

**R : 2 G : B**  
GRAF+ZYX©Design : Konzept

Projekt- und Medienkunst



**ORF-Videonale '86**

**ARS-Electronica '86**





## ***Wir planten, einen Ausdruck absoluter neuer Künstlichkeit zu konstruieren!***

Dynamischer, technischer, präziser – der Raum der neuen Medien als Brutstätte einer *Città Nuova*.

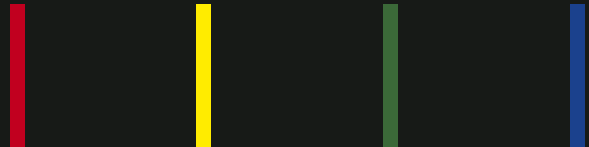


### ***Plaktiv!***

Wir planen mit R : 2 G : B – einer konstruktivistischen und von Farbregie präzisierten Raumarchitektur – auf eine höhere Aufmerksamkeit beim kunstinteressierten Zuschauer zu intendieren, als sie mit dem abgenutzten Vokabular der zirkus-bühnenhaften Fernsehgestaltung zu erreichen gewesen wäre.

Dem Publikum einen audiovisuellen Schock zu versetzen – mit den Konstruktions- und Kommunikationsmitteln der zeitgenössischen Kunst.

**R : 2 G : B**  
GRAF+ZYX©Design : Konzept



**ORF-Videonale '86 : ARS-Electronica '86**

ROT : GELB : GRÜN : BLAU

Die künstlerische Gestaltung als Gratwanderung zwischen Design, Medienkunst und Konzeptkunst  
Studiobauliche und elektronische Gesamtgestaltung und Werbelinie  
1985 bis 1986

**Dokumentation**

## ORF-Videonale '86

R : 2 G : B  
Aufnahmestudio Z1, Wien

*Video-Kunst-Stücke*  
*Eine Idee setzt sich durch*

Sendung 21.6.1986

*Ton in Ton*  
Ulrike Rosenbach mit Hand-Videokamera  
Aufnahme mit Kunstlicht

# R : 2 G : B

## Inhalt

Impressum	6
Produktionsumfang	7
<i>Vom Regenbogen zur Materialität und Form</i>	8
<i>Von der Oberfläche zum Raum - das Basisbild</i>	10
<i>GRAF+ZYX : I do not Exist</i> von Andrea Dee	11
Konzeptformulierung	17
Farb- und Formkonzept	18
<b>ORF-Videonale '86</b>	<b>19</b>
Prämisse	19
Theoretische Grundlagen, Berechnungen und Zeichnungen zum Raum	20
Raummodell, Vorgaben mit Live-Aufnahmen	22
Interieur	24
Vorarbeiten zum Interieur	27
Positionierungspläne und Notizen	28
Die Sendung	29
Werbelinie und Farbkonzept	34
Signation und Hintersetzer	35
<b>ARS-Electronica '86</b>	<b>36</b>
Die Sendung	37
Realisation des Studio Linz	40
Turmbau und Raummodell	42
Covergestaltungen	43
<b>Anhang</b>	<b>44</b>
Printmedien 1986	45
Printmedien 2009	49

Besonderen Dank an Grita Insam (Galerie) für ihre Vermittlertätigkeit im Vorfeld des Projekts und an Andrea Dee für ihren elegant formulierten und fachlich kompetenten Essay.



## Impressum

6

Konzept, Gestaltung, Montage, Satz und Produktion: GRAF+ZYX

Texte: Andrea Dee, GRAF+ZYX u.a.

Fotografie, Videostills und Grafik, wenn nicht anders angegeben: GRAF+ZYX

Materialsammlung: 1976–1986

Copyright: Bei den Autoren und GRAF+ZYX

Herausgeber und Verlag: Museum of Private Arts (MoPA-012010-KDE)

2009–2010 DigitalEdition, advanced EOD eBook/pdf



# R : 2 G : B

## Produktionsumfang

Idee, Farb- und Formkonzept – Basisbild :: perspektivische Grundlagenberechnung :: Raum- und Ausstattungskonzept :: Farb-Konzept für die Werbelinie und Gestaltung der Signation :: Gestaltung und Produktion der Signation-Musik :: Projektrealisation 1986 in Zusammenarbeit mit den ORF-Teams für Studioaufbau und Grafik

## ORF-Videonale '86

Auftraggeber: ORF Fernsehen, Redaktion Kunststücke Wien [Wolfgang Lorenz, Wolfgang Ainberger]

Produktionsumfang Wien

Optische Berechnung aus dem Blickwinkel der zentralen Deckenkamera

Konstruktionszeichnung und perspektivische Ansichtszeichnung der Wände für Z1 M1:20

Modellbau und Plattenschnittplan M1:20

Sitzmöbel und Tische für Z1

Konstruktionszeichnungen und Prototypen M1:1

Plattenschnittplan M1:1

Signation

Layout der Signation im U-Matic Format

Umsetzung ins sendefähige Format

Komposition und sendefähige Produktion der Signation-Musik

Optische Berechnung und Positionierungsangabe für Roboter-Kameras

Entwurf für Hintersetzer – Vorschau und Ansage (Mix RGB/SW)

Sticker für die Sendung Kunststücke

Reinzeichnung für den Umschlag der Pressemappe

## ARS-Electronica '86

Auftraggeber: ORF Landesstudio Oberösterreich [Hannes Leopoldseeder, Dr. Christine Schöpf]

Produktionsumfang Linz

Farbgestaltung für Aufnahmestudio-Wände und -Boden mit Konstruktionszeichnung M1:50

Monitor-Türme mit Konstruktionszeichnung und perspektivische Ansichtszeichnung M1:20

Modellbau und exakter Plattenschnittplan M1:20

Entwurf Sitzwürfel

Hintergrundgrafik für Sendereihe

Umschlaggestaltung für Vorprospekt

Vignette für Katalog



## ***Vom Regenbogen zur Materialität und Form***

[1]

Der Farbraum – ein visuelles System

Das Lichtspektrum des Sonnenlichts ist ein winziger Teil des elektromagnetischen Spektrums der Sonne und besteht aus elektromagnetischer Strahlung unterschiedlicher Wellenlänge.

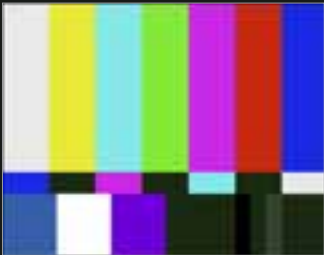
Überlegungen zur Wahrnehmung von Farbe im psychologischen Sinn:

Farbeindruck des Menschen – Farbbezeichnungen – Farbbegriffe – Farbgruppen – kalt oder warm – bunte und unbunte Farben

Unser Auge kann nur bestimmte Frequenzen des Lichts wahrnehmen (380 bis 780 Nanometer (nm) Wellenlänge).

Überlegungen zur Wahrnehmung von Farbe im physikalischen Sinn:

Lichtfarbe – Körperfarben – Farbmodelle – Farbmessung – Spektral- und Mischfarben – Farbton und Helligkeit



[2]

Der Signalraum – ein analoges System

Wie arbeiten Videokameras (Betacam), Mischer, Bluebox und Quantel und wie funktioniert eine Fernsehübertragung unter den technischen Bedingungen des analogen PAL Fernsehens in unserem speziell definierten Farbraum?

Analogen PAL Fernsehen – 50 Halbbilder/s bzw. 25 Bilder (Frames)/s, Breiten-/Höhenverhältnis 4:3 = 1,333, 625 Zeilen, davon nur 576 Zeilen sichtbar – Bildwiederholraten – Zeilensprungverfahren (Interlaced) – Transformation des (R,G,B) Eingangssignals in Luma (Y) und Chroma (U,V). – Hochfrequente vertikale Bildinformation kann Zwischenzeilenflimmern (interline flicker) verursachen – Störanfälligkeit durch mögliche Interferenzen zwischen Luma und Chroma usw.

***Eine Fernsehübertragung transportiert viel weniger als ich sehen könnte – aber auch viel mehr!***

[3]

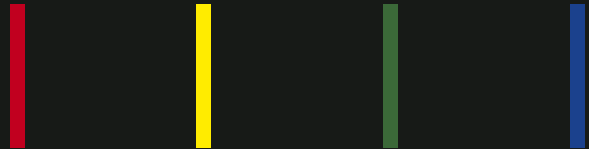
Der Spielraum

Welche Bild-Ästhetik vermittelt ein öffentlich-rechtliches Medium wie der ORF?  
Ist Gestaltung und Inhalt dem »Massengeschmack« verpflichtet (Wiederholung des bereits Redundanten) oder repräsentieren Form und Inhalt nur die persönlichen Vorlieben von Redakteuren?

Sind Redakteure Teilmengen dieser Menge oder »Ist da noch wer?« im Äther?

Werden nicht mit jeder Sendung inhaltliche und geistige Haltungen und der Geschmack von Generationen manipuliert?

Frage: Was und wie sende ich?



***Der Plan des Meisters – das Medium lügt immer!***

Alle (audiovisuellen) Medien sind bestens dazu geeignet Scheinwelten zu erzeugen, den Konsumenten zu täuschen, ihn zu manipulieren und die Wirklichkeit zu verfremden.

Also, warum sich als Produzent mit der objektiven [Schein]Realität herumschlagen, wenn das Werkzeug präferenziell zur Lüge verführt.



## ***Von der Oberfläche zum Raum***

Das Basisbild zieht sich signalhaft von der Signation über Katalog- und Plakatgestaltung bis zum Design der Aufnahme- studios durch das gesamte Projekt.

Die Form bei Raum und Einrichtung entsteht durch Konstruktion und nicht durch Dekoration.

*Alles ist Mathematik, Acryl auf Leinen*

# GRAF+ZYX : I DO NOT EXIST

Andrea Dee



Im letzten Sommer bereicherten sie den öffentlich-rechtlichen Zeichenkatalog um das Humanic-Maskottchen »Franzesco«. Heuer formen sie bereits die Produktionsstätte eben dieses Zeichenkatalogs nach ihren ästhetischen Kriterien um.



GRAF+ZYX, Wiener Kreativ-Duo und der breiten Öffentlichkeit durch Video-Werbespots, Schaufenster-Styling und Plakatwerbung für Humanic, Kennern bildender Kunst durch Hi-Tec-Installationen, artifizielle Videoclips und neokonstruktivistische Grafik und Musikexperten durch humorig-futuristische Klangarrangements bekannt, sind ins Herz massenmedialer Bildproduktion, ins Fernsehstudio selbst, vorgedrungen.

Parallel zur diesjährigen »Ars Electronica« veranstaltet der ORF, von Siemens unterstützt, die »ORF-Videonale«, und zeigt vom 19. bis 27. Juni 17 Programmstunden lang internationale Videokunst, darunter 14 Uraufführungen und 10 Europapremieren. Einer der Höhepunkte dieser TV-Videogalerie ist eine Diskussionsveranstaltung mit prominenten Vertretern der Video-Szene, darunter der koreanische Konzept-Artist Nam June Paik.

Ort dieses Gesprächs ist ein von GRAF+ZYX entworfenes Studio im Wiener ORF-Zentrum.

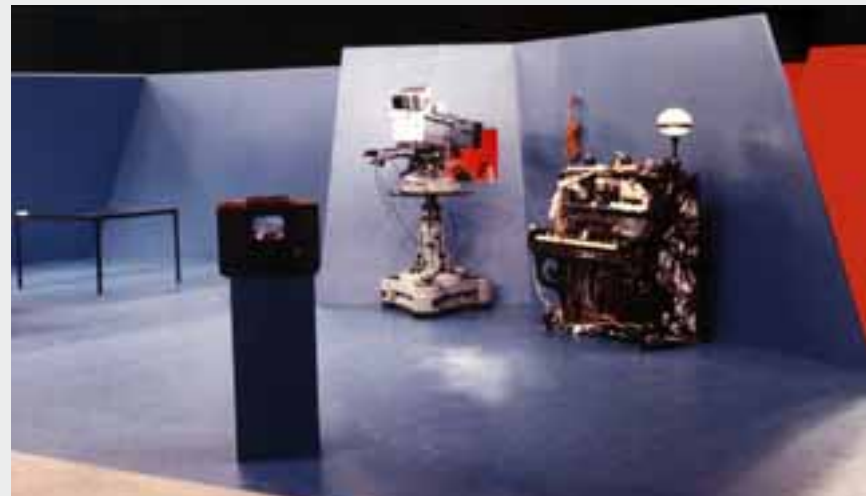


Den architektonischen Ausgangspunkt des Raumdesigns bildet eine schockfarbene Grafik mit strenger Geometrie. Der dem grafischen Vorbild entsprechende optisch »richtige« Eindruck entsteht, wenn der Studioraum vom Blickwinkel einer 14 m über dem Boden installierten Kamera aus senkrecht von oben betrachtet wird. Dann erreichen die abgeschrägten Trennwände exakt die Dimensionen jener roten Linie, die in der grundgelegten Grafik das gelbe Mittelfeld vom grünen Außenraum trennt. Dem hellen Zentrum sind Tische mit wellenförmiger Oberfläche und asymmetrische Polygon-Stühle zugeordnet. Die ebenfalls von GRAF+ZYX komponierte Kamera-Choreografie der Diskussions-Übertragung wird der klaren Architektur des Raumes und seiner Einrichtungsgegenstände entsprechen: in den Trennwänden sind statisch-starre Kameras so installiert, dass sie weder Schwenks noch Kamerafahrten zulassen.

Anders als im Wiener Diskussions-Studio erfolgt die Umsetzung des GRAF/ZYX-Ur-Bildes im Linzer ORF-Zentrum. Auch dort bestimmt die Grafik emblematisch die Raumarchitektur eines Studios, allerdings simpel als Bodenfläche. Der Grund für die weniger raffinierte optische Ent-Täuschung im Linzer Studio: es dient als Eröffnungsraum der Videonale und ist für mehrere hundert Gäste gedacht.

Oberflächlich-plan fungiert die programmatische Grafik aus dem Hause GRAF+ZYX auch als Signet für die Bewerbung der Videonale, als Titel vor den jeweiligen Videonale-Beiträgen und als Plakat-Vignette.

Mit der konzeptuellen Formung der »ORF-Videonale '86« ist das »Museum of private Arts« des Duos GRAF+ZYX entgültig öffentlich geworden.





ZYX - *Trust no Woman*, 1980/81. Artwork *Infra* (GRAF+ZYX)

Ihrem Wesen nach ist Kunst als ästhetische Manipulation immer schon Eingriff in gesellschaftlich vermittelte und somit öffentliche Zeichensysteme.

Bei der ästhetischen Gestaltung der Videonale durch GRAF+ZYX umfassen sich eben diese Codesysteme als geformt-formende Umgebung von Sprache gewissermaßen selbst und erfahren in der Codierung durch die TV-Ausstrahlung und in der Entcodierung und Konnotierung durch den Zuschauer eine weitere Abstraktion. Der private, intime Ausdruck der Künstler offenbart seine Allgemeinheit in der Tautologie. Das Zurücktreten hinter ihre ästhetischen Produkte war von allem Anfang an zentrales Element in den Arbeiten von GRAF+ZYX.

Während zu Beginn der achtziger Jahre etwa die Vertreter der »Neuen Malerei« auf die Bilderinflation und Reizüberflutung in unserer massenmedialen Realität mit dem Rückzug auf den traditionellen Ich-Begriff, auf archaisch-persönliche »Handarbeit« reagierten, suchten andere – wie GRAF+ZYX – die bewusste Konfrontation mit der Wirklichkeit unseres informationsvernetzten »global village«. Indem sie sich der kühl anonymen Sprache unserer Hi-Tec-Zivilisation bedienen, relativieren sie eben diese.

Anstatt den Freiraum »Kunst« als geschütztes Refugium vor einer immer undurchschaubareren Wirklichkeit zu benutzen, fanden sie Möglichkeiten, sich in die massenmediale Fluktuation von Bildern und Zeichen einzuschalten und herrschende ästhetische Strukturen durch eigene, private Zeichensetzungen aufzubrechen. Realitätsbezogenheit zeigen GRAF+ZYX nicht nur bei der Wahl ihrer technologischen Ausdrucksmittel wie Tonstudio, Film, Video; ein Spiegel heutiger Wirklichkeit ist vor allem die Komplexität ihrer Arbeiten.

Zu recht nennen GRAF+ZYX ihre Produktionen »Medien-synthetische Programme«.

Schon ihre erste Veröffentlichung, die futuristisch-intensive Langspielplatte »Trust No Woman« von 1980, war ein modernes Gesamtkunstwerk, eine multimediale Einheit von Cover, Text und Musik.

Im gleichen Jahr entstanden auch erste Videos. Deren noch heute verblüffendes optisches Raffinement war übrigens weniger auf technische Finessen als vielmehr auf solide Handarbeit zurückzuführen. Und eigentlich ist der GRAF/ZYX-Kunstbetrieb bis heute eine Manufaktur geblieben. Die Szenarios für Fotografie, Film und Video sind bis ins kleinste Detail durchkonzipiert, Bühnenlandschaften, Dekorationen, Kostüme und Make-up sind handgefertigt, belichtetes Filmmaterial wird händisch entwickelt und solarisiert, Programme für Computeranimation werden selbst erarbeitet. Verwenden von Technik heißt für GRAF+ZYX immer Verstehen von Technik, intensive persönliche Auseinandersetzung mit dem Equipment und seinen Funktionen. Kunstproduktion ist für GRAF+ZYX »Eigen-Sache«, die Beschäftigung von professionellen Technikspezialisten würde ihrer Auffassung von künstlerischem Arbeiten zutiefst widersprechen.

Natürlich hat sich die technische Basis ihrer Arbeit seit den ersten Veröffentlichungen zu Beginn der 80er Jahre erweitert. 1983 bei der Eröffnung ihrer ersten Einzelausstellung in der Galerie Grita Insam zeigten sie neben Grafik, Video und Musik noch per Handbetrieb übereinanderprojizierte Super-8-Filmarrangements, heute funktionieren ihre Bild-Ton-Performances bereits ohne jedes Zutun der Konstrukteure als perfekt-anonyme Maschinen.

Der ersten Einzelpräsentation mit dem Titel *Eissalon* folgten noch im selben Jahr in der Wiener Secession der *Fiction-Krimi Wien-Tokyo-Wien*, eine dramatische Collage aus Film, Video, Musik und Live-Tanz (mit dem Tanztheater Wien arbeitete das Synthetik-Duo seit 1982 zusammen). Beim Steirischen Herbst 1983 zeigten GRAF+ZYX die Multimedia-



Videostill aus Medien-Performance *Striptease*, Musikvideoprogramm *Eissalon*, 1983

Videostills aus Musikvideo *Hey You*, V.2.0, rebuilt 2005  
 Original V.1.0, 1980/81  
 5-8-Film-/VHS-Video-Mehrfachprojektion



Installation Freizeitprogramm, auf der Kunstmesse Köln ihr Freizeitprogramm 2. 1984 folgten die Shows Museum of Private Arts Vol. 1U4 in der Wiener Art-Discothek U4 und Museum of Private Arts Vol. 2NYC in der Experimental Intermedia Foundation New York. Neben Ausstellungsbeteiligungen und Aufführungen in Wien, Madrid, Paris und Ljubljana kamen auch erste Aufträge aus der Werbeindustrie.

Dieses Engagement im kommerziellen Raum ist für GRAF+ZYX nicht etwa Konzession an die Gesetze des Ästhetik-Marktes, sondern willkommene Erweiterung ihres Wirkungsfeldes. Als realitätsorientierte Ästhetik-Produzenten wissen sie um den Einfluß objektiver Zeichenquellen auf ihr Schaffen, und Werbung ist eben in all ihren Facetten eine der wichtigsten dieser Quellen.

1985 veröffentlichte das Duo seine zweite Langspielplatte Programm 1, in den ORF-Kunststücken lief die Video-Werk-Schau Museum of Private Arts Vol. 8. Und neben Einzelausstellungen in Wien, Basel und der BRD gestalteten GRAF+ZYX Beiträge für »Kunst mit Eigensinn« im Museum

des 20. Jhdts. in Wien, für »Ostenrijks Avantgarde« in Den Haag und die 1. Biennale für Kunst- und Dokumentarphotografie in Paris. Zu Beginn des heurigen Jahres produzieren sie ein künstlerisch-dokumentarisches Video zur Eröffnung der Wiener Sezession. Neben der ästhetischen Ausstattung der ORF-Videonale werden sie bei der Ars Electronica '86 auch noch mit Videobeiträgen und der elektronischen Performance Herzo-Base-Exit vertreten sein.

Trotz der komplexen Bezüge innerhalb der Arrangements kann in den ästhetischen Aufbauten des Duos GRAF/ZYX jedes Element nicht nur im Zusammenhang des jeweiligen Programms, sondern auch für sich allein bestehen. Die Egalität der Zeichen im System ist garantiert – und das gilt auch für die Kunstschaffenden selbst. Für GRAF+ZYX ist das eigene Auftreten als Schauspieler im Video oder als Stimme bei Tonaufnahmen nie Selbstdarstellung. Auch der eigene Körper ist im Kunstwerk nur Zeichen unter Zeichen. Deshalb wird sich ihr Live-Auftritt in Herzo-Base-Exit, ihrem einstündigen Ars Electronica Programm im Linzer Brucknerhaus, auch auf rudimentäre Aktionen beschränken. Denn außerhalb exakt programmierter Aktivitäten in ihren Kunstprodukten gilt für die Hi-Tec-Multimedia-Artisten GRAF+ZYX der Titel eines Cuts ihrer ersten Lp:

### *I do not exist*

Originaltext erstmals veröffentlicht in *Noema – Kunst + Kritik*, 1986  
 Hg.: Alexander Pühringer (Text geringfügig redigiert)



Die Welt ist kalt und schwarz und weiss - ZYX



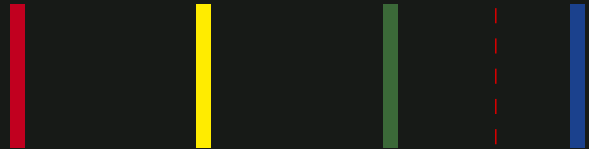


[4]  
Der Handlungsraum

Ob als grafischer Entwurf, Trick-Phasenzeichnung oder Konstruktionszeichnung auf Papier oder Bildschirm ist die Zeichnung immer eigenständiger und wesentlicher Teil unserer gesamten multimedialen Arbeit.



*Twist*, Animation mit Musik auf Commodore VC 20, 1983



[5]  
Der Bedeutungsraum

Unsere Absicht ist es, komplexe visuelle Information in ganz neuer Weise zu erzeugen und komplizierte formale Abläufe zu disziplinierten ästhetischen Prozessen, zu klaren Formen und einfacher Linienführung zu verdichten.  
Unsere Zeichen beziehen sich auf sich selbst, ihr Inhalt ist die Geschichte ihrer Entstehung, ihre Funktion die eines Signals.

15



Pose 4 zu *Twist* 1983



***Uns ist es erlaubt worden, Bilder zu erzeugen, die nicht fernsehgerecht sind!***

Triumph der Interpretation

:  
farbige Passagen, einem weiter gefassten Kunstverständnis verpflichtet, dekonstruktivistische Subversion gegen ein formales Unbehagen

Roter Rot 1977



### ***Modell eines Phänomens ?***

Wir wollten mit unserer Lösung »Gesamtgestaltung und Werbelinie zur Sendung bzw. Veranstaltung« nicht nur ein ästhetisches Modell mit ungewöhnlicher Farbanwendung (Komplimentärfarben im RGB-Video) formulieren, sondern darüber hinaus ein Produkt realisieren, das visuell und inhaltlich anders und trotzdem alle Möglichkeiten künstlerischer Ausdrucksweisen – unter Einbeziehung optischer und physikalischer Phänomene, die ein Thema von zeitgenössischer Kunst darstellen –, integriert.



Pose 1 zu *Twist* 1983

# R : 2 G : B

ROT : GELB : GRÜN : BLAU – Ein banales Bild oder ein Rätsel der Optik – eine Aufgabe für die Mathematik oder nur ein Problem des Farbfernsehens?

Der Anspruch an eine außergewöhnliche ästhetische Gestaltung stellt, – durch die Vielschichtigkeit der künstlerischen und theoretischen Ansätze –, höchste Anforderungen an mögliche Lösungsstrategien, handwerkliche Umsetzung und an die Wahrnehmung.

”

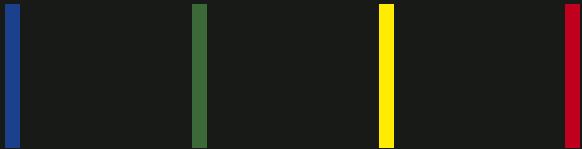
*Den architektonischen Ausgangspunkt des Raumdesigns bildet eine schockfarbene Grafik mit strenger Geometrie. Der dem grafischen Vorbild entsprechende optisch »richtige« Eindruck entsteht, wenn der Studioraum vom Blickwinkel einer 14 m über dem Boden installierten Kamera aus senkrecht von oben betrachtet wird. Dann erreichen die abgeschrägten Trennwände exakt die Dimensionen jener roten Linie, die in der grundgelegten Grafik das gelbe Mittelfeld vom grünen Außenraum trennt.*

“

*Wir wollten ein simpel scheinendes, aber kompliziertes komplexes Modell etablieren!*

Aus Gestaltungsprinzip – und um die technischen Grenzen der Aufzeichnungs- und Übertragungstechnik auszuloten.

# Farbkonzept : Formkonzept



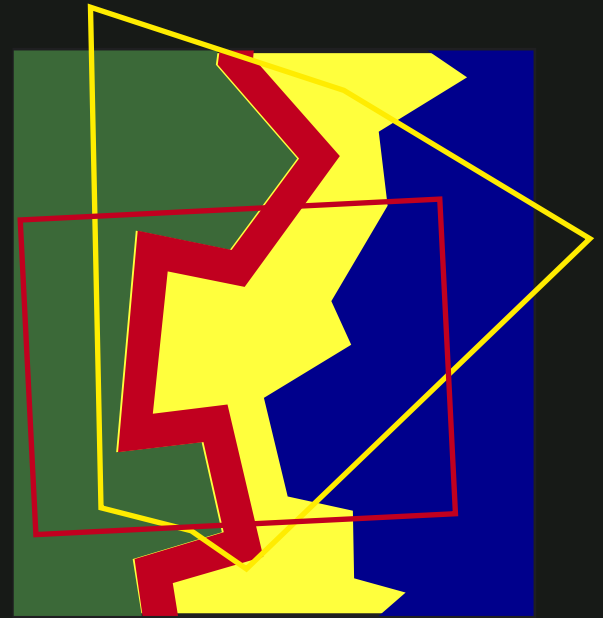
18

## **ORF-Videonale '86**

Die Bauten im Aufnahmestudio Z1 in Wien sind durch Schattenriss so konstruiert, dass das Basisbild aus der Perspektive einer an der Studiodecke montierten Kamera am Bildschirm entsteht.

## **ARS-Electonica '86**

Im Aufnahmestudio 3 in Linz zieht sich das Basisbild über den gesamten Studioboden und setzt sich an den Wänden fort.



# ORF-Videonale '86



## *Video-Kunst-Stücke* *Eine Idee setzt sich durch*

Sendung 21.6.1986  
Prämisse

In der Medienarbeit R : 2G : B soll für das Studio Z1 ein dreidimensionaler Raum mit schrägen Wänden baulich so konstruiert werden, dass er in der Live-Kamera-Aufnahme von oben, d.h. in der zweidimensionalen Umsetzung auf einem Bildschirm, ein vorher exakt definiertes Bild ergibt, welches deckungsgleich dem letzten Bild der Signation oder auch dem Basisbild entspricht.

ODER

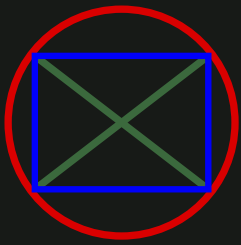
Das letzte Bild der Signation zur Sendung muss ebenfalls deckungsgleich zum Basisbild sein. Farbe, Proportion und Größe muss mit der von der Decke durchgeführten Kameraaufnahme des Raums so identisch sein, dass von der Signation direkt in die Ansage oder Live-Sendung überblendet werden kann...

ODER

Wenn eine 2/3 Chip-Kamera, mit einem Objektiv der Brennweite 50 mm in 12 m Höhe angebracht wird, mit welchen Neigungen, Formen und Winkel müssen die einzelnen Wandteile – bei einer Höhe von vier Metern – konstruiert werden und wo müssen sie positioniert werden, um bei einer Zentralaufnahme durch eben diese Kamera von oben, das vorher streng definierte Bild zu ergeben?

ODER

Alles nur Mathematik?



## Optische Berechnung

Kamerachip = 2/3 Zoll  
Brennweite = f (Ableitungen)

$$\text{Grundlage: } f = \frac{d \cdot \text{tg } \frac{\alpha}{2}}{2}$$

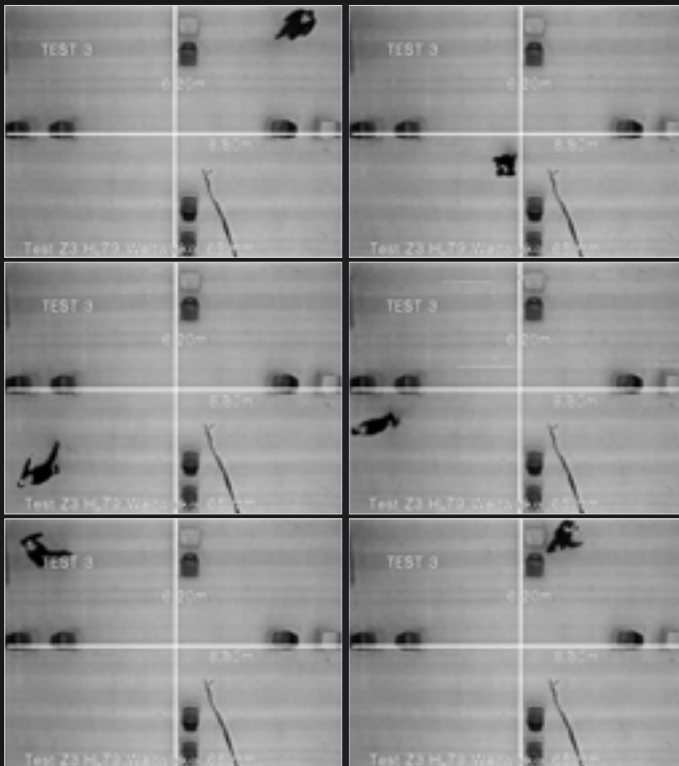


# Theoretische Grundlagen



## Berechnungen und Testreihen

Die praktikablen Realisationswege einer gestalterischen Idee erschließen sich immer im non-verbalen Bereich und können nur durch Berechnungen und Testreihen verifiziert werden.



## Kameratest

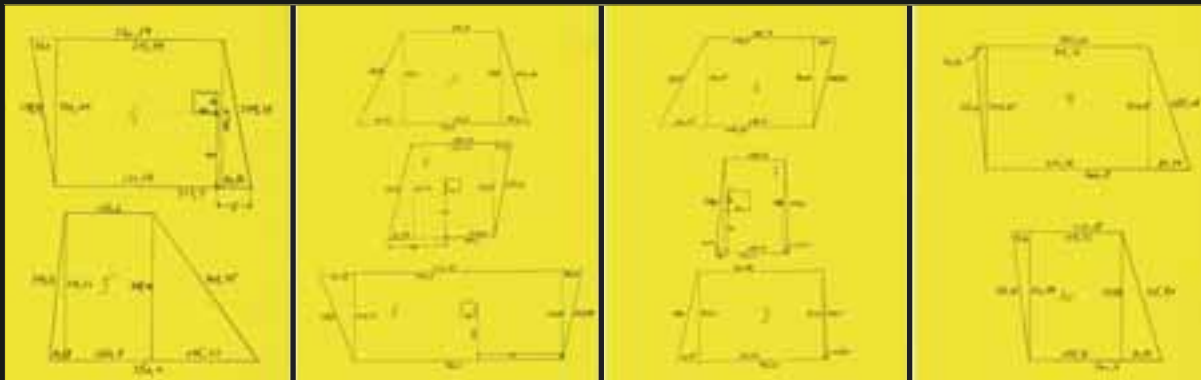
Test Z3 HL 79  
Weitwinkel 65 mm  
6,20 m x 8,80 m  
quer zum Studio aufgenommen



## Mathematische Berechnung

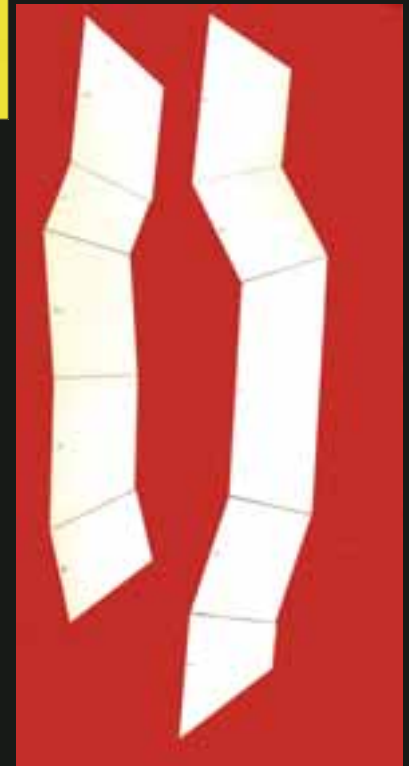
Blatt 1-4  
Format und Neigung aller Wände

## Vorarbeiten zum Raummodell



## Konstruktive Lösung

21 Plan- und Konstruktionszeichnung





## Raummodell Studio Z1

*Alles Papier*

## Vorgaben des Auftraggebers

[1]

Der umbaute Raum muss dazu geeignet sein, um eine Live-Sendung mit 10 Personen darin abhalten zu können, durch die Wände beobachtet von vier starren Roboterkameras und dokumentiert mit zwei flexiblen, im Raum befindlichen Aufnahmekameras.

[2]

Zehn Personen müssen gleichzeitig sitzen, freien Blick auf einen Monitor haben und der Raum muss groß genug sein, dass diese Personen auch stehen und sich bewegen können.

[3]

Mit einem separaten, leicht zugänglichem Raum (ebenfalls im Fokus der Deckenkamera liegend) für die Präsentation ausgewählter Werke von Nam June Paik und mit Platz für eine Videoperformance vor Publikum.

## Live-Aufnahme von oben, Studio Z1

Sendung 21.6.1986



Aufnahmestudio Z1 durch die Kamera aus 14 m Höhe



Live-Aktion von Nam June Paik mit Geige (am Boden) und interessiertem Zuschauer Dieter Ronte





*Blaue Zone*, eine außerhalb des Diskussionsraumes angeordnet (ebenfalls im Blickwinkel der Deckenkamera liegende) Aktionsfläche.

# ORF-Videonale '86

*Video-Kunst-Stücke*  
*Eine Idee setzt sich durch*

Sendung 21.6.1986



Aufnahmestudio Z1 mit Sesselreihe Ping Pong oder Mr. Moto sitzt und Wellentischen.



## Realisation des Interieurs für Aufnahmestudio Z1

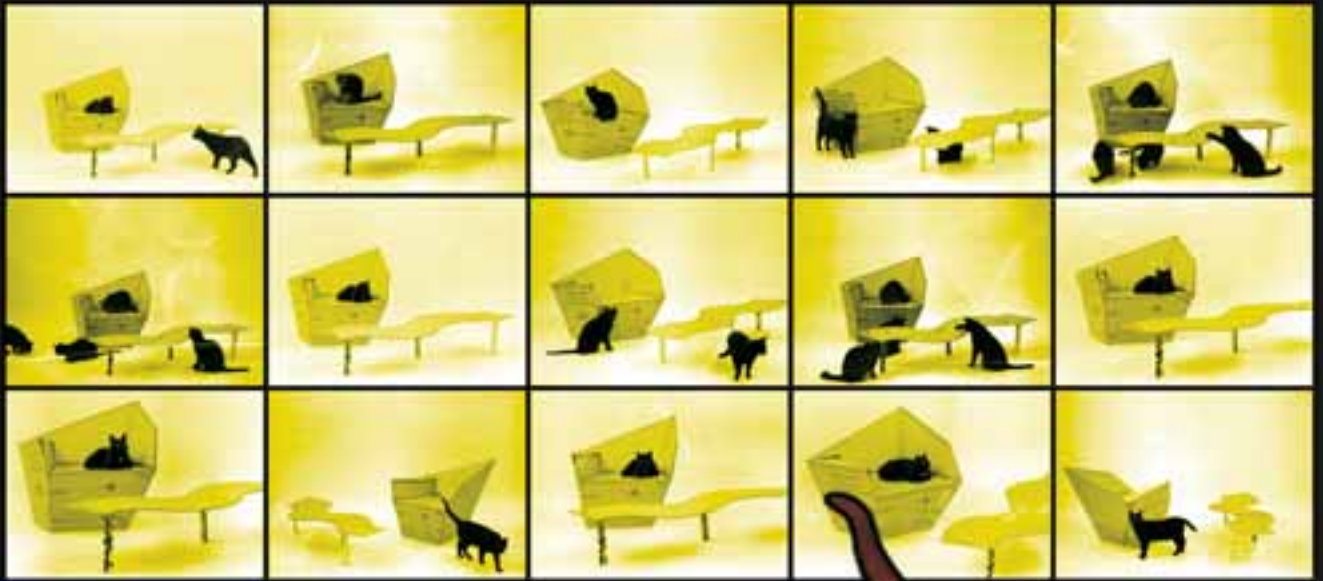
[1]

Zehn Sitzgelegenheiten mit Mini-Monitoren für Zuspielungen und wie die Wände durch Schnitt schräger Ebenen konstruiert, sind kreisförmig im Innenraum der Konstruktion angeordnet und werden von vier starren, durch die Wände schauenden Kameras erfasst.

[2]

Zwei wellenförmige Tische mit runden Beinen.

Tests im Atelier  
*Passt und sitzt*  
 mit  
 Goldmund  
 Mister Spok – der  
 Würfelraumer  
 Tiger  
 Lu Rid – König des  
 Universums  
 und  
 Mauser



*Ping Pong oder Mr. Moto sitzt*



[1]

**Vorarbeiten in Papier**

M 1:1

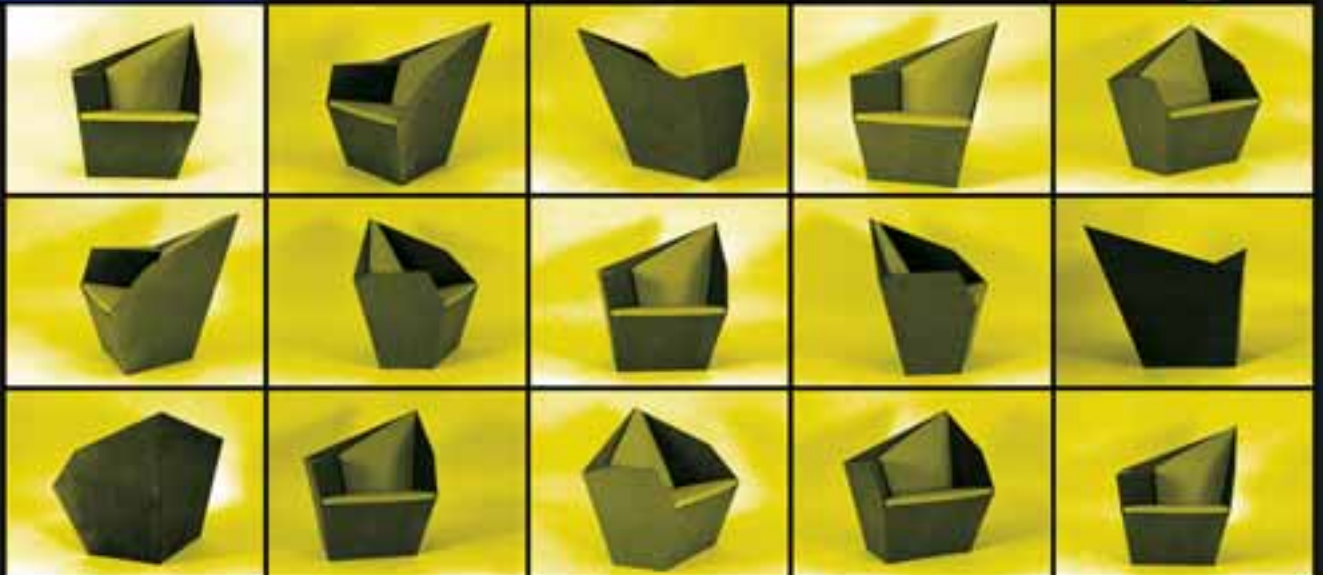
[2]

**Modell aus Hartfaser**

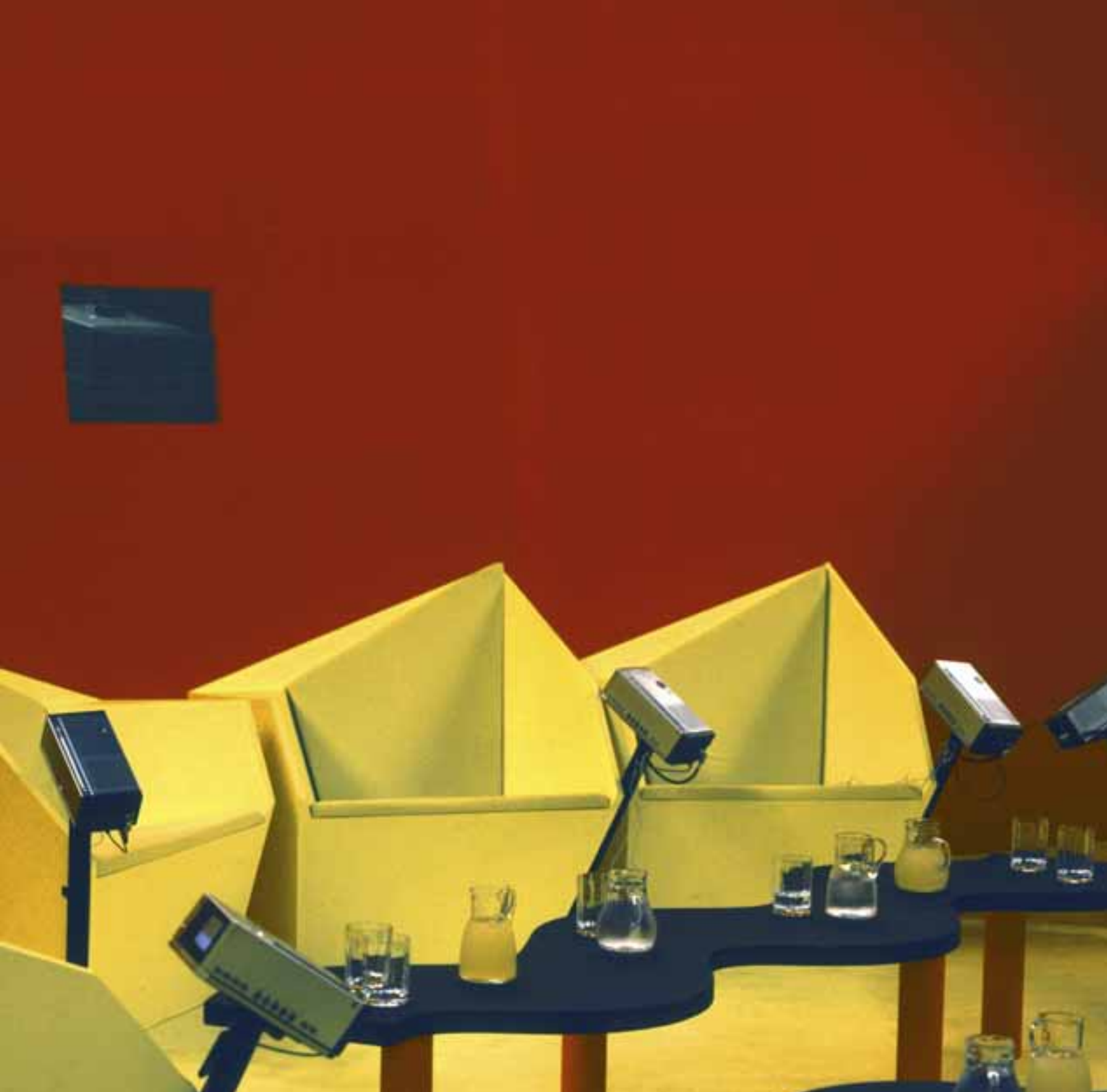
M 1:1



Test-Arrangement



Produktionsmodell  
 verschiedene  
 Ansichten



Fr. 20.6 22<sup>00</sup> F19 an Live  
 Eröffnung in der Diskothek für  
 Vorabend  
 20' vor Eröffnung - Live für die  
 9' Vorabend - Eröffnung  
 Totalzeit - 29' 30"  
 ca 70'

Sa/ 21.6/22<sup>00</sup> F19  
 30' 30" der Videomont  
 30' + Eröffnung  
 1. Teil - 20' 30" 2. Teil - 1. Teil  
 70'

So 22.6. 22<sup>00</sup> F19 an Wien  
 Videomontage  
 90' (unproduziert) -  
 + 70' - 20' 30" 2. Teil

Mo 23.6. 22<sup>00</sup> F19 an Live  
 Videomontage ca 40'  
 (Wiederholungs-Teil) 00'  
 20' 30" 2. Teil 70'

Di. 24.6 21.45 F12  
 Lange Videomont an Wien  
 50' + Stunden live große Videomont  
 1. Teil - 20' 30" 2. Teil - 70'  
 "Yama Space" - 1. Teil - Live  
 etc.

Mi 25.6 22<sup>00</sup> F12 an Live  
 "New Images" 90'  
 ca. 10' 30" der 1. Teil  
 + 20' 30" 2. Teil 70'

Do 26.6. 22<sup>00</sup> F19 an Wien  
 Cafa Catedral "Videomont"  
 + 20' 30" 2. Teil 70'

Fr. 27.6. 22<sup>00</sup> F19 an Wien  
 Video- & Zusammenfassung ca 90'  
 + 20' 30" 2. Teil 70'

Besprechungsnotiz Wolfgang Ainberger: Sendefolgen

## Interieur Studio Z1

Modell Positionsmuster



Letzte Besprechung vor der Sendung:  
 Bildmeister Rudolf Pfabigan mit Regisseur Martin Kraml



Besprechungsnotiz Walter Zyx  
 Regieanweisung und Positionangaben  
 für Roboterkamera



Ansage: Dieter Moor

Gäste:

Marie José Burki

Valie Export

Shigeko Kubota

Ulrike Rosenbach

Klaus vom Bruch

Hans Donner

Wulf Herzogenrath

Dieter Ronte

Nam June Paik

John Sanborn

GRAF+ZYX

Studiogestaltung und Werbelinie

Paul Gerrin

Assistenzkamera für Performance Nam June Paik

Moderation: Wibke von Bonin

Redaktion der Sendung: Kunst-Stücke-Team

Wolfgang Lorenz, Wolfgang Ainberger

und Felix Breisach (Assistenz)

Fachberatung: Grita Insam

Regie: Martin Kraml

# ORF-Videonale '86

■

## **Video-Kunst-Stücke** **Eine Idee setzt sich durch**

Samstag, 21. Juni 1986, 22.00 Uhr, FS 1



Vorgestellte Werke (Ausschnitte)

Nam June Paik: *Global Groove*, 1973, Farbe, 30'

Peter Weibel: *Casablanca*-Werbespot, 1985, Farbe, 1'

Hans Donner (Globo TV): Auswahl aus Arbeiten der letzten Jahre

Zbigniew Rybczynski: *Close to the Edit* (Art of Noise), 1984, Farbe, 5.54'

Bruce Naumann: *Lip Sync*, 1969, s/w, 30'

Valie Export: *Raum Sehen – Raum Hören*, 1974

Douglas Davis (+ pool/Richard Kriesche) : *Austrian Tapes*, 1974, Farbe, 17'

Peter Campus: *Three Transitions*, 1973, Farbe, 6'

Shigeko Kubota: *Duchampiana*, 1978, Farbe, 42'

Ulrike Rosenbach: *Inner Landscape – Insight Image*, 1984, Farbe, 25'

Valie Export: *Menschenfrauen, Unsichtbare Gegner, Praxis der Liebe*

Marie José Burki: *An Elephant Never Forgets*, 1985, Farbe, 17.30'

Klaus vom Bruch: *Das Propellerband*, 1979, Farbe, 30'

John Sanborn + Dean Winkler: *Luminare*, 1985, Farbe, 5'45"

Japanische Studenten: *Fall*, 1984, Farbe, 6'

Inge GRAF+ZYX: *Step/4 to Electronic Futurism*, 1984, 4'

Wibke von Bonin: *100 Meisterwerke*, 1986

Von links nach rechts: Klaus vom Bruch, Ulrike Rosenbach, Marie José Burki, VALIE EXPORT, Walter ZYX, Inge Graf, Wulf Herzogenrath, Hans Donner, Shigeko Kubota, Wibke von Bonin, Nam June Paik



Gruppe links hinten:  
Wibke von Bonin, Wulf Herzogenrath, verdeckt im Hintergrund Walter ZYX, Inge Graf  
im Vordergrund von links nach rechts:  
Shigeko Kubota, Ulrike Rosenbach, John Sanborn  
dahinter rechts:  
Hans Donner und Klaus vom Bruch



GRAF+ZYX (Walter ZYX, Inge Graf)





*Ansage*  
Dieter Moor 1/1  
SW vor RGB-Hintergrund

*Eröffnung*  
ORF-Videonale '86  
Video-Kunst-Stücke  
Eine Idee setzt sich durch  
Sendung 21.6.1986  
Studio Z1, Wien  
Live-Aufnahme von oben 7/1

*Moderation*  
Wibke von Bonin 2/2

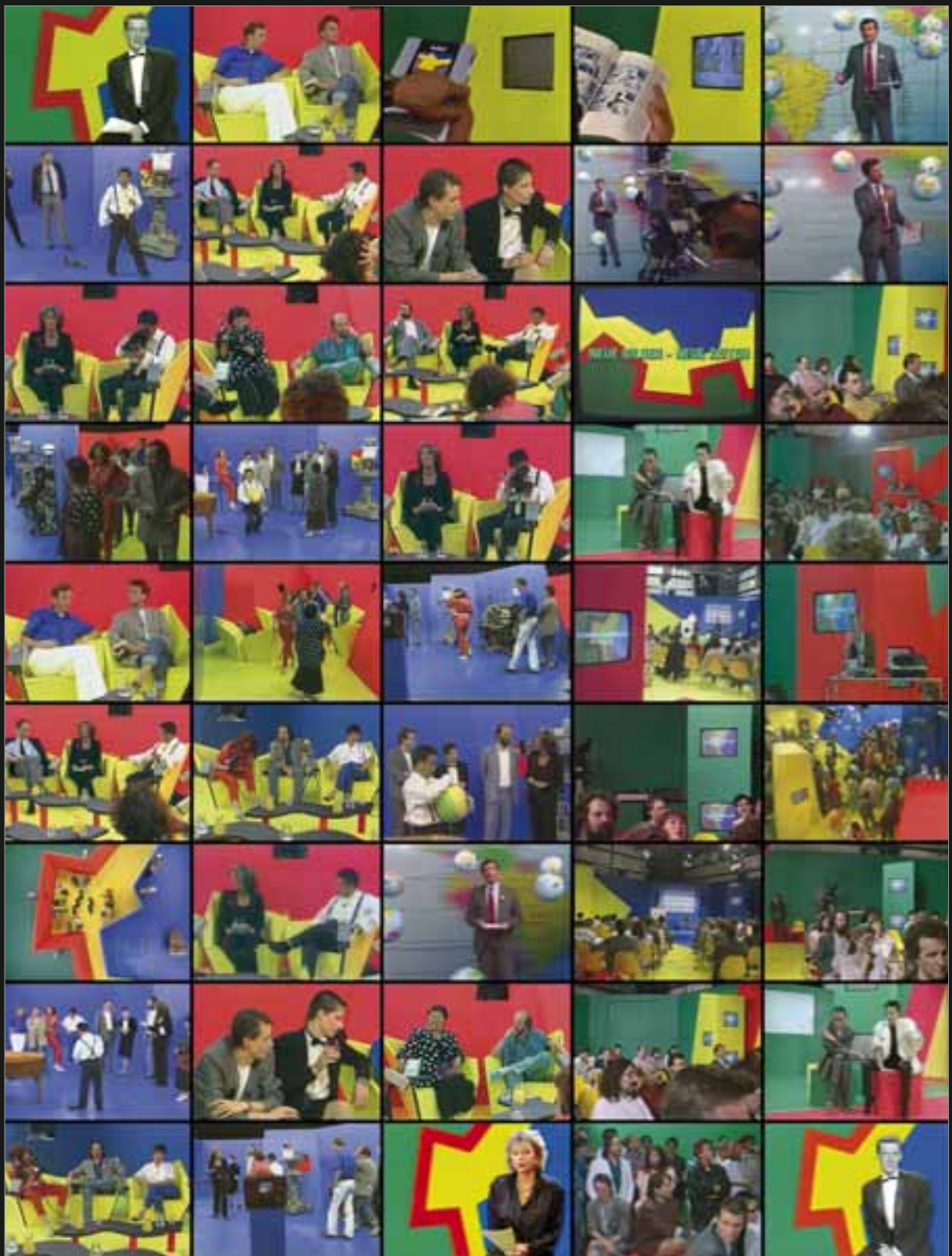
*Gäste*  
Marie José Burki 6/2  
Valie Export 1/2  
Shigeko Kubota 3/2  
Ulrike Rosenbach 4/1  
Klaus vom Bruch 1/2  
Hans Donner 3/2  
Wulf Herzogenrath 3/3  
Dieter Ronte 2/1  
Nam June Paik 2/1  
John Sanborn 4/1  
GRAF+ZYX 2/3

*Studiogestaltung und Werbelinie*  
Paul Gerrin  
Assistenzkamera für Nam June Paik

*Ansage*  
Gisela Schreiner 9/3  
vor RGB-Hintergrund

*Eröffnung*  
ARS-Electronica '86  
Computerkulturtage  
Neue Bilder - Neue Zeiten  
Sendung 23.6.1986  
Landesstudio Linz  
Live-Aufnahme von oben 5/6

*Moderation*  
Robert Hochner 1/5





Von links nach rechts: Klaus vom Bruch, Valie Export, Wibke von Bonin, Nam June Paik  
zweite Reihe Marie José Burki, John Sanborn, Ulrike Rosenbach, Hans Donner, Shigeko Kubota

Valie Export, Dieter Ronte, Wibke von Bonin





Ulrike Rosenbach, John Sanborn, Marie José Burki

Von links nach rechts: Klaus vom Bruch, Valie Export, Dieter Ronte, Wibke von Bonin, Nam June Paik  
zweite Reihe John Sanborn, Ulrike Rosenbach, Hans Donner



## Vorgaben zu Werbelinie und Signation

[1]

Die Werbelinie sollte überraschende visuelle Effekte bieten und die Signation sollte, die damals erstmals mögliche Bewegung von grafischen Elementen mittels eines Gerätes der Firma Quantel mit einbeziehen.

[2]

Die Farbgestaltung – das Basisbild – sollte durchgängig beibehalten werden.



# Werbelinie : Farbkonzept

## Realisation Werbelinie

[1]

Bei der Signation *ORF-Videonale'86* bewegen sich einzelne Farbflächen\* im Rhythmus zur Musik ins Bild.

[2]

Ein optisch-visueller Medieneffekt ist die Darstellung eines Sprechers in S/W vor einem bunten Hinterseher, dem Basisbild. Mittels der Addition von zwei Kamerabildern über einen Color-Key (Key-Kamera/Color-Key und Farbkamera) wird gleichzeitig die Farb- und S/W Darstellung für die Live-Übertragung generiert.

\*

Dreidimensionale Körper konnten 1986 selbst im ORF-Grafikstudio noch nicht bewegt, bzw. generiert werden.





# Signation

■ *R : 2 G : B in Motion ...*



35



Signation *ORF-Videonale'86* mit Überblendung ins Studio auf Dieter Moor in SW vor RGB-Hintersetzer



Ars Electronica als Medienfestival  
Computerkultur-Tage Linz  
Eröffnung  
Neue Bilder – Neue Zeiten  
Moderation Robert Hochner

### ***Vorgaben des Auftraggebers für das Aufnahmestudio 3 in Linz***

[1]

Flexibel!

[2]

Das große Aufnahmestudio muss für mehrere hundert Personen Platz bieten.

[3]

Während der Eröffnung sollen die auf vier Bildflächen/Monitoren gezeigten Videopräsentationen der Auftragsarbeiten und die Live-Performance vom anwesenden Publikum mitverfolgt werden können.

[4]

Vorträge und Präsentationen sollen im Studio abgehalten werden.

[5]

Das Studio sollte farblich dem Gesamtkonzept entsprechen.



[...]

Der ORF faßt daher seine Ars-Electronica-Projekte, für die er gesamtverantwortlich zeichnet, unter den Computerkultur-Tagen Linz zusammen. Computerkultur ist als Signalbegriff zu verstehen. Der Computer ist das Logo der Informationsgesellschaft. Eine neue Kultur ist im Werden. Die Computerkultur erfordert ein neues Alphabet, eine neue Sprache, ein neues Denken, ein neues Lernen.

[...]

Text aus *Ars Electronica als Medienfestival – Computerkultur-Tagen Linz* mit ORF-Videonale Dr. Hannes Leopoldseder, Intendant des ORF-Landesstudio Oberösterreich

# ARS-Electronica '86



## **Computerkultur-Tage Linz Neue Bilder – Neue Zeiten**

Montag, 23. Juni 1986, 22.00 Uhr

Video-Vernisage aus dem ORF-Landesstudio Oberösterreich

Live-Performance

*Still Live – Queen Zero*, mit Romy Haag als Queen Zero von Bernd Kracke

Video-Vernisage der Auftragsarbeiten

Max Almy: *Die drake'sche Gleichung – FC*

Klaus vom Bruch: *Kobolds Gesänge*

Valie Export, Peter Weibel: *Die Zweiheit der Natur*

GRAF+ZYX: *Achtung! Raum-Kontrolle*

Yoichiro Kawagucchi: *Ocean*

Bernd Kracke: *Still Live*

Monique Nahas, Hervé Huitric: *Les Petites Histoires de Mamy Computer*

Ulrike Rosenbach: *Eleven – Verstehen ist wie Hitze*

John Sanborn, Mary Perillo: *Dance ex Machina*

Woody Vasulka: *Eine Syntax binärer Bilder*

Jane Veeder: *4K Tape*

Peter Weibel: *Gesänge des Pluriversums*

Moderation: Robert Hochner

Redaktion: Christine Schöpf

Regie: Wolfgang Speiser





**Computerkultur-Tage Linz**  
**Neue Bilder – Neue Zeiten**  
Eröffnung

Aufnahmestudio 3

Proportionale Farbaufteilung R : 2 G : B  
auf dem Studioboden und an den Wänden  
hochgezogen.



Eröffnungsgäste und Publikum: u.a. John Sanborn, Mary Perillo, rechts Valie Export,  
vorne ganz rechts: GRAF+ZYX (Walter Zyx und Inge Graf)



Die *Ars Electronica Computerkultur-Tage* umfassen bewußt ein dreifaches Angebot:

1

Das künstlerische Angebot – 12 internationale Video- und Computerkünstler schaffen für Ars Electronica Original-Videos, die in einer Video-Vernissage live im Fernsehen uraufgeführt werden.

2

Das mediale Angebot – die ORF-Videonale präsentiert innerhalb einer Woche vom 20. bis 27. Juni 1986 20 Programmstunden mit Video- und Computerkunst. Eine Fernsehwoche mit anderen Bildern.

3

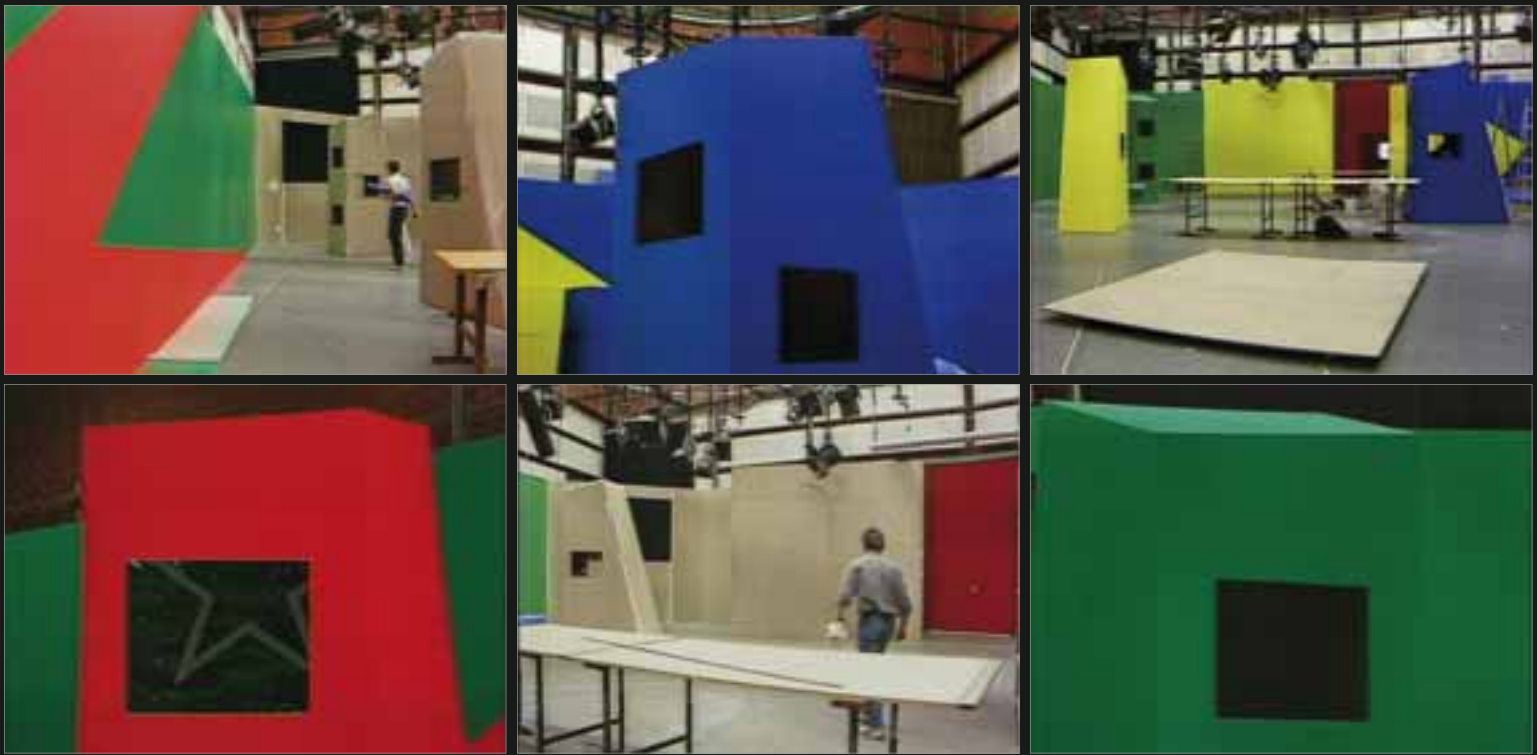
Das wissenschaftliche Angebot – das Symposium über Computerkultur vereint internationale Wissenschaftler, Künstler und Experten zur theoretischen Erörterung der neuen Bildkultur.

Das dreifache Angebot der Ars Electronica Computerkultur-Tage ist eine mehrfache Einladung in die Zukunft: Für die Künstler, für das Fachpublikum und für die breitere Öffentlichkeit durch eine Fernsehwoche mit anderen Bildern.

Text aus *Ars Electronica als Medienfestival – Computerkultur-Tage Linz* mit *ORF-Videonale*  
Dr. Hannes Leopoldseher, Intendant des ORF-Landesstudio Oberösterreich



Ars Electronica wird zum Ort der kulturellen Konfrontation



ORF-Aufbauteam Linz bei der Umsetzung in R : 2 G : B

*Digital wäre praktisch, aber leider zu wenig wirklich – 1986 ist analog realistisch!*

## Realisation

[1]

Exakte, proportionale Farbgestaltung.  
Im Aufnahmestudio Linz zieht sich das Basisbild über den gesamten Studioboden und setzt sich an den Wänden fort.

[2]

Drei Meter hohe Videoobjekte in den Grundfarben Rot : Grün und Gelb : Blau. Die vier Monitortürme nach dem gleichen Konstruktionsschema gebaut, zeigen auf je drei Bildschirmen gemeinsam mit drei Großprojektionen im Raum die Bandzuspielungen.

[3]

Sitzwürfel in den vier Grundfarben.

ORF-Studiomodell für Linz M1:50 (mit falschen Monitortürmen)





### Studio 3 in Linz

Farbaufteilung rot, grün, gelb, blau auf dem Studioboden und den Wänden.

Im Hintergrund grüner Monitorturm mit eingebautem Monitor, links eine Hintergrund-Projektionsfläche.



Im Vordergrund auf den Sitzwürfeln: GRAF+ZYX





## Der Turmbau – Konstruktive Lösung

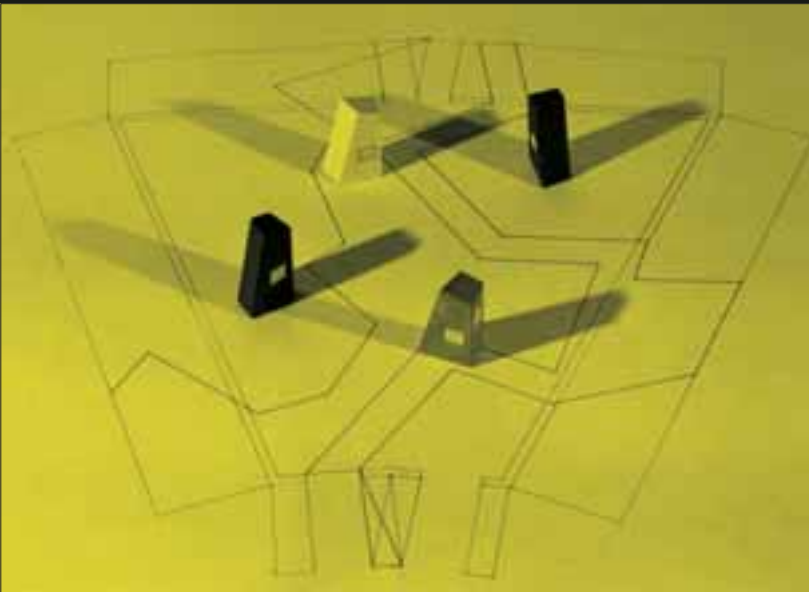
Schnitt/perspektivische Ansicht, Plan-/Konstruktionszeichnung

## Turmmodelle

verschiedene Ansichten mit je 3 eingebauten Monitoren

## Raummodell Studio 3, Linz

Schnittmuster, Farbaufteilung auf Studioboden und Wänden M1:50



## Covergestaltung Vorprospekt

Computerkulturtag Linz



43

## ORF Video Highlights

SAMSTAG, 22.00 FS 1

*Video-Kunststücke*  
*Eine Idee setzt sich durch*

SONNTAG, 22.40 FS 2

Höhepunkte der Videokunst von 1965 bis heute

MONTAG, 22.05 FS 1

Video-Vernissage, anschließend *Still Life - Queen Zero*  
von Bernd Kracke

DIENSTAG, 22.45 FS 1

Meisterwerke der Videokunst bis zum frühen Morgen

MITTWOCH, 22.20 FS 2

*Elektronische Grüße, Stille elektronische Post*

DONNERSTAG, 21.50 FS 2

*Club 2 über Videonale '86*

FREITAG, 22.05 FS 1

Bilanz der Videonale '86

# Anhang

:

*Noch mehr Ecken, Farben und Ars*



## Printmedien 1986

*Videowelle im Tröpferlbad* von Karl-Heinz Jeller  
KURIER 20.06.1986

*Inge Graf+Zyx : High Tech aus der Waschküche* von Ruth Rybarski  
FRAU 1986

*Inge Graf+Zyx: I do not Exist* von Andrea Dee  
NOEMA 1986

*Festival der Überforderungen* von Franz Schwabeneder  
OBERÖSTERREICHISCHE NACHRICHTEN 28.06.1986

*Videonale und Computerkultur Tage machen es möglich: ARS ELECTRONICA europaweit im TV*  
NEUES VOLKSBLATT 21.06.1986

## Printmedien 2009

*Mythos Medienkunst : GRAF+ZYX*  
Franz Xavers Interview mit GRAF+ZYX zum Thema Medienkunst, Ars Electronica und Internet  
VERSORGERIN - Linzer Stadtwerkstatt (Print und Web) 09.2009





[...]  
 Der ORF konfrontiert die Zuseher mit einer gänzlich neuen Bilderwelt. Eine Woche lang steht das Spätabendprogramm für jeweils mindestens zwei Stunden im Zeichen der Videokunst. Eine ganze Reihe internationaler Künstler stellt ihre Werke vor. Darunter das österreichische Duo Inge Graf und Zyx.

[...]  
 Fast rund um die Uhr stecken sie Kabel, zeichnen, komponieren. „Wir können uns nicht vorstellen, etwas anderes zu tun.“

[...]  
 Für die ORF-Videonale entwarfen sie nämlich nicht nur ein Vier-Minuten-Auftragswerk, sondern konzipierten auch das schreiend bunte ORF-Studio-Design und die Signation.

[...]  
 Als Videokünstler zählen sich Graf und Zyx zur jüngsten Generation. „Wir gehören nicht zu jenen, die sich in den sechziger und siebziger Jahren mit dem politischen Leben und den menschlichen Emotionen kritisch und teils dokumentarisch auseinandergesetzt haben und auch nicht zu jenen, die das Medium Video etwa unter dem Schlagwort ‚Überwachungsinstrument‘ zum Thema ihrer Arbeiten gemacht haben. Wir sind mit Video ja fast schon aufgewachsen, uns ist es vertraut.“

Resultat: Graf und Zyx sind ästhetische Kompositionen wichtiger als konkrete Geschichten. „Unsere Videos haben keinen Anfang und keinen Schluss. Sie vermitteln auch keine Botschaft mit dem Zeigefinger.“

[...]



[...]  
 Seit drei Jahren machen die beiden nur noch was ihnen Spaß macht: Kunst für den Bildschirm, großflächige Objekte mit Kanten und Zacken, ausgefallene Tafel-Bilder oder Raumdekorationen, wie man sie zuletzt bei der ORF-„Videonale“ bewundern konnte. Diese TV-Aktion hatte den Lebens- und Arbeitspartnern den letzten Rest Schlaf und Nerven gekostet. Rund um die Uhr bastelten sie an Mischpulten und Monitoren, mixten Film- und Videobänder, kreierten ungewöhnliche Film-Entwicklungsverfahren und leiteten digitale Befehle solange an die Elektronik weiter, bis das Monitorbild so aussah, wie sie es sich vorgestellt hatten.

[...]  
 Vom Boden bis zur Decke haben sie alles im Alleingang umgebaut und in nüchternem Grau eingefärbt. Das Ganze hat New-Wave-Ästhetik, ist schmucklos, und ein wenig futuristisch und paßt zu ihrer schlichten halbledernen Kleidung, zu Inge Grafs kessem Kurzhaarschnitt und zu den kleinen, bunten Männchen ihrer Videos und Objekte. Künstler stellt man sich anders vor, dessen sind sie sich bewußt: „Wir sind pünktlich, verläßlich, nie besoffen, bescheiden, schüchtern und vermarkten nicht unsere Depressionen wie viele Kollegen. Wir sind ein Unternehmen, das für andere das produziert, was uns gefällt.“

[...]

Textauszug aus:  
*Inge Graf und Zyx : High Tech aus der Waschküche* von Ruth Rybarski  
 FRAU 1986

## INGE GRAF + ZYX: I DO NOT EXIST

ANDREA DEE



In ihrem Sommer-Interview mit dem österreichischen Fernsehkanal ORF, dem DEUTSCH-Österreichischen Fernsehen, Home Cinema, hat Inge Graf und Zyx über ihre Produktionen, ihre Arbeit, die Zusammenarbeit mit dem österreichischen Fernsehen und die ORF-„Videonale“ erzählt. Sie sind Inge Graf, Wiener Schriftstellerin und der zweiten Österreicherin nach Video-Regisseurin, Schauspielerin und Regisseurin für die ORF-„Videonale“, Künstlerinnen, die durch die ORF-„Videonale“, österreichische Videokunst und Video-Produktionen, Kunst und Medienkunst durch den ORF-„Videonale“ bekannt wurden.

Parallel zur ORF-„Videonale“ arbeiteten sie ebenfalls für die ORF-„Videonale“ und sind seit 1986 im ORF-„Videonale“ tätig. Sie sind Inge Graf, Wiener Schriftstellerin und der zweiten Österreicherin nach Video-Regisseurin, Schauspielerin und Regisseurin für die ORF-„Videonale“, Künstlerinnen, die durch die ORF-„Videonale“, österreichische Videokunst und Video-Produktionen, Kunst und Medienkunst durch den ORF-„Videonale“ bekannt wurden.

Kennzeichen ihres Films „I do not exist“ ist ein von Inge Graf und Zyx entwickeltes Modell im Wiener ORF-Zentrum. Das architektonische Aussehen des Modells ist ein von Inge Graf und Zyx entwickeltes Modell im Wiener ORF-Zentrum. Das architektonische Aussehen des Modells ist ein von Inge Graf und Zyx entwickeltes Modell im Wiener ORF-Zentrum. Das architektonische Aussehen des Modells ist ein von Inge Graf und Zyx entwickeltes Modell im Wiener ORF-Zentrum.



*Inge Graf und Zyx: I do not exist* von Andrea Dee  
 NOEMA 1986





[...]

Woran die diesjährige Ars Electronica gelitten hat:  
*An schlechter Werbung.*

Ich mag die Bilder von Christian Ludwig Attersee, als Plakat sind sie nicht geeignet. Das kraftvolle, auffällige Plakat von Inge Graf+ZYX, das der ORF für die Computerkultur Tage verwendet hatte, wäre für die Gesamtveranstaltung besser gewesen.

[...]

Textauszug aus:  
*Festival der Überforderungen* von Franz Schwabeneder  
OBERÖSTERREICHISCHE NACHRICHTEN 28.6.1986

47

[...]

Der große Saal im Studio 3 des ORF-Landesstudios Oberösterreich präsentiert sich seit gestern bis 27. Juni im grellen Bühnen-Design einer speziell für die ORF-Videonale '86 geschaffenen Kulisse mit weiterem, gleichartig ausgestattetem Studio 1 in Wien auf dem Königberg. Die ganz in den Komplementärfarben Blau-Gelb und Rot-Grün gehaltene Raumverfremdung ist Originalschauplatz für alle jene, die bei den „Computerkultur Tagen“ Linz im Rahmen der ARS ELECTRONICA '86 live dabei sein wollen, sie flimmert aber auch im Spätabendprogramm von FS1 und FS2 über

die Bildschirme und wird europaweit mittels 3-Sat übertragen.

Die Künstler dieses Bühnenbildes heißen Inge Graf+Zyx und sind an einem Video-Auftragswerk für eine Uraufführungsserie im Linzer Landesstudio beteiligt, die als Video-Vernissage unter dem Titel „Neue Bilder – Neue Zeiten“ am Montag um 22.05 vorgestellt wird.

Inge Graf und der Computerkünstler Zyx, beide gebürtige Wiener und dort ausgebildet an Universität und Hochschule für angewandte Kunst, haben zunächst ein Basisbild – Acryl auf Leinen, 70 mal 100 Zentimeter – geschaffen, das in seinem vierteiligen Farbakkord von Blau-Gelb und Rot-Gün gezackte und in der Art eines Puzzles ineinander verzahnte Farbflächen zeigt. Dieses Basisbild zieht sich von der Signation über Katalog- und Plakatgestaltung bis zum Design der Aufnahmestudios durch das gesamte Projekt.

Das von Inge Graf+Zyx geschaffene Auftragswerk für die Linzer Video-Vernissage ist ein etwa vier Minuten dauerndes Musikvideo unter dem Titel Achtung! Raum-Kontrolle. Seine audiovisuelle Formfindung basiert auf intimen experimentellen Vorgängen. In einem schichtweisen, kontinuierlichem Prozeß von Aufnahme und Bearbeitung entstehen mediale Bildwelten im Spannungsfeld zwischen darstellender und bildender Kunst. Im Video werden insgesamt neun eingeführte Bildelemente sowohl gegenständlicher als auch abstrakter Eigenart miteinander kombiniert.

[...]

Textauszug aus:  
*Videonale und Computerkultur Tage machen es möglich:*  
ARS ELECTRONICA europaweit im TV  
NEUESVOLKSBLATT 21.6.1986



Oktober 2009:

## *Franz Xavers Interview mit GRAF+ZYX zum Thema Medienkunst, Ars Electronica und Internet in der Versorgerin der Linzer Stadtwerkstatt*

*Stadtwerkstatt versucht in einer neuen Interviewreihe verschiedene Positionen der Medien- und Videokunst zu beleuchten. Es geht vor allem um die Situation der Kunstschaffenden und den Einfluss der neuen Technologien von 1980 bis 1995. Gerade dieser Zeitabschnitt war für das Image von Linz und der ars electronica von Bedeutung. Die ars electronica hat sich damals den heutigen Stellenwert als Festival für Kunst und neue Technologien erarbeitet. Mit dem Ergebnis versuchte in Folge auch die Stadt Linz ihr Image von einer rußigen Stahlstadt in eine saubere Kulturstadt der Soft-, Hard- und Kunstware zu ändern. Als sichtbares Zeichen werden bis heute noch öffentliche Gebäude jahrmarktähnlich beleuchtet. In dieser innovativen Zeit der ars electronica wurden die ästhetischen und philosophischen Überlegungen mit der Logik der Computerprogramme verknüpft, die dann interaktiv Kunstwerke steuerten.*

*Diese Spannung erzeugte einen Mythos rund um den Begriff der Medien- und Videokunst. In Folge wurde von der Stadt Linz ein Museum der Zukunft geschaffen. Wir sehen aber in einem Museum der Zukunft mit lückenhafter Vergangenheit keine museale Bedeutung. Vielmehr wäre die Aufarbeitung der österreichischen (aber auch internationalen) Medienkunst eine Grundvoraussetzung für eine Geschichtsschreibung der letzten 30 Jahre.*

*Stadtwerkstatt ist Zeitzeugin und verweist in diesem Sinn nochmals auf ihr Videoarchiv. Wie bei der Stadtwerkstatt lagert auch bei allen anderen österreichischen MedienkünstlerInnen analoges Bandmaterial, das jetzt, nach 30 Jahren, schon fast unbrauchbar ist.*

Dieser einleitende Text ist die subjektive Meinung der Stadtwerkstatt und muss sich nicht mit der Meinung der befragten MedienKünstlerInnen decken. Die Mail-Interviews führte Franz Xaver, Stadtwerkstattmitarbeiter seit 2008. Eröffnet wird die neue Reihe zur Medienkunst mit dem Wiener Künstlerduo Graf+Zyx.

**Ihr wart vor dem Internet in der Kunst aktiv. Was hat sich durch das Internet für Euch geändert?  
Ist für Euch durch das Internet etwas anders geworden?**

Als Medium für die Kunst ist das Internet eines von vielen, mit neuen Möglichkeiten und vielen, primär technischen Beschränkungen. Wir setzen es ein, wenn diese Eigenschaften nützlich sind und genügen (z. B. Webclips auf Flash-Basis: <http://amok.ix-o.com/poorcat>).

In Bezug auf den Markt stellte das Internet das fertig, was mit der Videokunst begonnen hatte: die endgültige Demonstration und Sinnentleerung des Begriffs »Original« in der Kunst und in einem weiteren Sinn auch ihrer Dokumentation (downloadbare PDF-Dateien vs. unsinnig teuer gedruckte Kataloge). Mit allen Verbindlichkeiten, Vor- und Nachteilen; dieser Vorgang war gar nicht akademisch, sondern hatte für Künstler existenzielle Auswirkungen. Im Vergleich zu z. B. Videoplastiken war man schon bei Videos bei einem damals üblichen Preis von 1.000 DM für eine U-Matic-Kopie auf Mehrfachverkäufe einer Arbeit angewiesen, um einen erwähnenswerten Teil der Produktionskosten wieder hereinzubekommen. Im Internet kann (audiovisuelle) Kunst noch viel leichter verbreitet und noch viel schwerer zu Geld gemacht werden. Das System treibt Künstler, um sich den Beruf überhaupt leisten zu können, endgültig in die filternden Hände von Sponsoren und Subventionsgebern und beim Verkauf in Abhängigkeiten von Massentrends, u. a. weil zur Zeit noch das Risiko, dass ein Webshop gecrackt wird, nur durch das Anpeilen von hohen Downloadzahlen bei niedrigen Einzelpreisen einkalkulierbar ist. So sind rein ökonomisch gesehen Netzkunst und im Internet publizierte Medienkunst heute - noch mehr, als es früher die Videokunst war - Werbeträger für traditionell verkaufbare Arbeiten oder Leistungen.

Ein unschlagbar revolutionärer Quantensprung war das Internet aber natürlich als nahezu kostenloses, weltweites, schnelles Publikationsmedium in Unabhängigkeit von Gunst und Bildungsgrad der Geldgeber und traditionellen Massenmedien.

Hier folgt zwangsläufig ein überzeugtes Plädoyer für die konsequente Bewahrung der Offenheit des Internets und - Spam hin oder her - seiner Kommunikationskanäle, die aber schon jetzt nicht zuletzt durch die (österreichische) Telekommunikationsgesetzgebung und den mit Unkenntnis gepaarten Ehrgeiz mancher Innenminister eingeschränkt wird.

**In welchem Arbeitsbereich habt Ihr früher gearbeitet, wo steht Ihr heute?**

Wir haben uns bereits Ende der 1970-er Jahre der »Ästhetisierung des Alltags« auf allen Gebieten einer Cross-Culture verschrieben. Unsere Arbeiten in den Bereichen Video/Computer/Laser/Webkunst und -programmierung, Fotografie, Grafik, Videoskulptur und Musik/Text wurzeln musikalisch im Beat und im Elektronik-Rock der 60-er und 70-er Jahre, dem Free Jazz und der klassischen Moderne, bildnerisch in der Pop Art, im Konstruktivismus, Futurismus, Dada und im zeitgenössischen Design. Wir arbeiten nach wie vor in allen Bereichen der bildenden Kunst mit den Schwerpunkten audiovisuelle Medienperformance, Medien- und Webdesign und -programmierung (<http://zone.grafzyx.at/zoneinside/links.html?filter=webp>), frei künstlerisch wie angewandt.

**Wie differenzieren sich die Genres: Video- Skulpturale-Medien- digitale Kunst?**

Wir bezeichnen von Beginn an unsere Arbeiten als »Mediensynthetische Programme« und werden trotzdem diese Frage nach Schubladen nicht los. Damit sollen Begriffsjongleure Zeit verplempern, die Spaß an solchen Sinnlosigkeiten haben. Uns genügt es, wenn wir treffsicher Kunst und Schmarrn auseinanderhalten können - schwer genug, weil auch von Tagesverfassungen abhängig.

**Welche Rolle hatte der theoretische Diskurs?**

Kommt darauf an, wer ihn mit wem zu welchem Zweck führt.

Für die Arbeit ist ein aus einem Diskurs oder spontan generiertes theoretisches Konstrukt bestenfalls als Ausgangsbasis geeignet, wenn einem danach ist. Danach müssen die künstlerischen Entscheidungen kommen, von denen es abhängt, ob Theorie zur Kunst mutiert oder als Krampf endet.

Theoretischer Diskurs über Kunst ist letztlich Zeitverschwendung, weil es in diesem Diskurs eben um Fragen gehen muss, die Teil des nicht nur für Wittgenstein Unaussprechlichen und letztlich intellektuell nicht vollkommen erfahrbar und somit verbal auch nicht vollkommen diskutierbar sind.

Also beruht, das deckt sich auch mit unserer Erfahrung, jede theoretische Arbeit über oder gar auf Basis von Kunst - sei sie wertfreie Besprechung, Verriss oder auch die positivste Rezension - auf unaufklärbaren Missverständnissen. Es sei denn, die so herbeigesehnte »Aussage« einer Arbeit

ist klar zu erkennen und verbalisierbar: Dann handelt es sich mit Sicherheit nicht um Kunst. Es sind also die nicht verbalisierbaren Elemente einer Arbeit, die ihre Qualität ausmachen und gerade die bleiben Theoretikern in der Regel verschlossen, die ja auch als Kuratoren und damit Skalierer der Werkhöhe von Kunst eine zweifelhafte bis lächerliche Rolle spielen, weil ihr Zugang zum Kunst-Pool eben nicht nur mangelhaft, sondern fiktiv und höchst privat ist. Ganz läppisch wird es, wenn Kuratoren Allüren entwickeln, sich als die eigentlich besseren Künstler feiern lassen, und einen Größenwahn leben, den sie mit so manchen Galeristen teilen.

(Obwohl wir auch unter »reinen« Theoretikern und Kunsthistorikern Freunde haben, die wir sehr schätzen, nennen wir sie spätestens in dem Moment ganz offen und öffentlich inkompetent, in dem sie den Bereich der wissenschaftlichen Analyse verlassen und selektiv-wertend agieren, weil sie zu diesen Bewertungen kommen wie die Jungfrau zum Kind - ohne Erfahrung der zugrunde liegenden Prozesse). Existenziell bedeutsam für die Künstler und damit für die auf sie angewiesene Existenz von Kunst überhaupt ist dabei, dass diese und andere Verwerter von Kunst unter Ausnützung der Inkompetenz der Politik einen Weg gefunden haben, immer erfolgreicher Geld aus den eigentlich für die Produktion nötigen öffentlichen wie privaten Kunstbudgets abzuzweigen.

### ***Wie hat sich dieser (theoretische Diskurs) in den Jahrzehnten verändert?***

Die oben beschriebenen Defizite bei Selbsteinschätzung und Abgrenzungsfähigkeit werden noch weniger als solche empfunden.

### ***Was bedeuten und bedeuteten für Euch die Begriffe: interdisziplinär - interaktiv - dezentral?***

Interdisziplinär zu arbeiten war für uns immer eine selbstverständliche Waffe gegen langweilige Stumpfheit. Wir haben uns immer das zu einer umzusetzenden Idee oder auch Aufgabe geeignete Medium - klassisch oder »neu« - gesucht und nie umgekehrt.

Interaktive Eigenschaften einer Arbeit, die über Start und Stop hinausgehen, sind für uns keine wesentlichen, einfach weil ein bestimmendes Element in unseren Arbeiten fast immer der zeitliche/rhythmische Ablauf von Ereignissen ist, der Interaktivität ausschließt.

Es haben sich auch außer sozialpolitischen oder -therapeutischen, also kunstfernen, keine überzeugenden Argu-

mente aufgedrängt, die den Einbau irgendeiner interaktiven Qualität wünschenswert machten und letztendlich sind tatsächlich viele hervorragend rezensierte interaktive Arbeiten sehr in der Nähe dessen, was schon vor vielen Jahren ein prominenter Schweizer Galerist kurzerhand »social bullshit« nannte, oder Kinderkram, die technische Umsetzung physikalischer Phänomene, programmierte Nachbildung von Natur mit pseudodemokratischem Hintergrund. Welchen Nutzen ein Kunstwerk aus wesentlichen Eingriffen des Publikums ziehen sollte, ist und bleibt unklar.

Mit »dezentral« assoziierbar wäre das Internet, wenn seine sprichwörtliche Grenzenlosigkeit bewahrt werden kann - siehe oben.

### ***Es geht speziell um die Zeit vor 1995. Wie seht Ihr diese Zeit im Rückblick?***

Vor 1995 = nach 1995. Warum gerade 1995? Vor 1995 und auch nach 1995 war die analoge wie die digitale Technik ungefähr 50 Mal so teuer wie heute und leistungsschwach. Das ist der Rückblick. Vor 1989 hat es überhaupt weder wirklich brauch- noch leistbare Soft- und Hardware gegeben, deshalb war die Künstlerkollegen-Konkurrenz geringer als heute und es wurde auch weniger Medienkunst produziert, ausgestellt und veröffentlicht.

### ***Wird von den österreichischen Kulturträgern diese Zeit genügend dokumentiert?***

Genügen kann in diesem Bereich noch lange nichts. Die österreichischen Künstler als eigentliche Kulturträger dokumentieren so gut es geht. Wenn andere Stellen gemeint sind: nein. Österreich ist beim Übersehen der eigenen Propheten nicht allein, aber doch Weltmeister im Schielen und Bewundern nach draußen und in der Missachtung des Inneren. Zudem importiert dieses ängstlich-charakter-schwache Land der jahrhundertelangen Tradition lieber, als es exportiert, und ist auf dem besten Weg zum x-ten Rad des zeitgenössischen Kunstgeschehens.

### ***Ist von Euren Arbeiten jemals etwas von einer Sammlung (Museum) angekauft worden?***

Ja, von Bildern über Medienobjekte bis zu Musikvideos. Artothek Wien, BMUKK, Stadt Wien, Kunsthaus Zürich, Museum Georges Pompidou, Tiroler Landesmuseum, Innsbruck, Kunstmuseum Bonn (Sammlung Ingrid Oppenheim), ZKM, Sammlung Engel, Chicago und diverse pri-

vate Sammler. Auftragswerke wie Emco Maier GmbH, Hallein, u.a.

### ***In welchen Medien sind Eure Arbeiten dokumentiert?***

In Printmedien wie Kunstforum International, nationaler und internationaler Ausstellungspresse, Ausstellungskatalogen. Einige ORF-Dokumentationen, Lehrfilme, Videokataloge und unsere eigenen Präsentationen im WWW. Liste der Rezensionen unter <http://press.grafzyx.at>.

### ***Welchen Stellenwert hatte bzw. hat das Ars Electronica Center/Festival in Eurem Genre?***

Wir haben natürlich auch eine Ars-Electronica-Vergangenheit, kurzfristig sogar eine überdurchschnittlich umfangreiche und prägende mit der Gesamtgestaltung der ORF-Videonale/Computerkulturtag ( <http://medienkunst.grafzyx.at/index.php?id=1128>), sind aber wohl nicht zufällig fast spurlos aus den öffentlich zugänglichen Archiven der Ars Electronica wie Pornolinks aus der Browserhistory entfernt worden. Vermutlich war schon aus unseren damaligen Beiträgen eine distanzierte, vielleicht spöttische Skepsis der Ars Electronica gegenüber herauszulesen, einer Ars Electronica, die sehr bald aufgrund einer sehr erweiterten Definition von Kultur einen Hang zur Kulturlosigkeit erkennen ließ, der spätestens bei der Prämierung von Pixars perfekt animierter, aber infantiler Schreibtischlampe offensichtlich wurde. Zur kompetenten Kuratierung von Medienkunst gehören neben disziplinübergreifenden allgemeinen Erfahrungen eine kunst-, kultur- und kommunikationswissenschaftliche Bildung und praktische Kenntnisse in neuen Technologien, will man nicht auf den Zauber trivialer Effekte hereinfallen. Die Ars Electronica hat ein Problem, weil sie sich aus Angst vor Bodenverlust nicht entschließen kann, sich endlich klar zur Medienkunst zu bekennen und störrisch von einem veralteten, pseudodemokratischen Kulturbegriff aus operiert, der mittlerweile derart inflationär ist, dass er rein gar nichts mehr bedeutet. Letztendlich ist mit Kultur heute alles gemeint, was sich an den Haaren herbeiziehen lässt, am wenigsten aber seltsamerweise die Kunst, die eigentlich der am ursprünglichsten legitimierte Kulturträger ist, im aktuellen kulturpolitischen Umfeld aber in kurzsichtiger Weise mehr und mehr ausgehungert wird. Ähnlich wie Peter Weibel moniert, dass rein ökonomisch motivierte Entscheidungen für einen Investitionsstopp in die Kompetenz der Mitarbeiter in den Medien diese zu Medien der Unterschicht verkommen lassen, halten wir ein dominantes Quotendenken einer Institution für destruktiv, die sich irgendwann immerhin auch als Vertreterin einer

Avantgarde innerhalb der elektronischen Medien beschrieben hat und den Begriff »Kunst« im Namen trägt.

Skurrilerweise sind gerade wir, die wir seinerzeit wie einige andere auch einen erweiterten Kunstbegriff gefordert, propagiert und in unserer gesamten Produktion umgesetzt haben, gezwungen, heute mit Überzeugung die Rückkehr zu einer elitärerem Auffassung von Kunst zu empfehlen, weil wir natürlich damals eine ressentimentlose Verschmelzung der Katalysatoren »Kunst« und »Kommerz« gemeint haben, und nicht, dass eine Kulturauffassung der Ungebildeten die Kunst sozusagen auffrisst und nur mehr von Massen, Politik und Medien gleichermaßen geliebte, weil ohne Rezeptionsanstrengungen versteh- und konsumierbare Events übrig lässt. Ist die Forderung nach dem »Original« in der Kunst im Zeitalter der digitalen Netz- und Medienkunst auch hoffnungslos überwuzelt, darf Kunst aber nach wie vor originär sein, originell zu sein ist für Kunst jedenfalls zu wenig. Die der Kunst als definitiv fundamentalen Eigenschaft inhärente Vielschichtigkeit wird einer von Politik und Sponsoren geforderten eindeutigen, verbalisierbaren und meist noch dazu banal-sozialpolitischen Aussage (auch von Künstlern mittlerweile vorausseilend) geopfert. Dieser Vorgang scheint wenn, dann nur durch eine konzertante Verweigerungshaltung aller Künstler diesen Vergewaltigungswünschen gegenüber umkehrbar zu sein - eine konsequent emanzipatorische und als solche zwangsläufig zumindest temporär radikale Vorgangsweise, die aufgrund des in einer mehr und mehr hungrigen Künstlerschaft vorherrschenden paranoiden Konkurrenzverhaltens nicht zu erwarten ist.

### ***Wie seht Ihr die Rolle des AEC als Museum der Zukunft?***

Im Wesentlichen nicht anders als die Rolle jedes anderen Museums, die fundamental unterschiedlich zu der eines Festivals oder einer Kunsthalle oder einer Galerie oder einer privaten Sammlung ist. Diese Rollen werden zur Zeit gern vermischt, müssten aber wieder sauber getrennt werden, will sich das Museum aus den Fängen des Zeitgeists und kommerzieller Lobbys befreien. Die Hauptaufgaben des Kunstmuseums sind und bleiben die Sammlung und die Dokumentation der jeweils zeitgenössischen Kunst nach möglichst objektiven oder klar definierten subjektiven, nicht nach irgendeinem Ranking wertenden Kriterien, auch des noch Unentdeckten. Entbehrlich im Vergleich zu dieser Tätigkeit, zu der wir sonst keine anderen öffentlichen oder privaten Institutionen verpflichtet sehen, ist der Parallelbetrieb einer Kunsthalle, einer Galerie, eines Festivals – noch dazu interessenkonflikterzeugend unter derselben Direktion.





*Wir sind ein Unternehmen, das für andere das produziert, was uns gefällt!*

Gibt es etwas schöneres?

