien  
22. April 1983





23/06/2020-18/10/2020

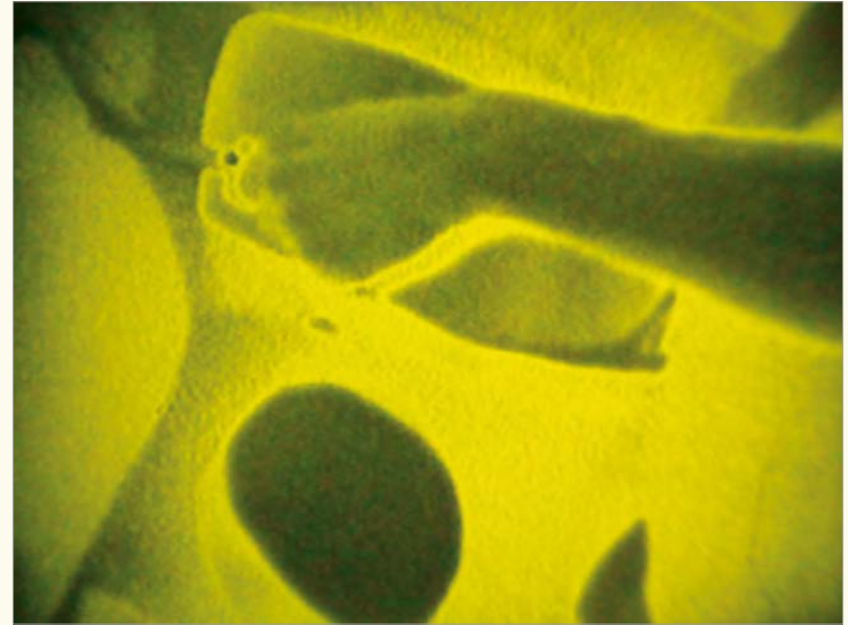
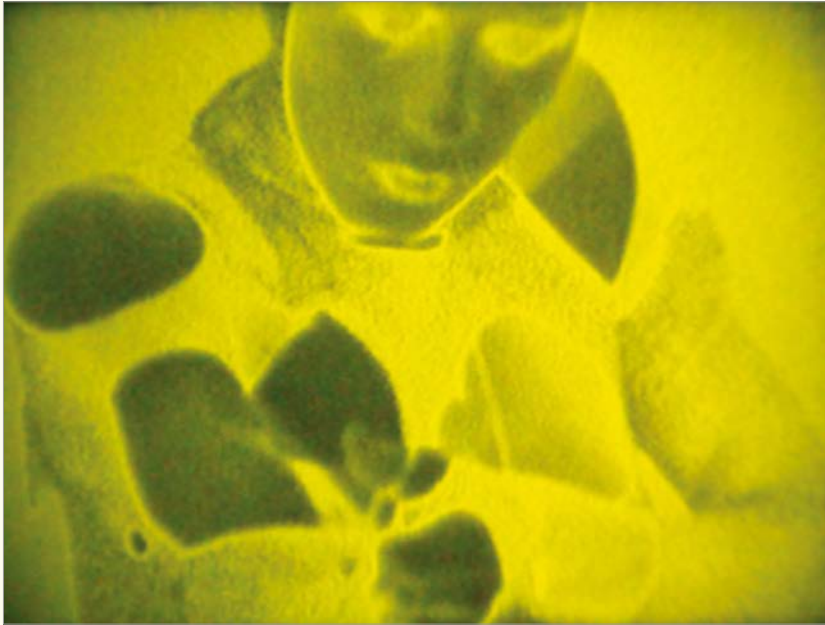
graf+zyx | striptease 1983



122







ONLINEKATALOG

BUNDESKUNSTHALLE //

# GRAF+ZYX

1981 formiert

[Biografie](#) [Bildende Kunst](#) [Musik](#) [In der Ausstellung](#)

## Bildende Kunst

Die künstlerischen Anfänge des Paares GRAF+ZYX reichen bis Mitte der 1970er-Jahre zurück. Inge Graf, damals im Bereich Heimerziehung tätig, fertigte Fotoserien über Heimkinder in Klosterneuburg an; Walter Zyx nahm erste Kompositionen auf, zunächst noch an der Violine und unter den Pseudonymen Ronder Rot und Roter Rot. Zyx sollte sich alsbald der elektronischen Klangerzeugung zuwenden, während Graf, vorübergehend unter dem Künstlernamen Souza Starfighter, ihre fotografische Praxis immer mehr in Richtung kunstvoll verfremdeter Porträtaufnahmen entwickelte. Ab Ende der 1970er-Jahre fusionierten die beiden ihre Aktivitäten immer mehr, und seit 1981 firmieren ihre Arbeiten ausschließlich unter dem gemeinsamen Signet GRAF+ZYX. Damals primär im Bereich der elektronischen Musik und ihrer medialen Einbettung in die dazu produzierten Videos operierend, dehnten sie ihre Aktivitäten ab 1983 in den Galeriebetrieb aus, wo sie elektronische Environments und von ihnen so bezeichnete »mediensynthetische Programme« realisierten. Neben installativen Settings, die meist aus Filmprojektionen und Tonbandzuspielungen bestanden, schufen sie auch Videoskulpturen und Möbelobjekte (etwa das *Raum-Schiff*, 1988). GRAF+ZYX produzierten TV-Spots (etwa für Humanic, 1984) und waren früh als Grafik- und Webdesigner\*innen tätig (verantwortlich etwa für das Corporate Design der Kunsthalle Wien, 1992). Seit 2012 betreiben die beiden den Projekt- und Studioraum TANK 203.3040.AT in Neulengbach, Niederösterreich.



GRAF+ZYX, »RAUM-SCHIFF«, 1988 ...mehr

Künstler\*Innen / Bands

Essays / Interviews



GRAF+ZYX, »RAUMKONSTRUKTION«, 1991 ...mehr



GRAF+ZYX, »MÖRDER REDUX«, 2015/16 ...mehr



GRAF+ZYX, »DADA NEGLIGÉ...«, 2016 ...mehr

Essays / Interviews

...weniger

## Musik

Walter Zyx begann ab 1977, sich mit der damals neuen synthetischen Produktionsweise von Klängen zu befassen. (Die erste offizielle Aufnahme unter dem Pseudonym Roter Rot erschien 1981 auf dem Sampler *Wienmusik*; 2010 folgte eine weitere Veröffentlichung auf der Kompilation *Neonbeats*.) Unter dem Künstlernamen ZYX – der Name deutet die klangvolle Umkehrung der dominierenden (alphabetischen) Ordnung an – entstand 1981 die Platte *Trust No Woman*, die heute als Klassiker der Minimal-Wave- beziehungsweise frühen Synthiepop-Bewegung gilt. Mantrahaft wiederholte, meist düstere Verbalbeschwörungen (»Get Away Wisdom«, »When Darkness Comes«) gehen darin kongeniale Verbindungen mit geheimnisvoll pulsierenden Loop-Kompositionen ein. In weiterer Folge produzierten GRAF+ZYX ausgefeilte Track-Serien, die als Soundkomponenten ihrer medienübergreifenden Installationen zum Einsatz kamen (wie beim Töne-Gegentöne-Festival, der Ars Electronica oder dem Steirischen Herbst). In Fortsetzung dieses Prinzips arbeiten die beiden bis heute an »mediensynthetisch« erweiterten Environments, was etwa in den Produktionen *Mörder Redux* (2015/2016, in Anlehnung an Oskar Kokoschkas Theaterstück *Mörder, Hoffnung der Frauen*) oder *Dada Negligé* (2016) seinen zeitgenössischen Ausdruck findet.

Künstler\*Innen / Bands

Essays / Interviews

## In der Ausstellung

GRAF+ZYX  
*Striptease*, 1983, mit Inge Graf, 2:52 min  
Film: GRAF+ZYX

*Striptease* ist ein Musikvideo, das 1983 für die Ausstellung *Eissalon* von GRAF+ZYX in der Wiener Galerie Insam entstand. Allein die Konzeption – neun »Kapitel« wurden in drei Filmprojektionen gezeigt, dazu lief ein Soundtrack vom Tonband – zeigt an, dass es hier um eine Synthese medialer Komponenten respektive deren Auslagerung in die entsprechenden Apparate ging. Die Künstler\*innen waren anwesend, griffen jedoch nicht selber »live« in den Ablauf ein. Für den visuellen Teil von *Striptease* hatten die beiden eine Videoperformance festgehalten, diese auf Super-8-mm-Film umkopiert, entwickelt und solarisiert (daher der matte Gelbton mit leichten Negativeffekten). Die Performance selber ist entfernt an Yoko Onos *Cut Piece* angelehnt, wobei in diesem Fall die Künstlerin (Graf) selber Löcher in ihren elastischen Ganzkörperanzug schneidet. So wie der Akt des Perforierens sich hier ganz auf sich selber beziehungsweise die eigene Körperhülle richtet, so scheint sich auch das Musikstück tranceartig im Kreis zu bewegen. »I look out / Of my eyes / See the clouds / Of my eyes«, heißt es in dem aus dem Jahr 1977 stammenden Track, der hier eine erweiternde Umdeutung erfährt. Am Ende rahmt *Striptease* den musikalisierten Tanzakt in einem logohaft wirkenden Kreis – ein charmant minimales Eigenbranding, wie es nur die frühe Medienkunst konnte.

Autor\*in:  
Christian Höller

Künstler\*Innen / Bands



FALTER (Cover für Stadtzeitung), Juni 1983



**GRAF+ZYX : PROJEKT- UND MEDIENKUNST****GRAF** (\*Wien)

Ausbildung am Institut für Heimerziehung, Dipl., Politikwissenschaft und Publizistik an der Universität Wien. Seit 1977 Fotografie und Film. 1980–1985 Universität für Angewandte Kunst in Wien (Meisterklasse Prof. Oberhuber), 1985 Dipl. Mag.art.

**ZYX** (\*Wien)

Ausbildung in klassischer Violine in Wien. Indische Musik am Instituto Canneti (Dilruba bei Acharya Manfred Junius), Vicenza, Italien. Psychologie und Philosophie an der Universität Wien. Elektronische Musik und Musikproduktion. Seit 1980 experimentelles Video

Seit 1980 ausschließlich gemeinsame Projekt- und Ausstellungstätigkeit unter »GRAF+ZYX: Mediensynthetische Programme« in den Bereichen Video- und Computerkunst, Web- und Datenbank-Design und -Programmierung, Videoskulptur, Musik und Möbelobjekt.

Produktionen und Veröffentlichungen unter: Roter Rot, Souza Starfighter, Infra und Prototüp2.

Leben und arbeiten als freischaffende Künstler in NÖ.

<https://grafzyx.art>  
<https://abc.grafzyx.xyz>  
<https://medienkunst.grafzyx.at>  
<https://flash.grafzyx.art>  
<https://tank.3040.at>  
<https://grafzyx.art/youtube>

**Preise**

- 2018 Ehrenzeichen der Stadt Neulengbach für die kunstvermittelnde Tätigkeit im TANK.3040.AT – GrafZyxFoundation
- 2016 Würdigungspreis des Landes Niederösterreich für Medien- und transdisziplinäre Kunst
- 1991 Preis der Stadt Wien für Projektkunst
- 1985 Albert Paris Gütersloh Preis der Hochschule für angewandte Kunst in Wien (für den Videoclip Step/4 to Electronic Futurism)
- 1984 Clio Awards Excellence Certificate (Original Music Scoring), New York (für Musik zu Peter Weibels Johnny Filter)

**Förderungen und Anerkennungen**

- 2010 Poor Cat : Webclip (Musikvideo) nominiert für den Marianne.von.Willemer.2010-Preis
- 2008 Poor Cat : Webclip (Musikvideo) added to the Rhizome ArtBase
- 2005 Nominierung von Hey You V.2.0 (Musikvideoclip) zum Viper International Award (2006)
- 1986 Auftragsarbeit Achtung! Raum-Kontrolle für Ars Electronica '86
- 1986 Das Bild vom Ich, Perspective '86, Förderprogramm Art Basel
- 1983 Förderkoje im Förderprogramm der Kunstmesse Köln

**Kollaborationen, Kunstvermittlung, Lehrtätigkeit**

- 1982 Gründungsmitglieder von »Tanztheater Wien« (Tanzkompanie)
- 1983–1985 Mitglieder der Künstlervereinigung »Künstlerhaus Wien«
- 1983 Gründung des Labels »Museum of Private Arts« (MoPA)
- 1984 Gründungsmitglieder von »Kunst Schwer« (Verein zur Förderung medialer Selbstrepräsentation von Kunstschaffenden)
- seit 1985 Mitglieder der Künstlervereinigung »Wiener Secession«
- 1987–2000 im Vorstand der Wiener Secession
- 1987 Gründungsmitglieder von »Stilbruch AG« (Arbeitsgemeinschaft für zeitgenössisches Design)
- 1992–1994 Lektorat für Video- und Filmkunst an der Hochschule für künstlerische und industrielle Gestaltung in Linz
- 2004 Gründung von »Transmitter-X.org« (Webspace für interdisziplinäre Kunstprojekte)
- 2006 Gründung von »IX-O.com« (Webspace für anonyme Kunstprojekte)
- 2007 Gründung von »:[KV-N]« (Verein zur Förderung zeitgenössischer interdisziplinärer/multimedialer Kunst in Praxis und Theorie im virtuellen sowie im realen Raum.)
- 2011–2012 Bau des TANK 203.3040.AT (Atelier und Ausstellungsareal)
- 2015 Gründung der GrafZyxFoundation, die alle kunstvermittelnden Zielsetzungen und Aufgaben des :[KV-N] übernimmt und weiterführt.

**Ausstellungen****2021**

**The Mystical House of Chromecast** - Finale Version  
 Raumgreifende Video-/Bild-/Ton-/Musikcollage  
 Theoretische Begleitung: Jana Wisniewski  
 19. und 20. Juni 2021  
 TANK.3040.AT

**R:G:B[:G] – Colour Spaces of a Virtual Universe - Finale Version**  
Drei Konstruktionsmodelle für die audiovisuelle Verortung des virtuellen Raums im Realen  
Theoretische Begleitung: Jana Wisniewski  
03. und 04. Juli 2021  
TANK.3040.AT

**The Ping Of Death - Absturz ins Futur**  
Raumgreifende audiovisuelle Medienperformance  
im Rahmen des *SCHIELE*festivals 2021  
18. und 19. September 2021  
TANK.3040.AT

**2020**

**O. T.**  
Hauptausstellung  
Gruppenausstellung, kuratiert von Dieter Bogner  
26. April bis 31. Oktober 2020  
Museum Liaunig  
Neuhaus | Suha - Kärnten [Österreich]

**Doppelleben – Bildende Künstler\*innen machen Musik**  
Gruppenausstellung  
kuratiert von Eva Badura-Triska und Edek Bartz  
23. Juni bis 18. Oktober 2020  
Bundeskunsthalle Bonn | Bonn [Deutschland]

**R:G:B[:G] – Colour Spaces of a Virtual Universe - Beta 0.1**  
Drei Konstruktionsmodelle für die audiovisuelle Verortung des virtuellen Raums im Realen  
29. September 2020  
TANK.3040.AT

**The Mystical House of Chromecast - Beta 0.1**  
Raumgreifende Video-/Bild-/Ton-/Musikcollage  
10. Oktober 2020  
TANK.3040.AT

**2019**

**GRAF+ZYG: eyeLoops - asynchrone jazzkonstrukte**  
02. August bis 04. Oktober 2019  
SCHAURAUM Angewandte / Veranstalter Q21  
Museumsquartier | Wien [Österreich]

**Im Sog der Zeit – Snippets of History**  
Raumgreifende Video-/Bild-/Ton-/Musikcollage zum Tod von Rosa Luxemburg  
Ausstellung im Rahmen des *SCHIELE*festivals 2019  
**Public Lecture** Videoprogramme  
21. und 22. September 2019  
TANK.3040.AT

**2018**

**viennacontemporary – Living-Image 2018**  
Artists selection **Doppelleben** / Gruppenausstellung  
Cooperation mumok: Laurie Anderson, Christian Ludwig Attersee, GRAF+ZYG,  
Hermann Nitsch, The Wired Salutation, Suicide, Emily Sundblad  
26. bis 29. September 2018  
Marx Halle | Wien [Österreich]

**Die Verwaltung des voyeuristischen Blicks**  
Der Körper als Rohmaterial in der Medienkunst  
Elektronisches Environment im Rahmen des *SCHIELE*festivals 2018  
22. bis 23. September 2018  
TANK.3040.AT

**Espacio P. 1981-1997**  
Gruppenausstellung  
28. Juni bis 30. September 2018  
Museum of Contemporary Art of Santa Cruz de Tenerife | (TEA) [Spanien]

**Doppelleben – Bildende Künstler\*innen machen Musik**  
Gruppenausstellung  
23. Juni bis 11. November 2018  
mumok | Wien [Österreich]

**2017**

**Ästhetik der Veränderung – 150 Jahre Universität für angewandte Kunst Wien**  
Gruppenausstellung  
Eine Kooperation der Universität für angewandte Kunst Wien und des MAK.  
15. Dezember 2017 bis 15. April 2018  
MAK | Wien [Österreich]

**parallel & konkordant**  
Ein kuratiertes project statement von Marcello Farabegoli und Lucas Gehrmann  
zur Parallel Vienna / Gruppenausstellung  
19. bis 24. September 2017  
Parallel Vienna 2017 | Wien [Österreich]



**Espacio P. 1981-1997**

Gruppenausstellung  
03. Juni bis 08. Oktober 2017  
CA2M Centro de Arte Dos de Mayo | Madrid [Spanien]

**It Wasn't Us – But Then Again It Was – Die Klessheim-Borg-Connection feat.**

Schwanensee  
20. und 21. Mai 2017  
TANK.3040.AT

**2016**

**DADA negligé**

Elektronisches Environment. Raum 735x435x460 cm  
10. und 11. September 2016  
Im Rahmen des *SCHIELE*fest 2016  
TANK.3040.AT

**Public Lecture: Artist Talk-Digitale Kunst**

*GRAF+ZYX: Konstruktion - Dekonstruktion*  
28. April 2016  
Universität für angewandte Kunst | Wien [Österreich]

**Moerder, Hoffnung der Frauen**

Video im Rahmen der Ausstellung Kokoschka. Theater – Leben  
Oskar Kokoschka Dokumentation Pöchlarn in Kooperation mit der  
Universität für angewandte Kunst Wien  
29. April bis 16. Oktober 2016  
Oskar Kokoschka Dokumentation Pöchlarn | Pöchlarn [Österreich]

**Mörder Redux – (Moerder, Hoffnung der Frauen)**

Elektronisches Environment im Rahmen der Ausstellung  
*Körper, Psyche und Tabu. Wiener Aktionismus und die frühe Wiener Moderne*  
Raum 620x620x310 cm  
04. März bis 16. Mai 2016  
mumok | Wien [Österreich]



## GRAF+ZYX 20212020 ABSTURZ INS FUTUR



Katalog zu den Ausstellungen und Präsentationen der Jahre 2021 bis 2020 von GRAF+ZYX  
<https://GrafZyx.art>

Die Abbildungsrechte liegen bei den Künstler:innen, den Fotograf:innen sowie der Bildrecht,  
die Rechte an den Texten bei den Autor:innen.

Konzept, Gestaltung, Daten- und Bilderfassung, Fotobearbeitung, Satz, Redaktion und © GRAF+ZYX  
Alle Rechte vorbehalten

Katalog A4 Querformat, 128 Seiten, ca. 200 Abbildungen, 4c, Digitaldruck (und PDF), Softcover matt celophaniert

Autor:innen

Jana Wisniewski, GRAF+ZYX

Textauszüge

Museum Liaunig: Peter Liaunig und Dieter Bogner

Bundeskunsthalle Bonn: Eva Badura-Triska, Edek Bartz und Christian Höller

Fotograf:innen / ©

David Borja / Gustav Glück U3 (Videostill)

Museum Liaunig 112, 115

BMW IC 118-119

Bundeskunsthalle Bonn 120, 124

GRAF+ZYX U1-U4, 1–37, 39, 42-111, 113-114, 116-117, 121–124, 127

Herausgeber

Museum of Private Arts MoPA 20212020



Dank an Bildrecht



Live-Streamings sind auf dem GrafZyxFoundation-Kanal abrufbar:  
<https://grafzyx.foundation/youtube>



Bezugsquellen

Gedruckter Katalog: <https://medien.pool.GrafZyx.Foundation>

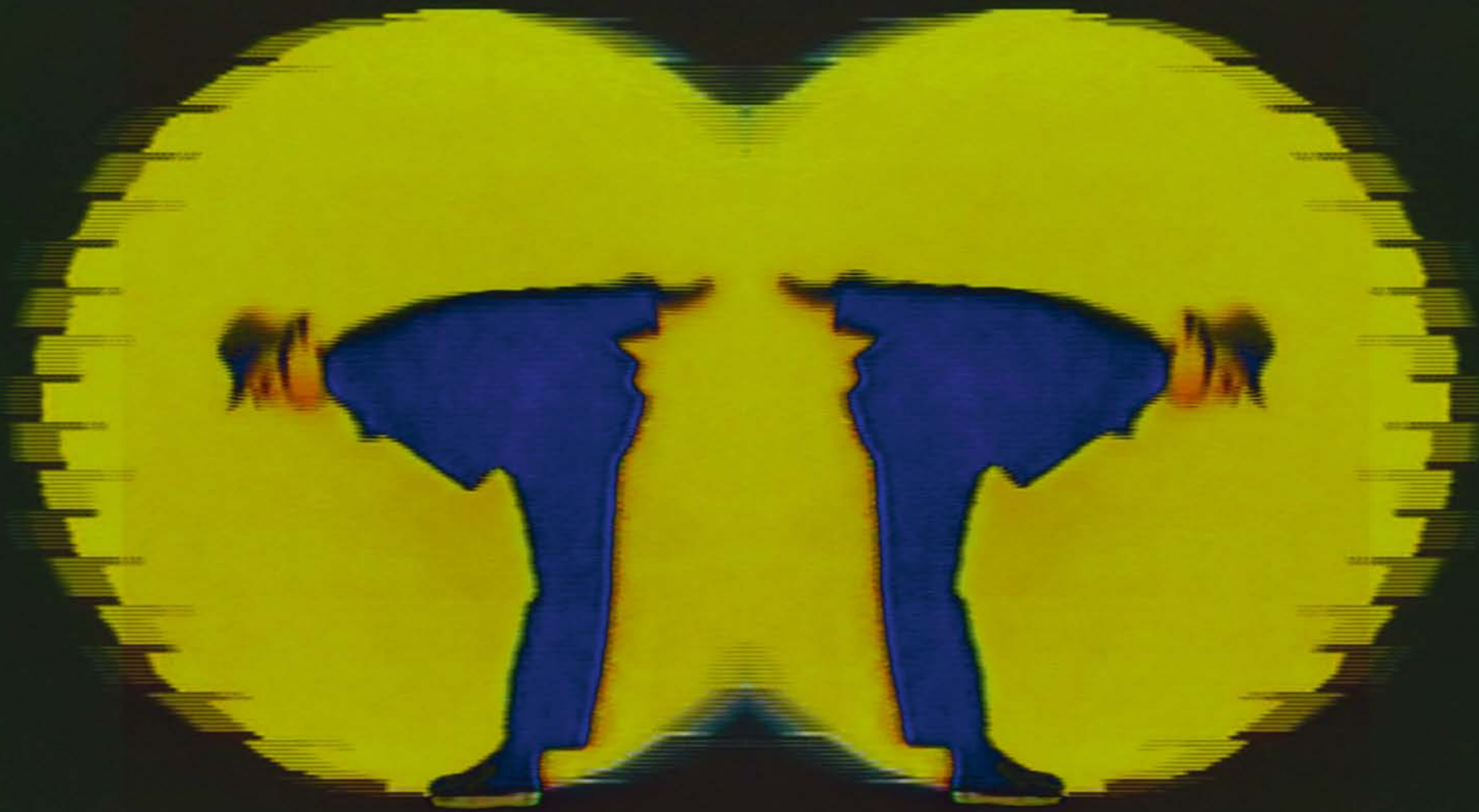






# absturz ins futur





Pure lust for creativity, but with a hard-edged core — and lately with radical art-mediating ambitions.



20212020

