

Würfelbilder

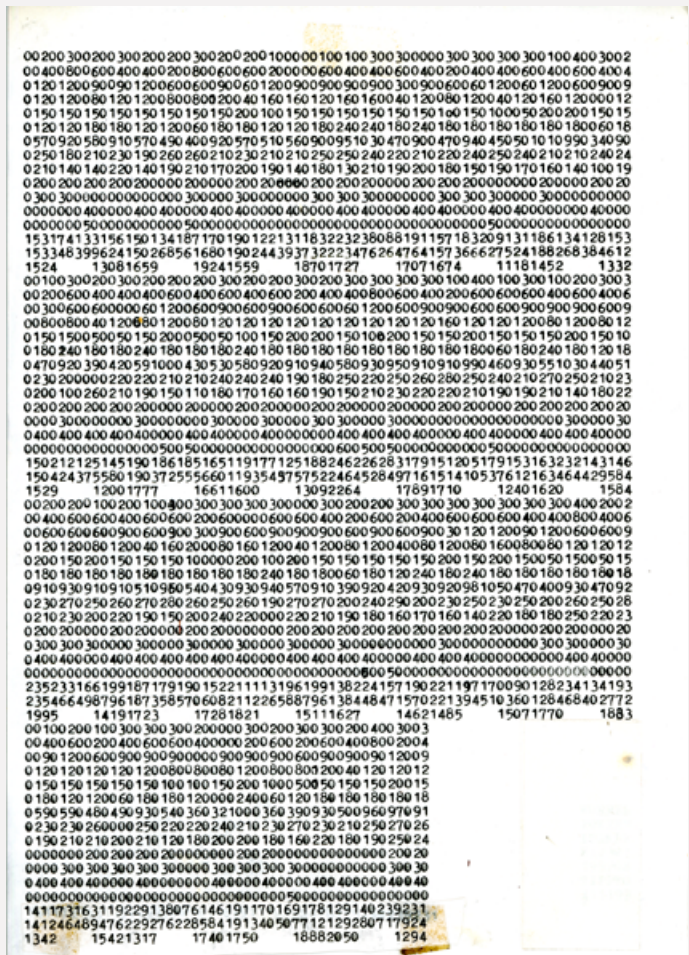
Aleatorische Kompositionen

«L'art est un jeu, comme l'amour et le sport.» Francis Picabia

Für den sogenannten Zufall in der Kunst habe ich mich schon immer interessiert. Einige Künstler wie der Dadaist Tristan Tzara, Jean Arp, die Komponisten Pierre Boulez, Karlheinz Stockhausen und vor allem John Cage haben den Zufall zu einem prägenden Element in einigen ihrer Arbeiten gemacht.

In den letzten Jahren wird durch die Errungenschaften der Computertechnologien der Zufall(sgenerator) immer häufiger in wissenschaftlichen und künstlerischen Arbeiten eingesetzt.

In früheren Kulturen wurde der Zufall und das Spiel damit hauptsächlich im religiösen Kontext als Orakel benutzt. Bemerkenswert in diesem Zusammenhang erscheint mir das *I ging*, das chinesische Buch der Wandlungen, in dessen Orakel-Technik sechs Würfe mit Bambusstäbchen (oder drei Münzen) Schriftzeichen zugeordnet werden, acht Kern- und 64 Doppelzeichen, kombiniert lediglich aus zwei grafischen Elementen, einem durchgehenden und einem geteilten, breiten, waagrechten Strich, denen in den Kommentaren lyrische Bilder, Urteile und Bedeutungen beigelegt sind.

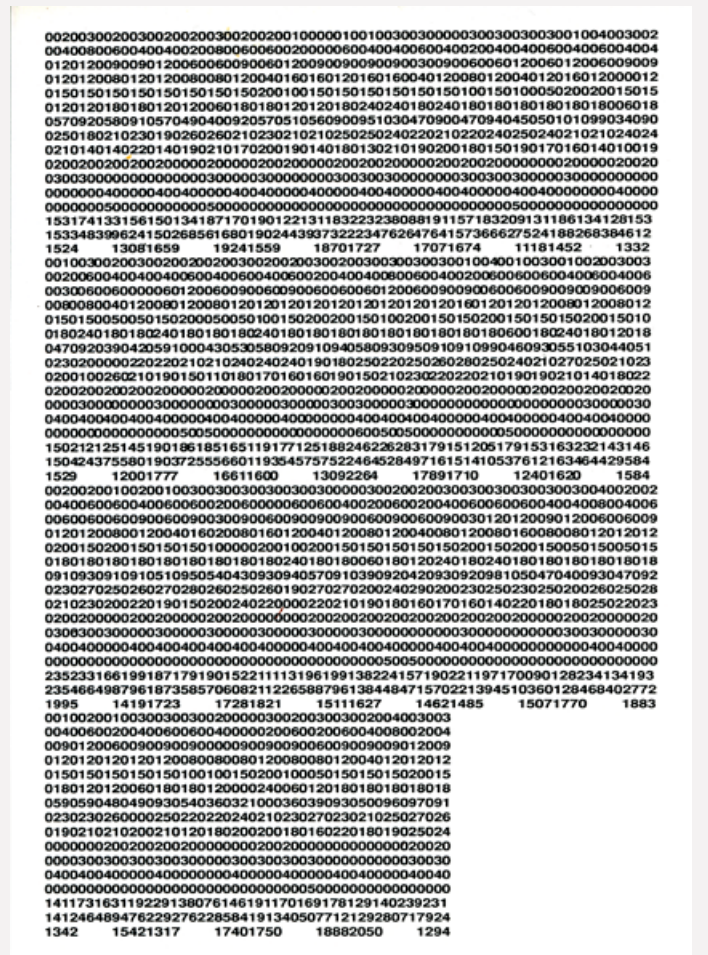


Meine Beschäftigung mit dem Zufall als Gestaltungsprinzip begann 1992, als ich den damals konzeptionellen und minimalistischen Ansätzen folgenden Bildhauerei-Studenten Markus Wilfling kennenlernte.

Gemeinam gründeten wir *TOMEX Productions INK* und veranstalteten einige Tekno-Partys, entwarfen und bauten die Dekorationen dafür, zeichneten im damaligen Wohnzimmer-Atelier und spielten oft und gerne Würfelpoker.

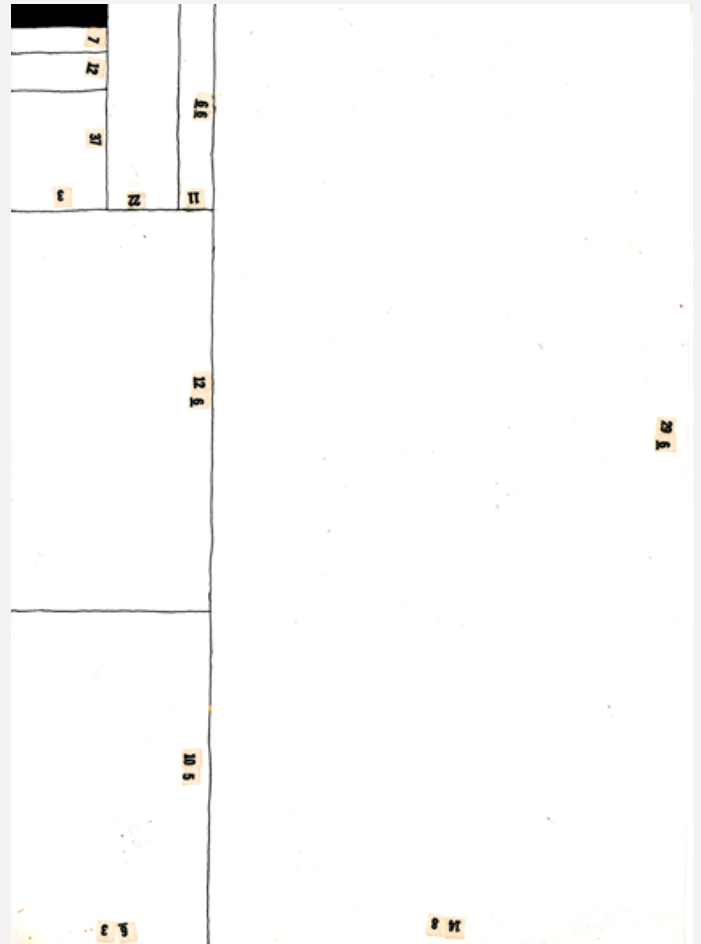
Ein Blatt mit Mitschriften vieler Würfelpoker-Partien, auch als Versuch der Dokumentation des Zufalls und sogenannter „Glücksstrahlen“, wurde meine erste Arbeit mit dem Zufall. Auch das Mitschreiben selbst wurde zu einem Spiel, mit dem Ziel möglichst viele Ergebnisse in immer kleinerer Schrift auf dem Blatt unterzubringen (0,1 mm Fineliner). Irgendwann hatte ich genug davon, tippte mit der Schreibmaschine eine Abschrift, später mit dem Computer eine zweite. So entstand das Tryptichon *Würfelpoker*. Das beste von drei ausgespielte Ergebnis wurde in der Arbeit 2617 dokumentiert*.

* Das muss uns erst jemand nachmachen: 2617 Punkte! Vier-Spalten Spiel, erste Spalte: freier Eintag, zweite Spalte: von oben nach unten, dritte Spalte: von unten nach oben, in der vierten Spalte zählt nur der erste von den drei möglichen Würfeln mit fünf Würfeln. Die Zeilen: Einses, Zweier, Dreier, Vierer, Fünfer, Sechser, Bonus = 35 bei erreichter Zwischensumme von 63, Poker = 25, Chance, Full-House = 20, kleine Straße = 30, große Straße = 40, Kniffel = 50, zweite Spalte zählt doppelt, dritte Spalte dreifach, vierte Spalte vierfach.

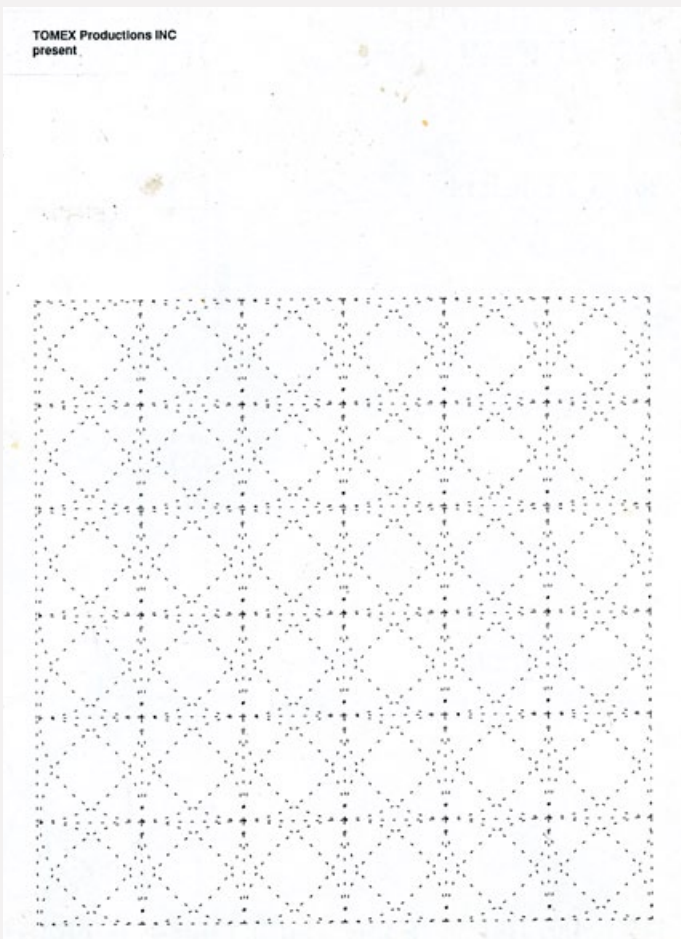




Proportion 1, 1992, Fineliner, Collage



Proportion 2 1992, Fineliner, Collage



Ohne Titel, 1993, SW-Kopie, Vorder- und Rückseite, Auflage: 20 Stück

JEDE LINIE IST DURCH 3 WÜRFELWÜRFE DEFINIERT:

1.) 6 ZEILEN

2.) 6 SPALTEN

3.) 6 LINIEN PRO MUSTERELEMENT

BEI WURFWIEDERHOLUNG: ENDE!

Bald darauf entwickelte ich verschiedene Systeme, wie mit Würfeln Bilder komponiert werden können.

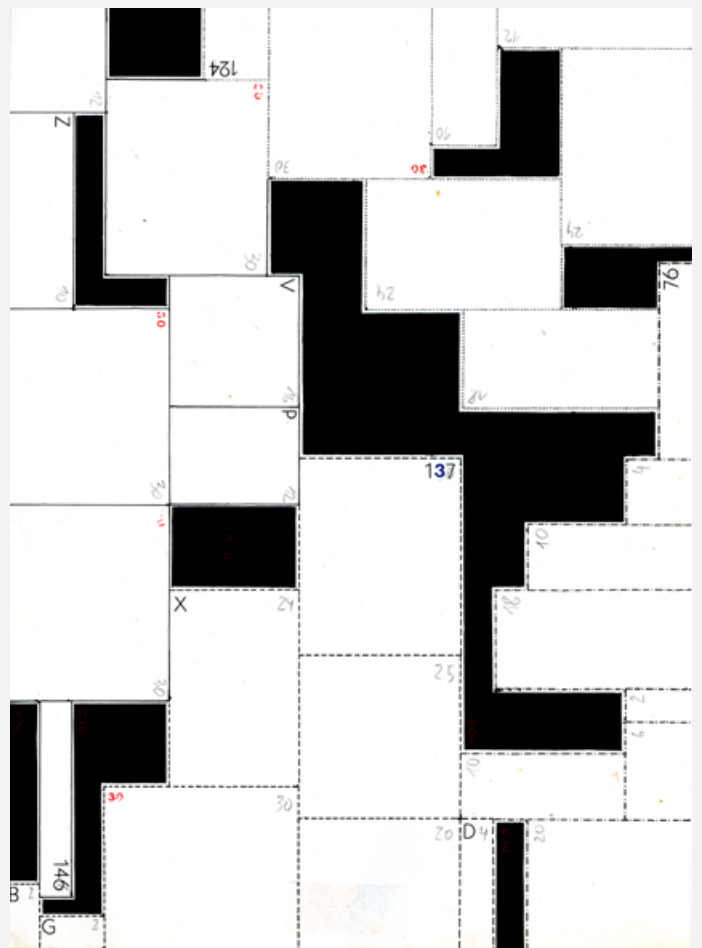
Es sind noch einige Arbeiten erhalten, die ich mithilfe eines Würfels hergestellt habe.

Die Serie mit den Rechtecken (siehe Kapitel *Spiel 1 - Reckecke*) habe ich ab 2011 wieder aufgegriffen und weiter daran gearbeitet. Gerade in Anbetracht der Tatsache, dass ein Programmierer die Umsetzung dieser Bilder per Knopfdruck generieren könnte, läßt es mir lustig, grotesk und sinnvoll erscheinen, stundenlang vor dem Bildschirm zu sitzen, vor der zurückgeschobenen Tastatur zu würfeln und die Würfe einzutippen und grafisch aufzuzeichnen. Auch fasziniert es mich immer wieder wie schöne Ergebnisse der Zufall zeitigt.

Eine Übersicht dieser Arbeiten präsentiere ich Ihnen nun als Produktion der *TOMEX Productions INK* in diesem Katalog.

Die Komposition dieser Bilder wurde durch Würfeln, also den Zufall bestimmt.

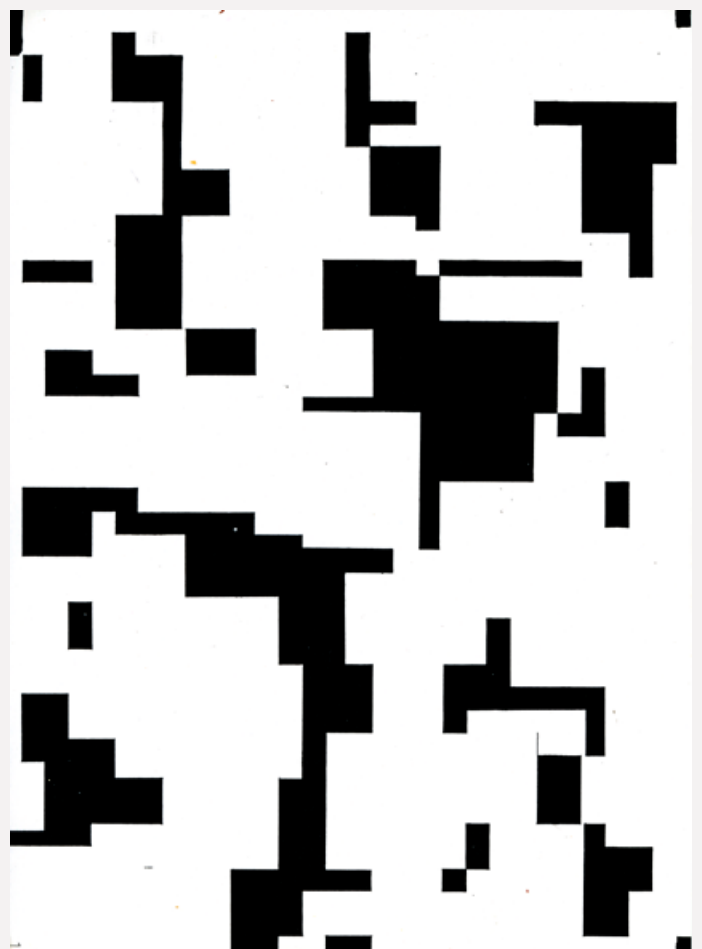
Alle Bilder auf A4-Papier, 21 x 29,7 cm



Ohne Titel, 1992, Bleistift, Lackstift



Ohne Titel, 1992, Fineliner, Lackstift



Ohne Titel, 1993, SW-Kopie

Spiel 1 Rechtecke

Der erste und der zweite Würfelwurf definieren die Seitenlängen eines Rechtecks in Zentimetern, z.B. ergeben die Würfe drei und fünf ein Rechteck mit 3 x 5 cm Seitenlänge (Abb. 1). Dieses wird links oben in schwarzer Farbe auf das Papier gezeichnet (Abb. 2).

Der dritte und der vierte Würfelwurf definieren die Seitenlängen eines zweiten Rechtecks, das an der Papier-Oberkante und rechts am ersten Rechteck anschließend auf das Papier gezeichnet wird (Abb.3).

Rechteck 3 schließt rechts an Rechteck 2 an usw. Ist die rechte Papierkante erreicht (Abb.4), setzt das nächste schwarze Rechteck wieder an der linken Papierkante und an der Unterkante des darüberliegenden Rechtecks an (Abb.5, gestrichelte Linie).

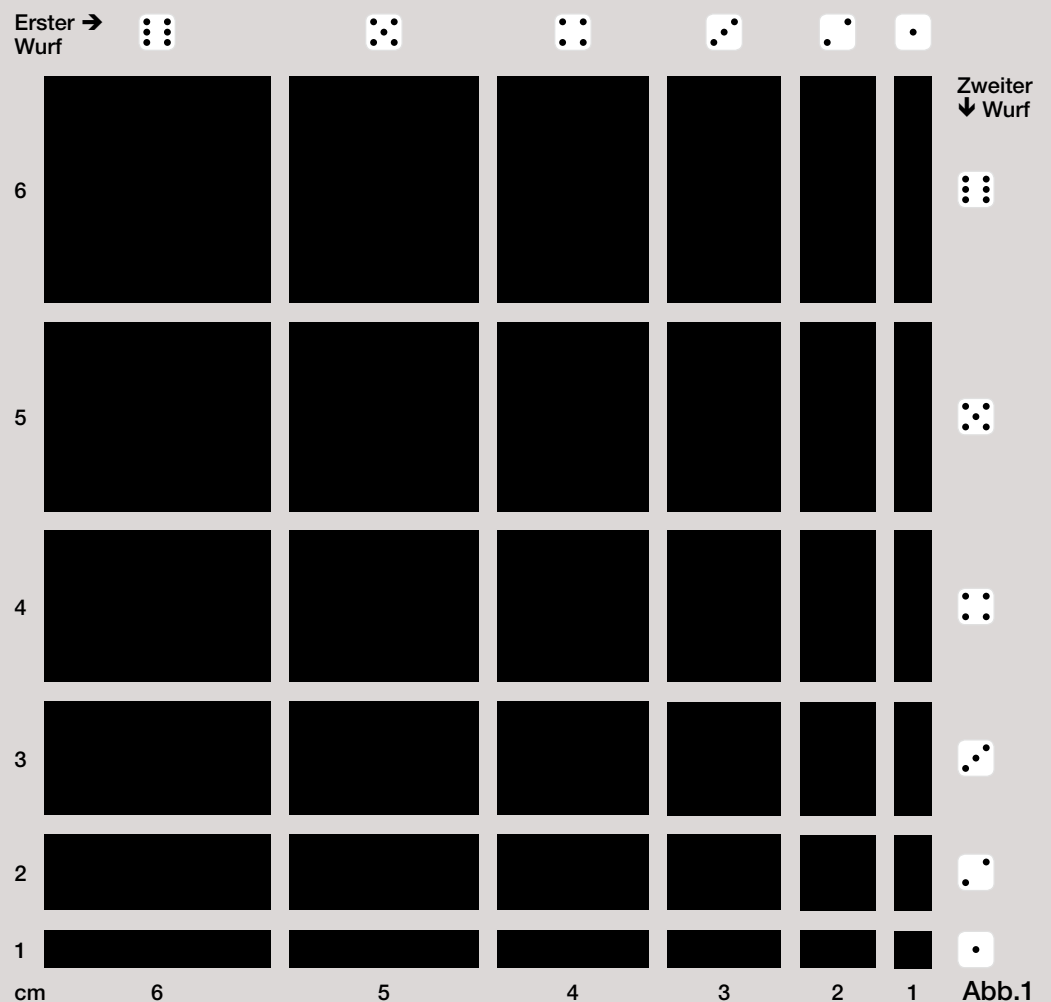
Der Aufbau des Bildes erfolgt in Zeilen wie die Schrift, von links nach rechts, von oben nach unten (Abb.6-9).

Das Bild ist fertig, wenn ein erwürfeltes Rechteck nicht mehr auf das Papier passt (Abb.10)

Die Abbildungen 2-10 zeigen
Würfelbild 01,
19. 2. 2011, 15:40

Wurffolge:

Zeile 1: 35 52 25 43 16 36
2: 41 14 61 24 62
3: 53 66 63
4: 53 23 56 13 15 54
5: 64 26 54 35 21
6: 51 55 64
7: 65 passt nicht mehr auf das Papier
(Abb.10, gestrichelte Linie)



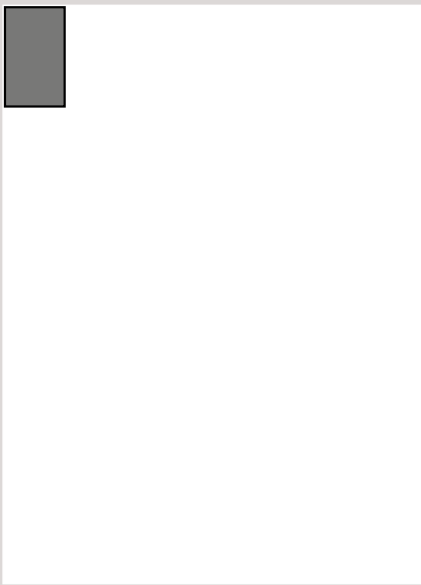


Abb.2

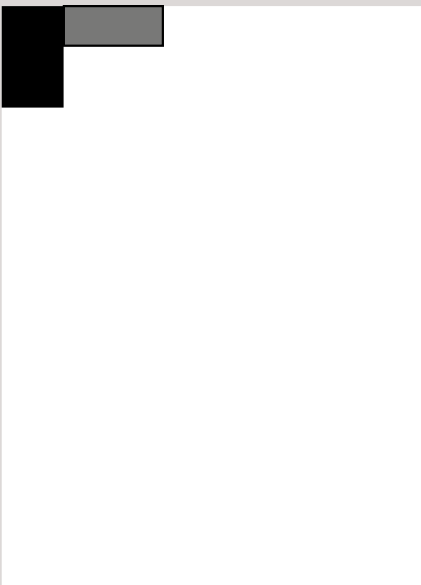


Abb.3

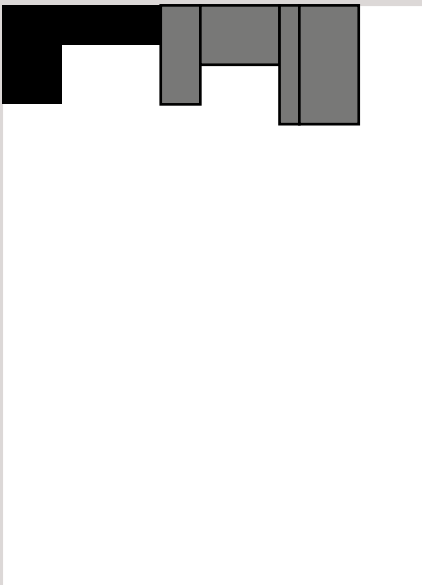


Abb.4 Zeile 1

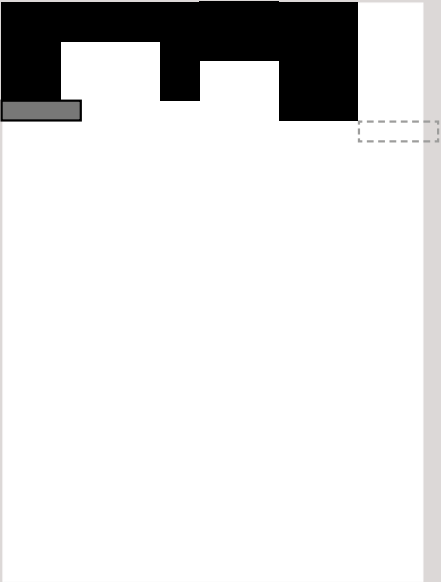


Abb.5

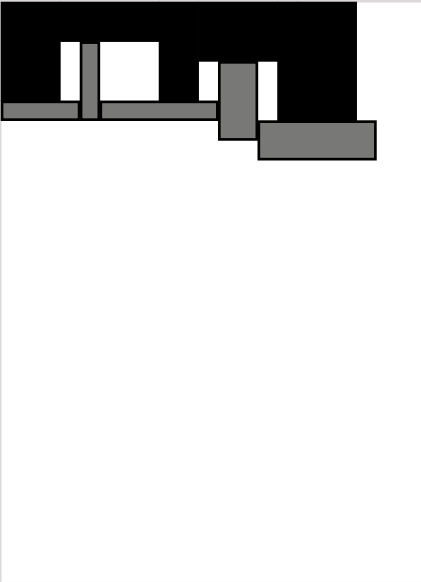


Abb.6 Zeile 2

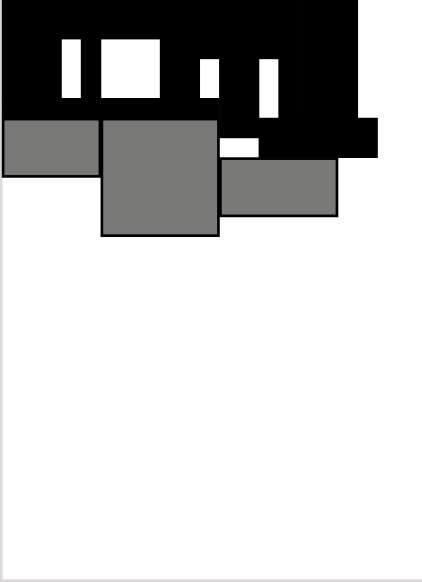


Abb.7 Zeile 3

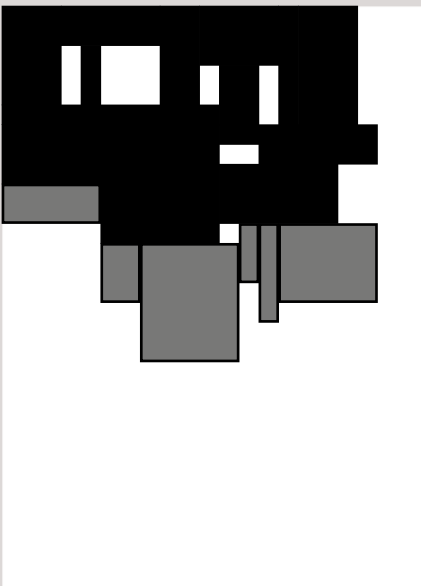


Abb.8 Zeile 4

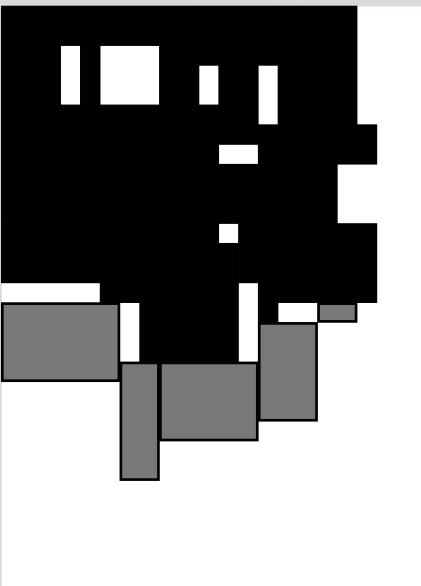


Abb.9 Zeile 5

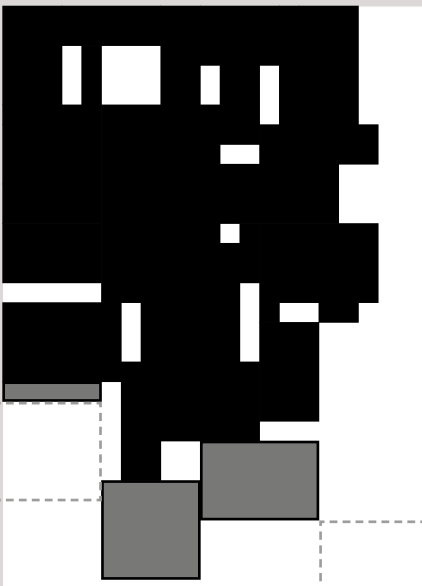
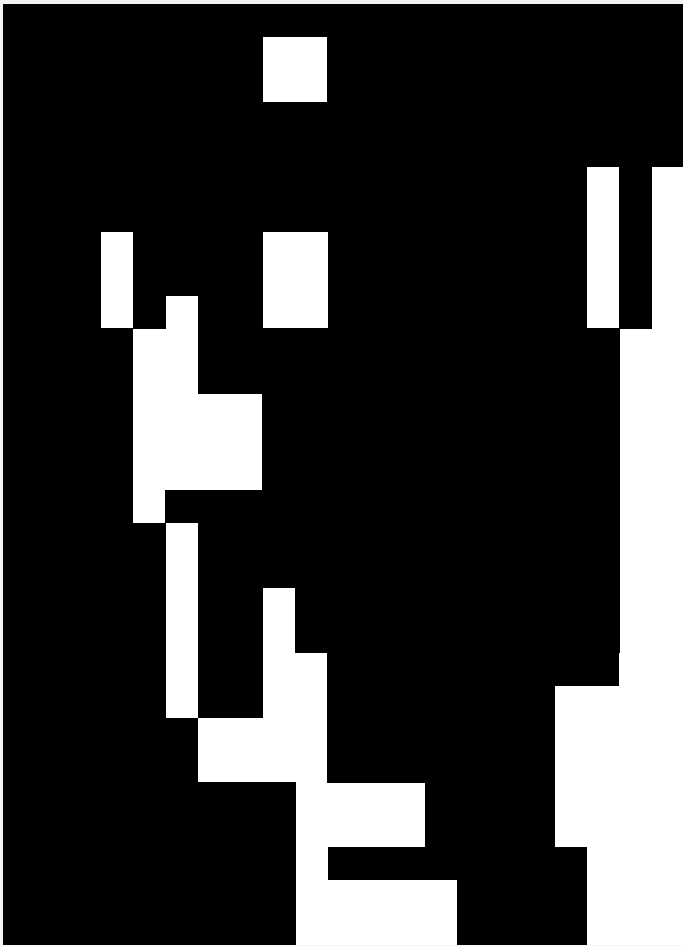
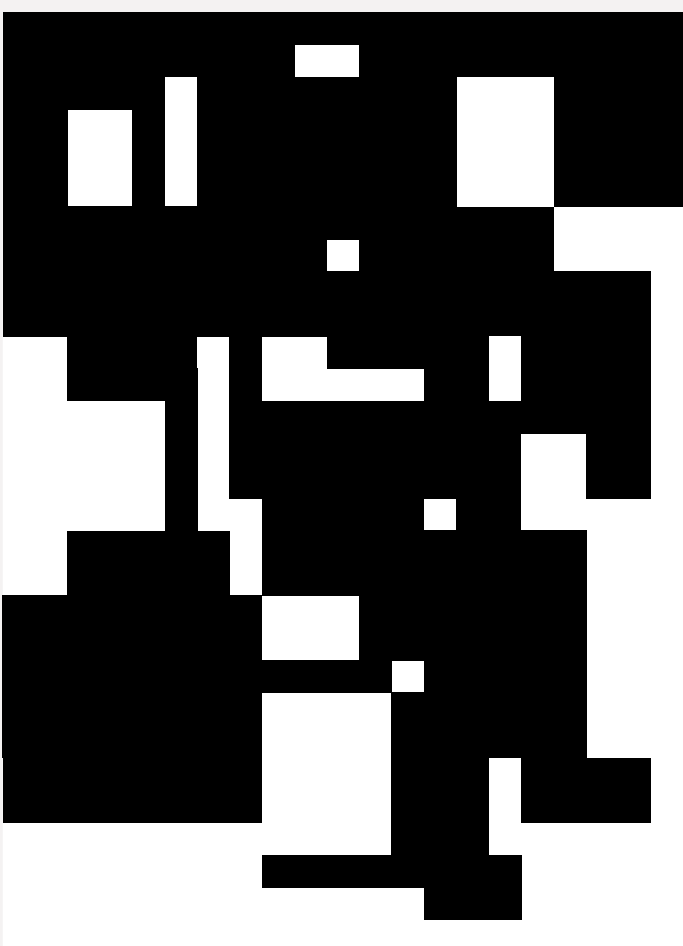


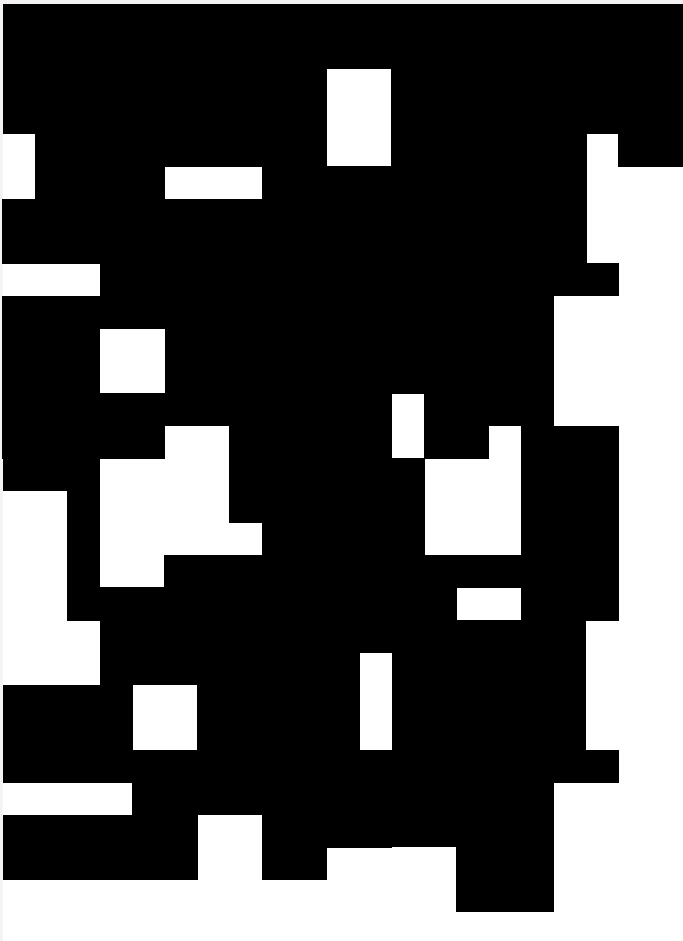
Abb.10 Zeile 6



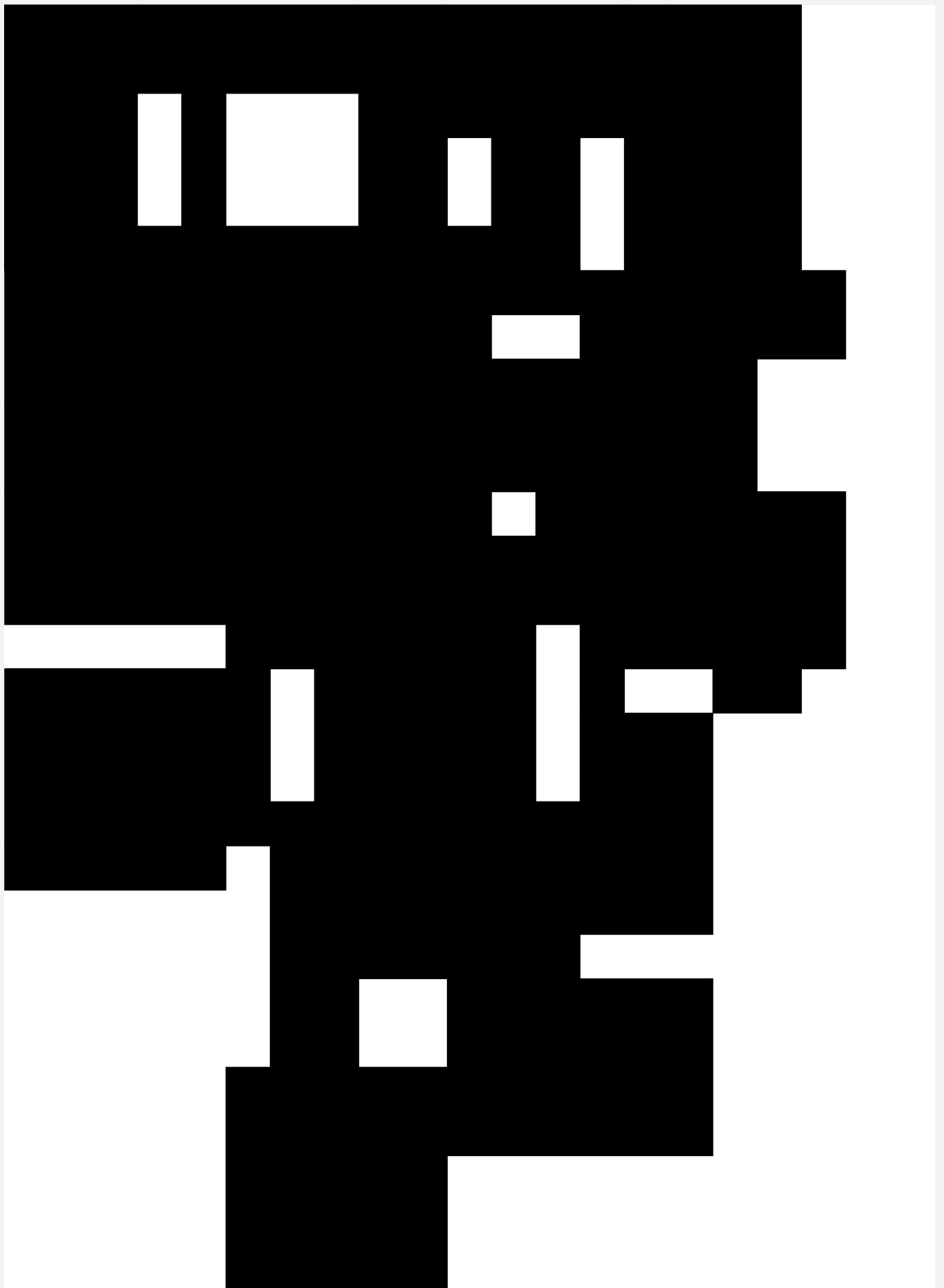
Würfelbild 02, 19. 2. 2011, 16:13, 21 x 29 cm



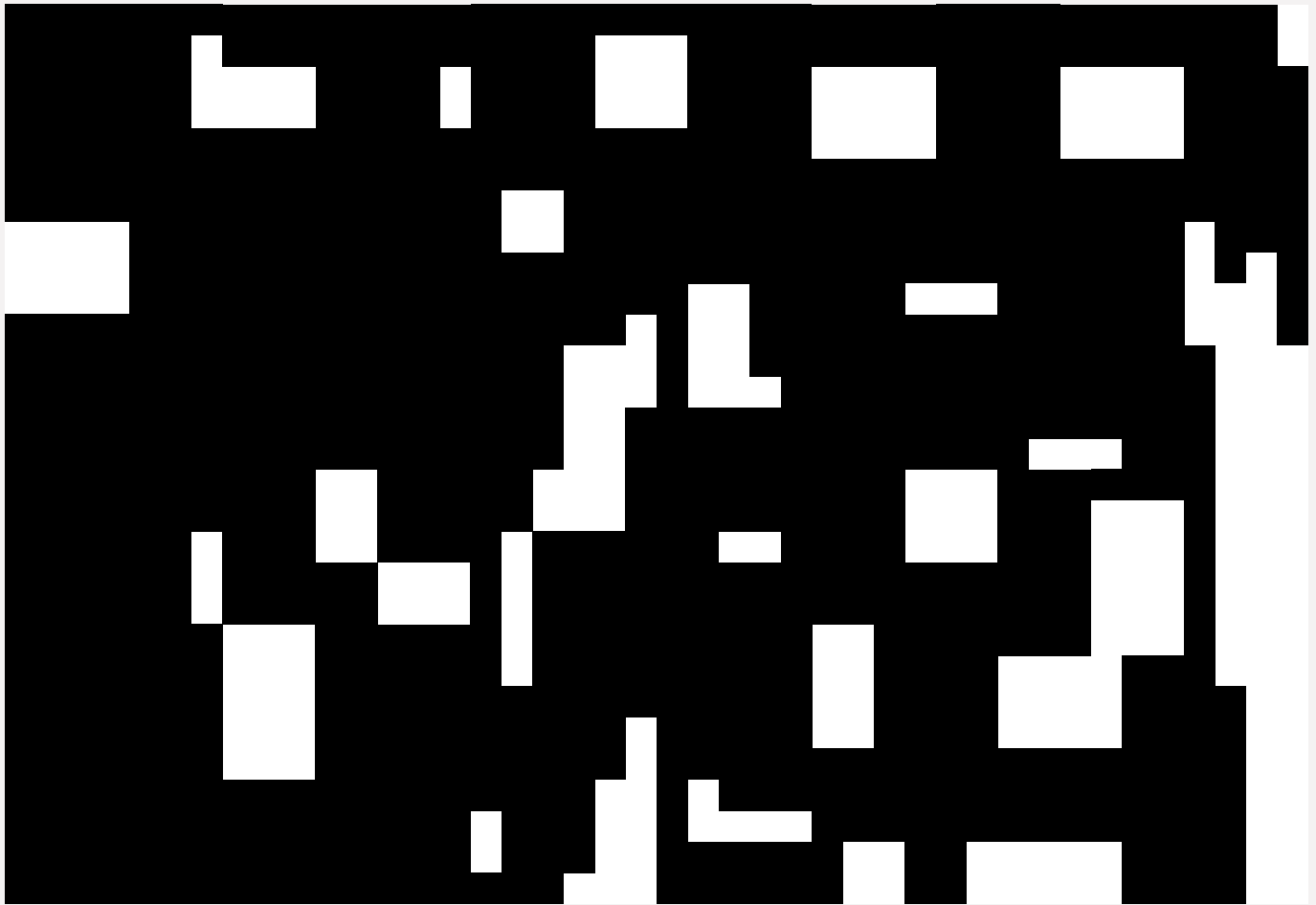
Würfelbild 03, 19. 2. 2011, 16:36, 21 x 29 cm



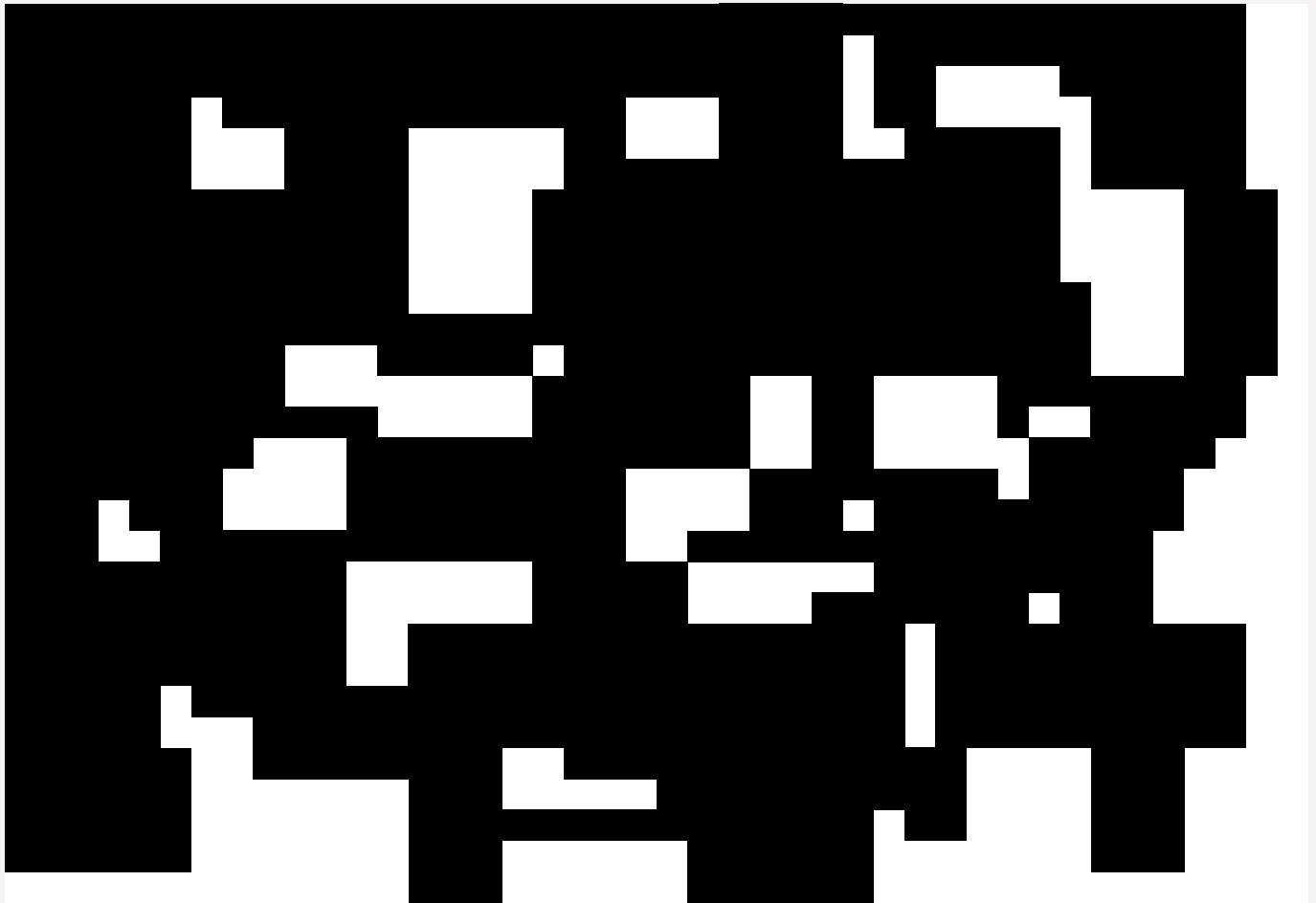
Würfelbild 04, 4. 2. 2014, 20:36, 21 x 29 cm



Würfelbild 01, 19. 2. 2011, 15:40, 21 x 29 cm



Würfelbild 05, 4.2.2014, 20:52-21:11, 42 x 29 cm



Würfelbild 06, 4.2.2014, 21:14-21:32, 42 x 29 cm



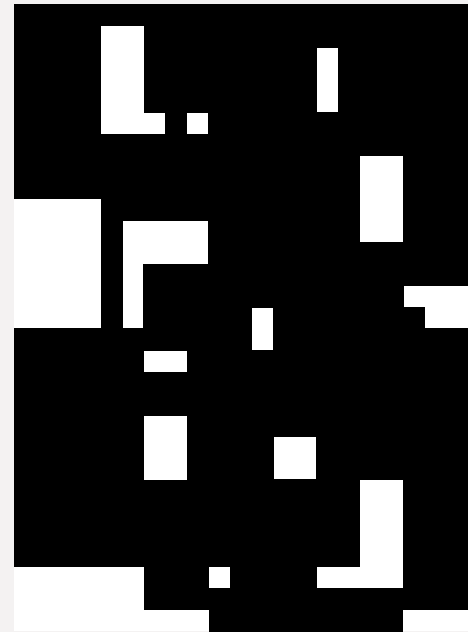
Würfelbild 07, 4.2.2014, 21:36-21:50, 42 x 29 cm



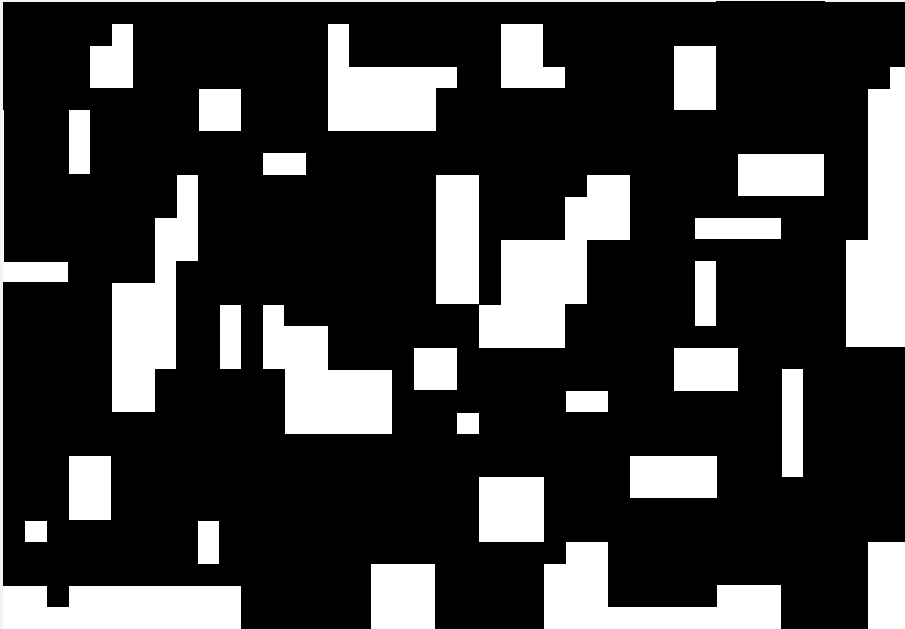
Würfelbild 08, 4.2.2014, 21:55-22:13, 42 x 29 cm



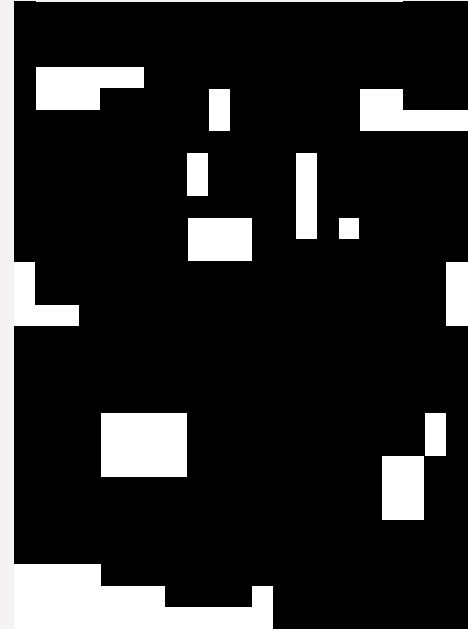
Würfelbild 09, 8.2.2014, 14:46-15:02, 42 x 29 cm



Würfelbild 10, 8.2.2014,



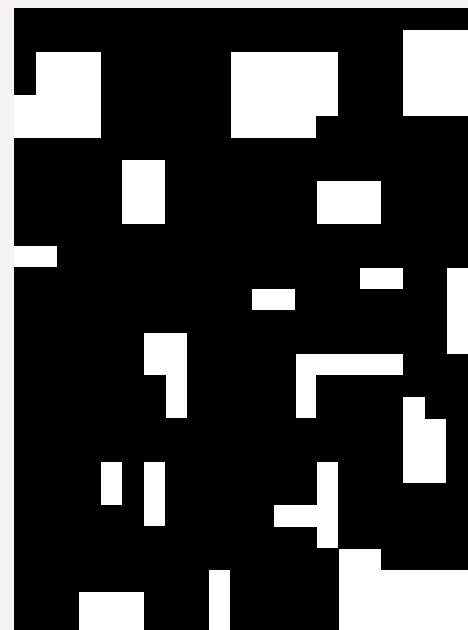
Würfelbild 12, 14.2.2014, 15:25-15:37, 42 x 29 cm



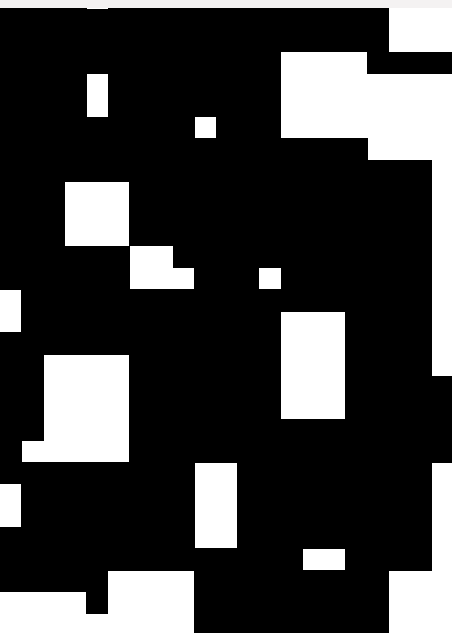
Würfelbild 13, 14.2.2014,



Würfelbild 15, 14.2.2014, 16:07-16:21, 42 x 29 cm



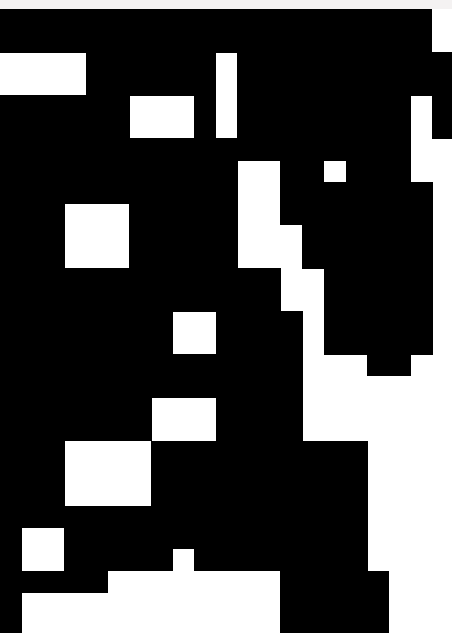
Würfelbild 16, 14.2.2014,



15:04-15:16, 42 x 29 cm



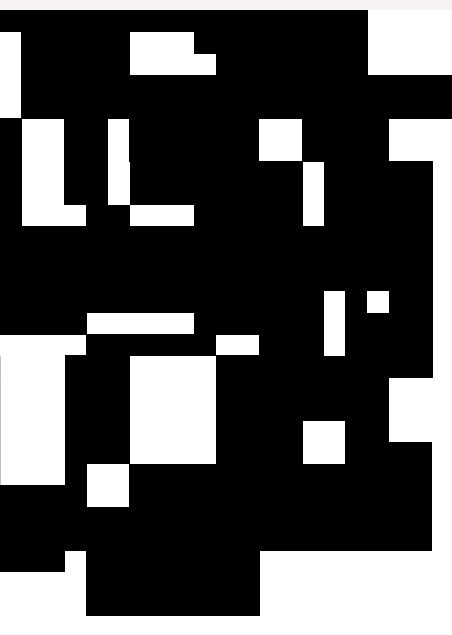
Würfelbild 11, 8.2.2014, 15:21-15:34, 42 x 29 cm



15:38-15:51, 42 x 29 cm



Würfelbild 14, 14.2.2014, 15:53-16:05, 42 x 29 cm



16:25-16:39, 42 x 29 cm



Würfelbild 17, 14.2.2014, 16:41-16:54, 42 x 29 cm



Würfelbild 18, 15. 2. 2014, 12:36-13:35, 84 x 59 cm



Würfelbild 20, 15. 2. 2014, 15:15-20:17, 84 x 59 cm



Würfelbild 21, 15. 2. 2014, 20:19-21:18, 84 x 59 cm

Nächste Seite:
Würfelbild 19, 15. 2. 2014, 13:37-14:30, 84 x 59 cm





Spiel 2

6 Farben (RGB/CMY/K)

Der erste und der zweite Würfelwurf definieren wie in *Spiel 1* die Seitenlängen eines Rechtecks in Zentimetern.

Ein dritter Würfelwurf definiert die Farbe, wobei unterschiedliche Zuordnungen zu verschiedenen Farbprofilen festgelegt wurden (Abb.1).

Die Abbildungen 2-4 zeigen

Würfelbild 01,

19. 2. 2011, 15:40

17. 2. 2014, 18:38, Farben

Wurffolge:

Zeile 1: 511653

2: 52351

3: 156

4: 335352

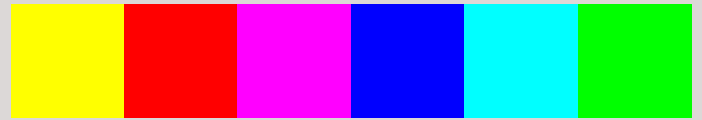
5: 114536

6: 211

RGB

Bildschirm-Farben (nicht druckbar):

R: 255	R: 255	R: 255	R: 0	R: 0	R: 0
G: 255	G: 0	G: 0	G: 0	G: 255	G: 255
B: 0	B: 0	B: 255	B: 255	B: 255	B: 0



CMYK

Offset-Druck-Farben: K: 0 %

C: 0	C: 0	C: 0	C: 100	C: 100	C: 100 %
M: 0	M: 100	M: 100	M: 100	M: 0	M: 0 %
Y: 100	Y: 100	Y: 0	Y: 0	Y: 0	Y: 100 %



Graustufen

Offset-Druck-Farben:

K:16,67	K:33,33	K: 50	K:66,67	K:83,33	K: 100 %
---------	---------	-------	---------	---------	----------

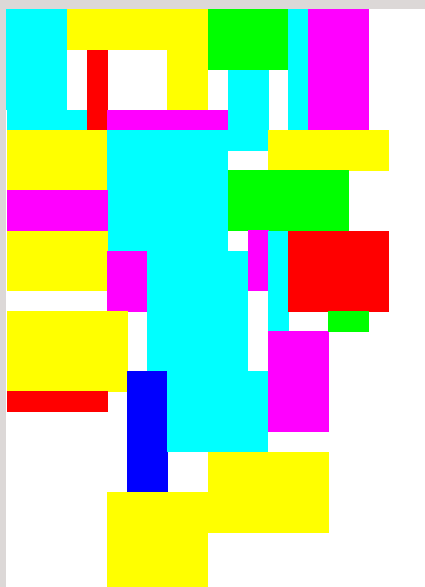
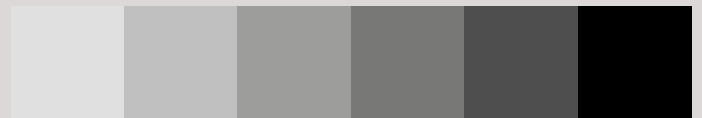


Abb.2
Würfelbild 01a: RGB-Farben

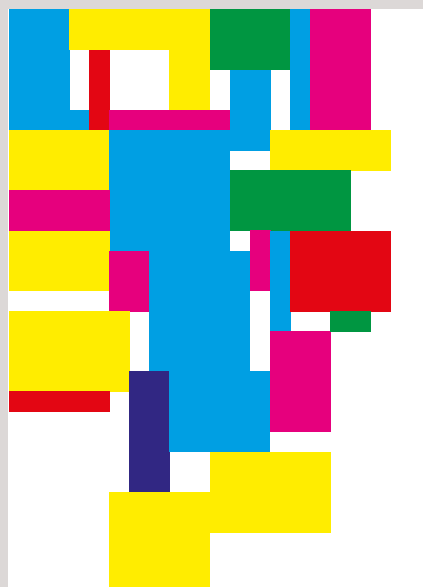


Abb.3
Würfelbild 01b: CMYK-Farben

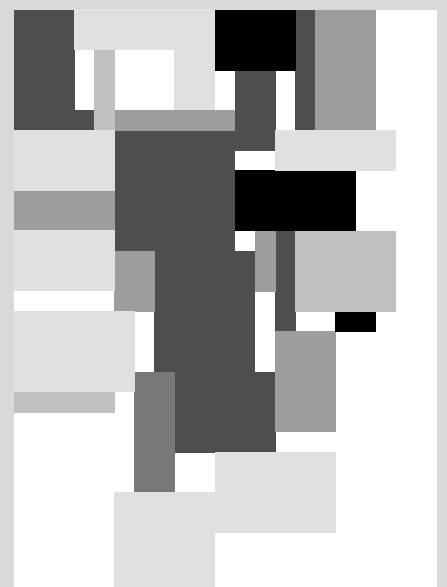
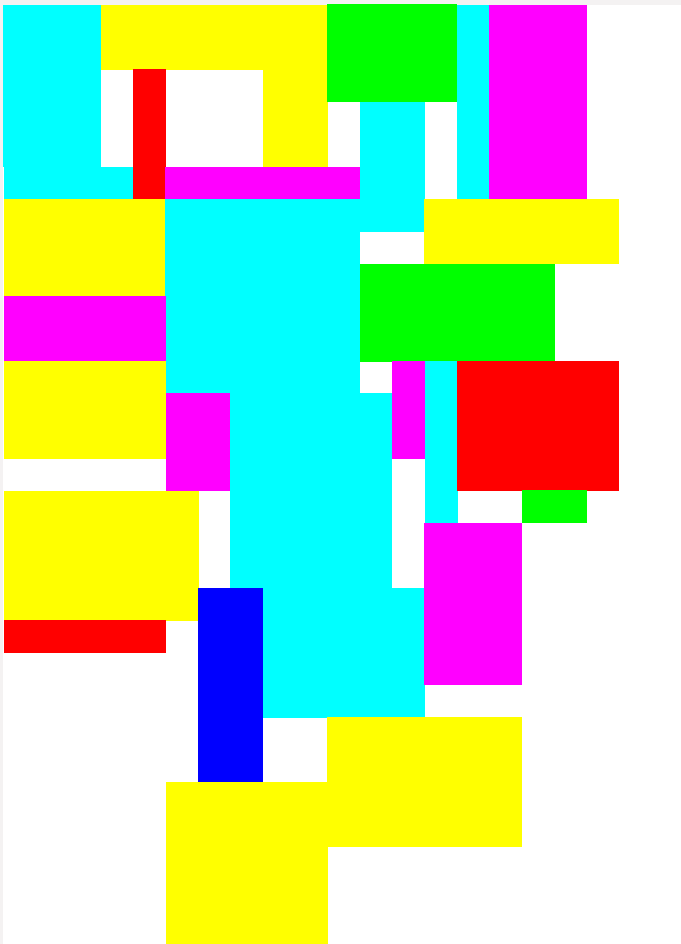
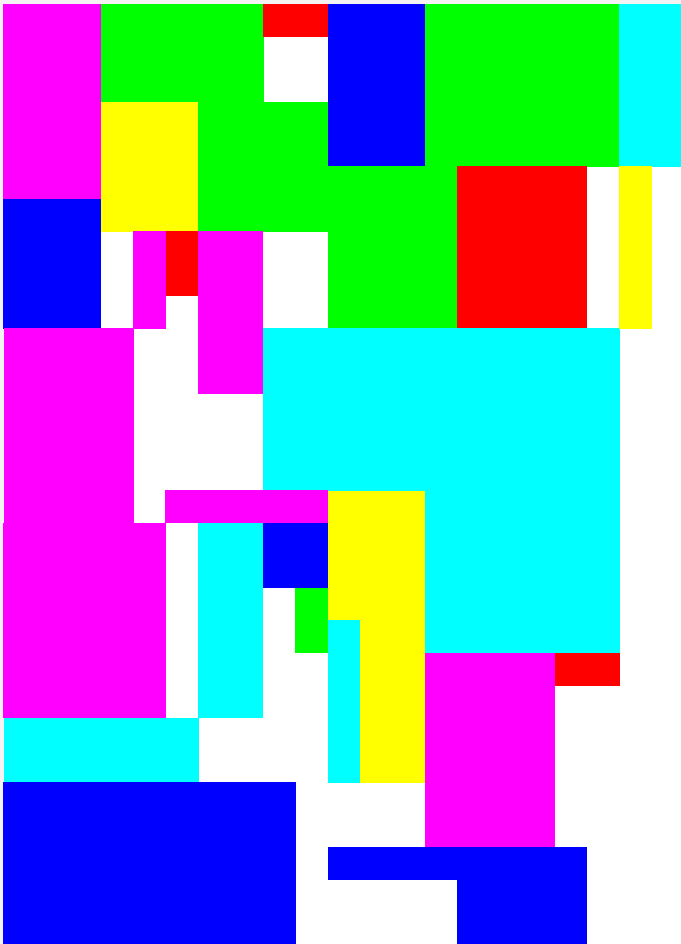


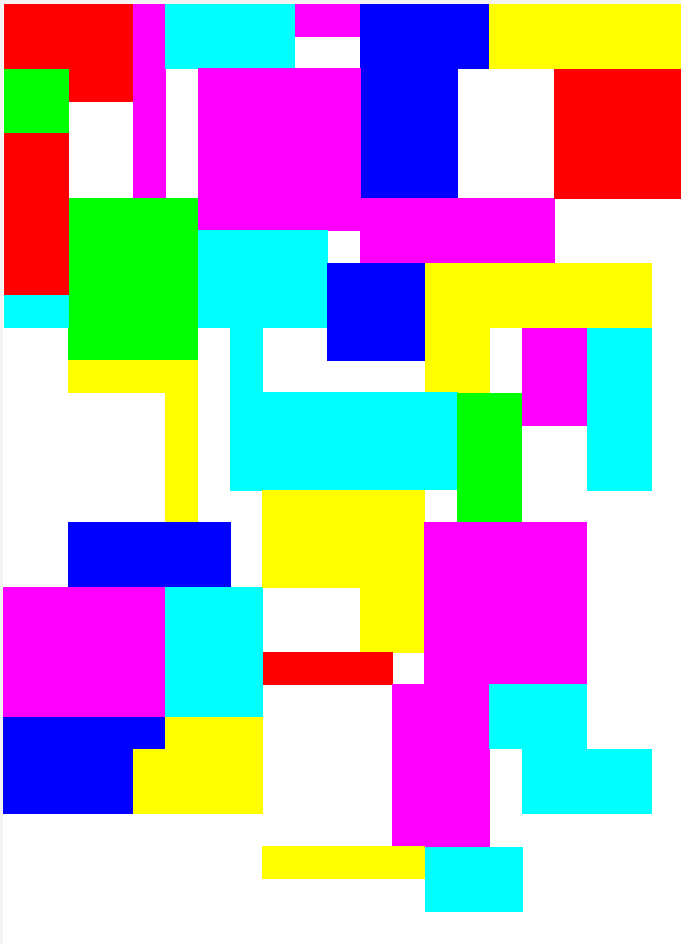
Abb.4
Würfelbild 01c: Graustufen



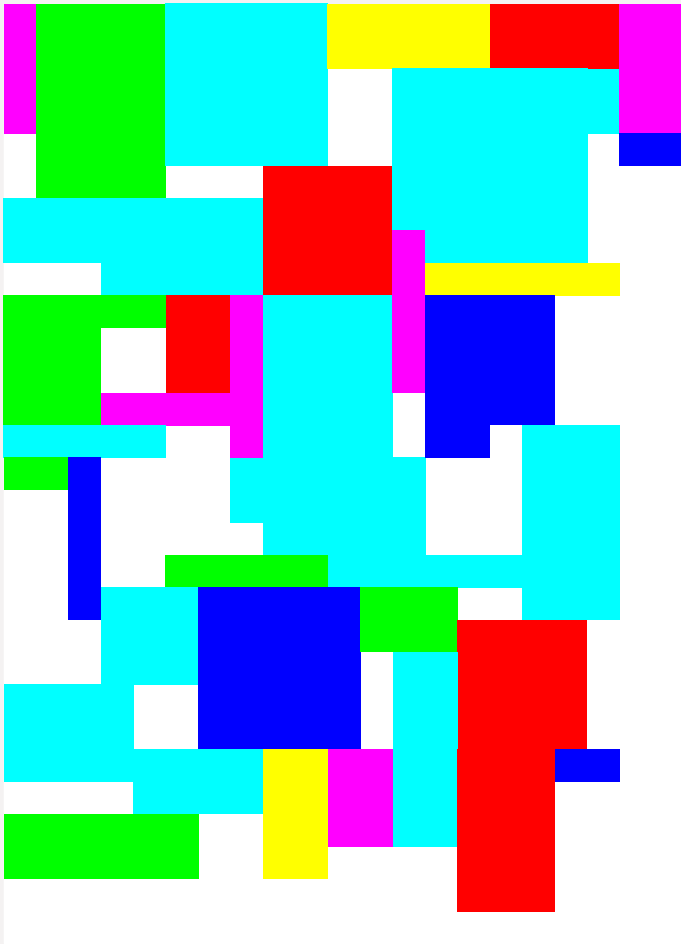
Würfelbild 01a, 17. 2. 2014, 18:38, 21 x 29 cm



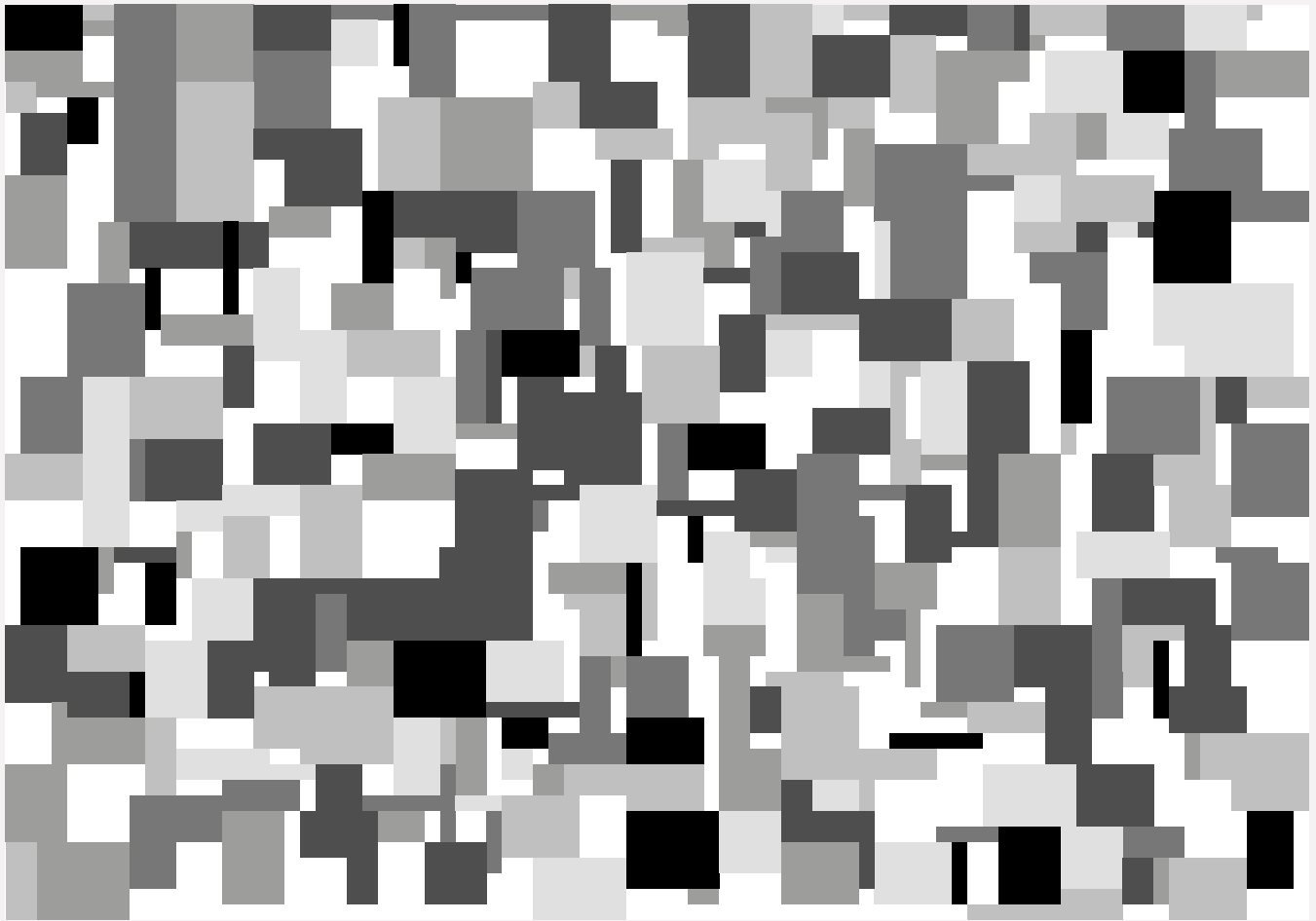
Würfelbild 02a, 17. 2. 2014, 18:52, 21 x 29 cm



Würfelbild 03a, 17. 2. 2014, 19:02, 21 x 29 cm



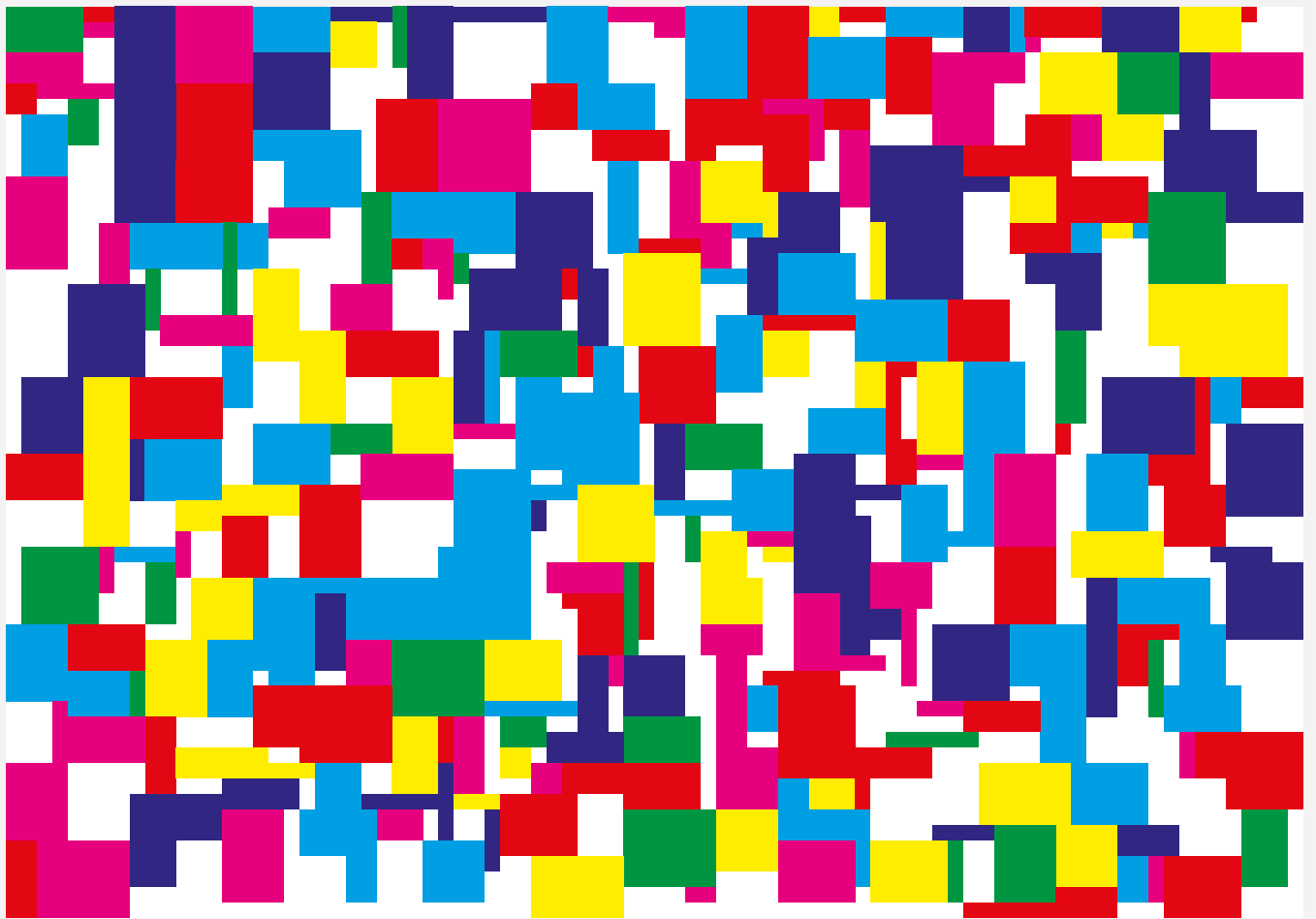
Würfelbild 04a, 17. 2. 2014, 19:14, 21 x 29 cm



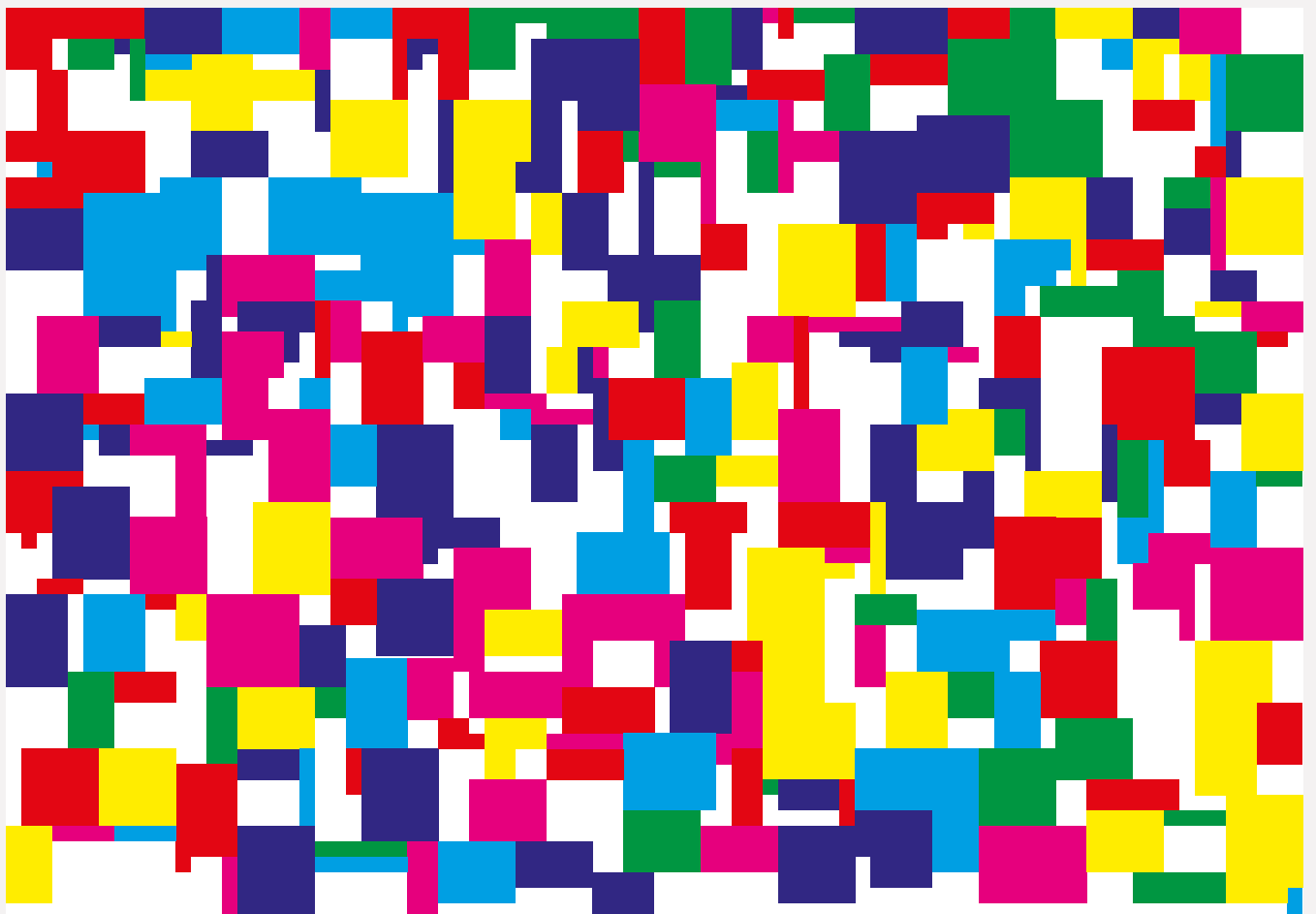
Würfelbild 22c, 16. 2. 2014, 12:23-13:47, 84 x 59 cm



Würfelbild 23c, 16. 2. 2014, 15:03-21:25, 84 x 59 cm



Würfelbild 22b, 16. 2. 2014, 12:23-13:47, 84 x 59 cm



Würfelbild 23b, 16. 2. 2014, 15:03-21:25, 84 x 59 cm

Spiel 4
216 Farben

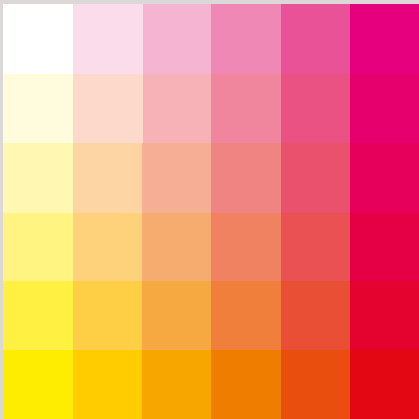
Der erste und der zweite Würfelwurf definieren wie in *Spiel 1* die Seitenlängen eines Rechtecks in Zentimetern.

Drei weitere Würfelwürfe definieren die Farben der erwürfelten Rechtecke. Der erste Wurf definiert den Cyan-Wert, der zweite den Magenta-Wert und der dritte den Yellow-Wert (Abb.1).

Würfelwurf	1	≈	0 %	
	2	≈	20 %	
	3	≈	40 %	
	4	≈	60 %	
	5	≈	80 %	
	6	≈	100 %	Farbe

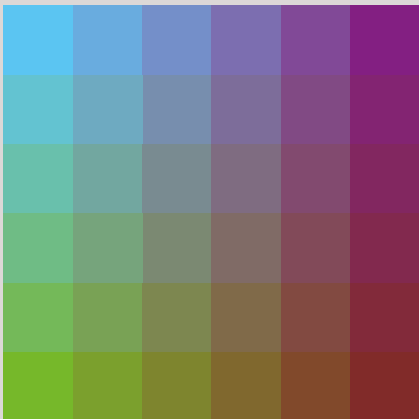
Daraus ergeben sich 216 Mischfarben (K: 0 %).

•	C: 0	C: 0	•
•	M: 0	M: 100	•••
•	Y: 0	Y: 0	•



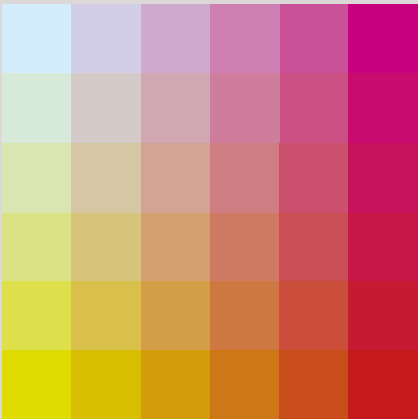
•	C: 0	C: 0	•
•	M: 0	M: 100	•••
•••	Y: 100	Y: 100	•••

•••	C: 60	C: 60	•••
•	M: 0	M: 100	•••
•	Y: 0	Y: 0	•



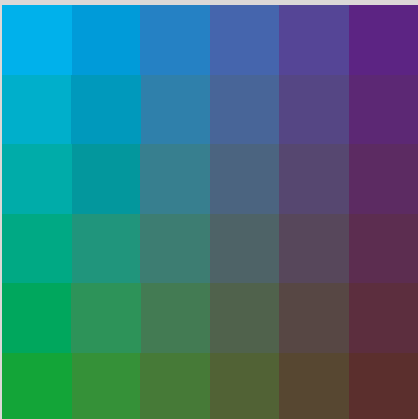
•••	C: 60	C: 60	•••
•	M: 0	M: 100	•••
•••	Y: 100	Y: 100	•••

••	C: 20	C: 20	••
•	M: 0	M: 100	•••
•	Y: 0	Y: 0	•

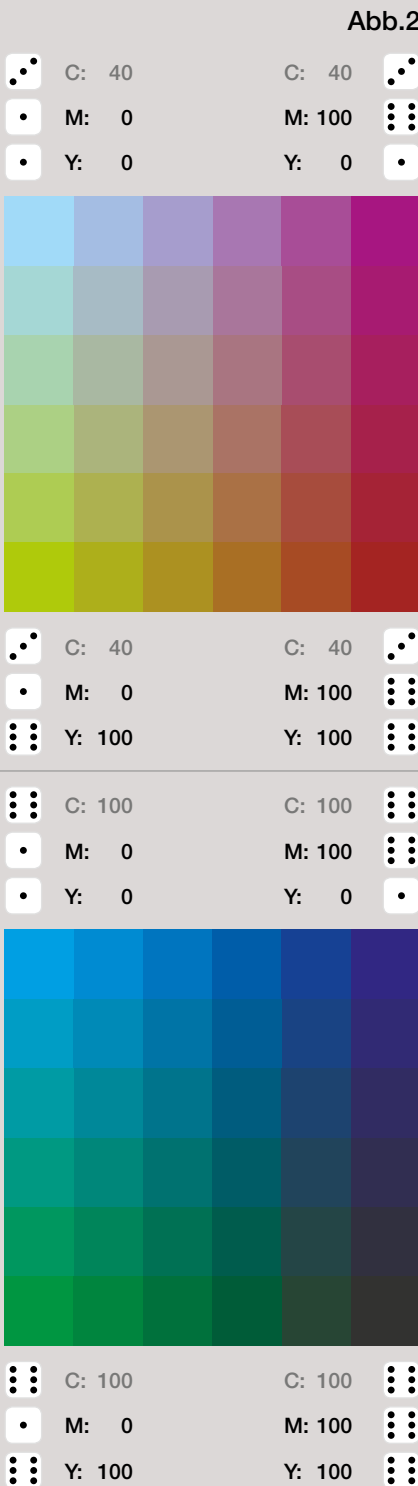
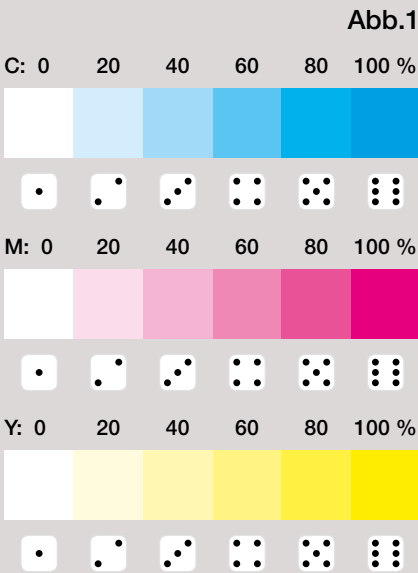


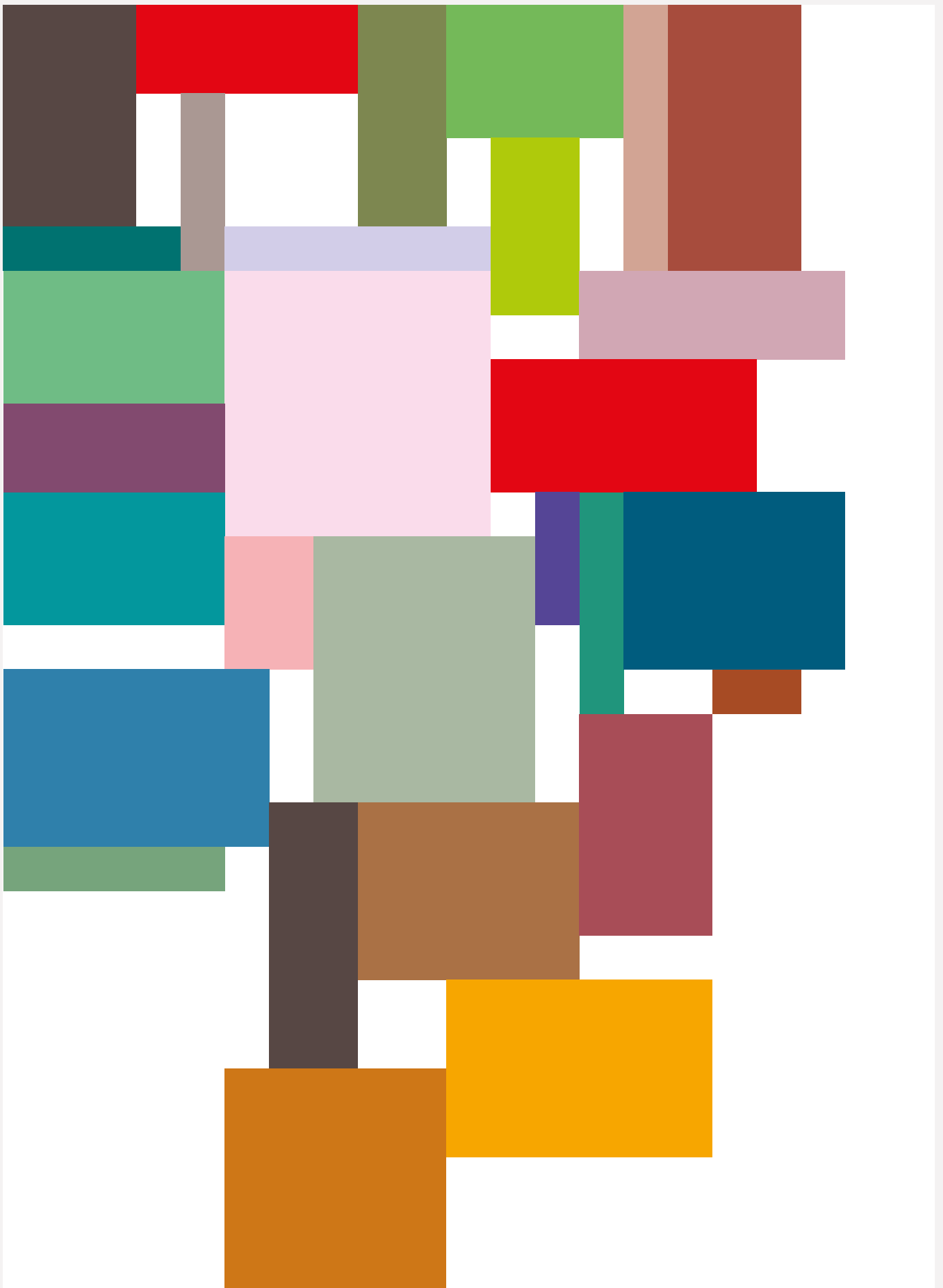
••	C: 20	C: 20	••
•	M: 0	M: 100	•••
•••	Y: 100	Y: 100	•••

•••	C: 80	C: 80	•••
•	M: 0	M: 100	•••
•	Y: 0	Y: 0	•



•••	C: 80	C: 80	•••
•	M: 0	M: 100	•••
•••	Y: 100	Y: 100	•••





Würfelbild 01d,

10.3.2014, 7:49, 216 Farben

Wurffolge:

Zeile 1: 555 066 435 415 233 355

2: 634 333 221 316 232 414 121 166

Zeile 3: 453 132 323 551 524 643

4: 523 532 555 345 354 356

5: 424 246 136

6: 211



Würfelbild 2d, 10.3.2014, 7:29, 21 x 29 cm



Würfelbild 3d, 9.3. 2014, 20:48, 21 x 29 cm



Würfelbild 4d, 9. 3. 2014, 20:32, 21 x 29 cm



Würfelbild 48, 2.3.2014, 14:36, 21 x 29 cm



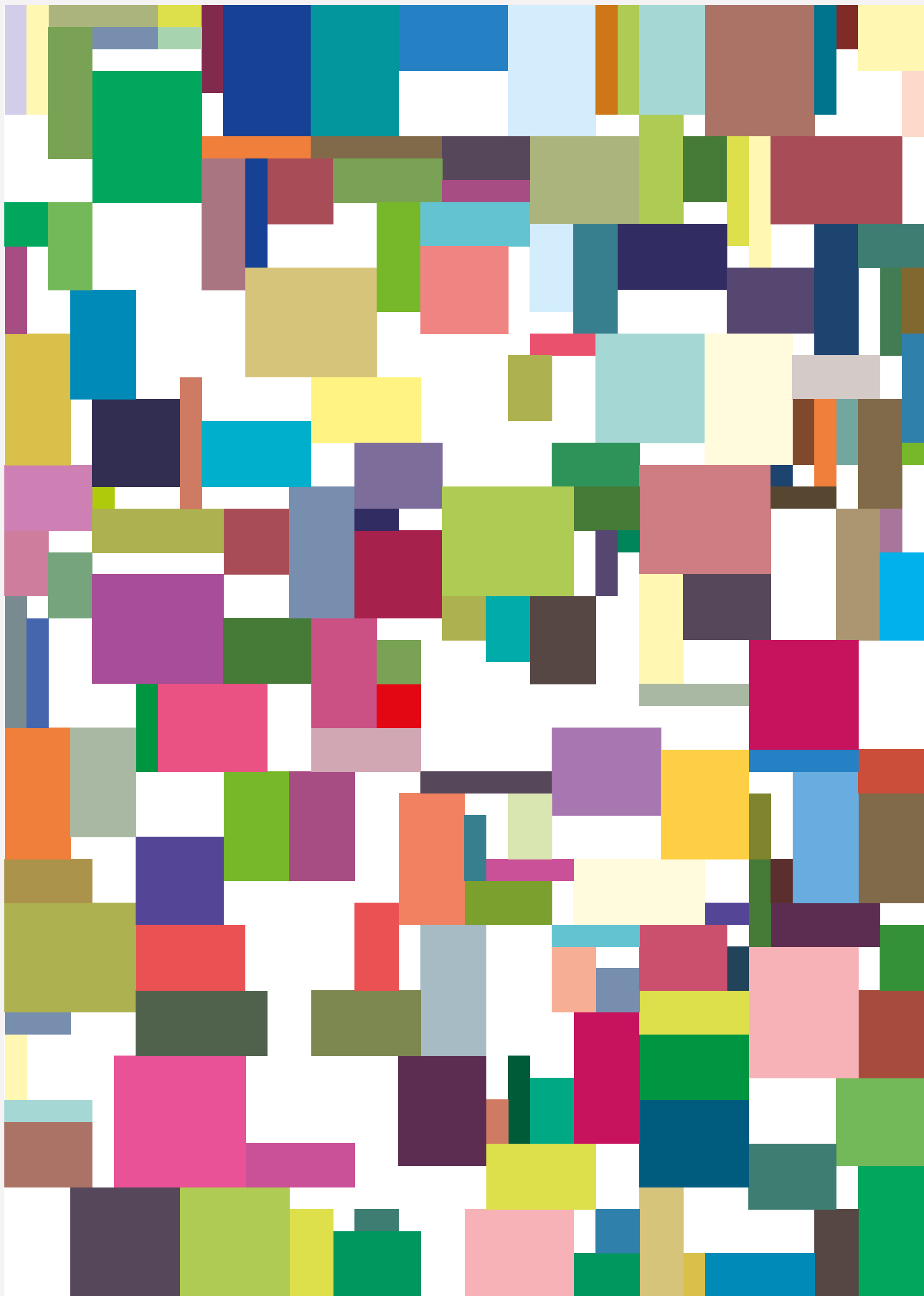
Würfelbild 49, 2.3.2014, 14:51, 21 x 29 cm

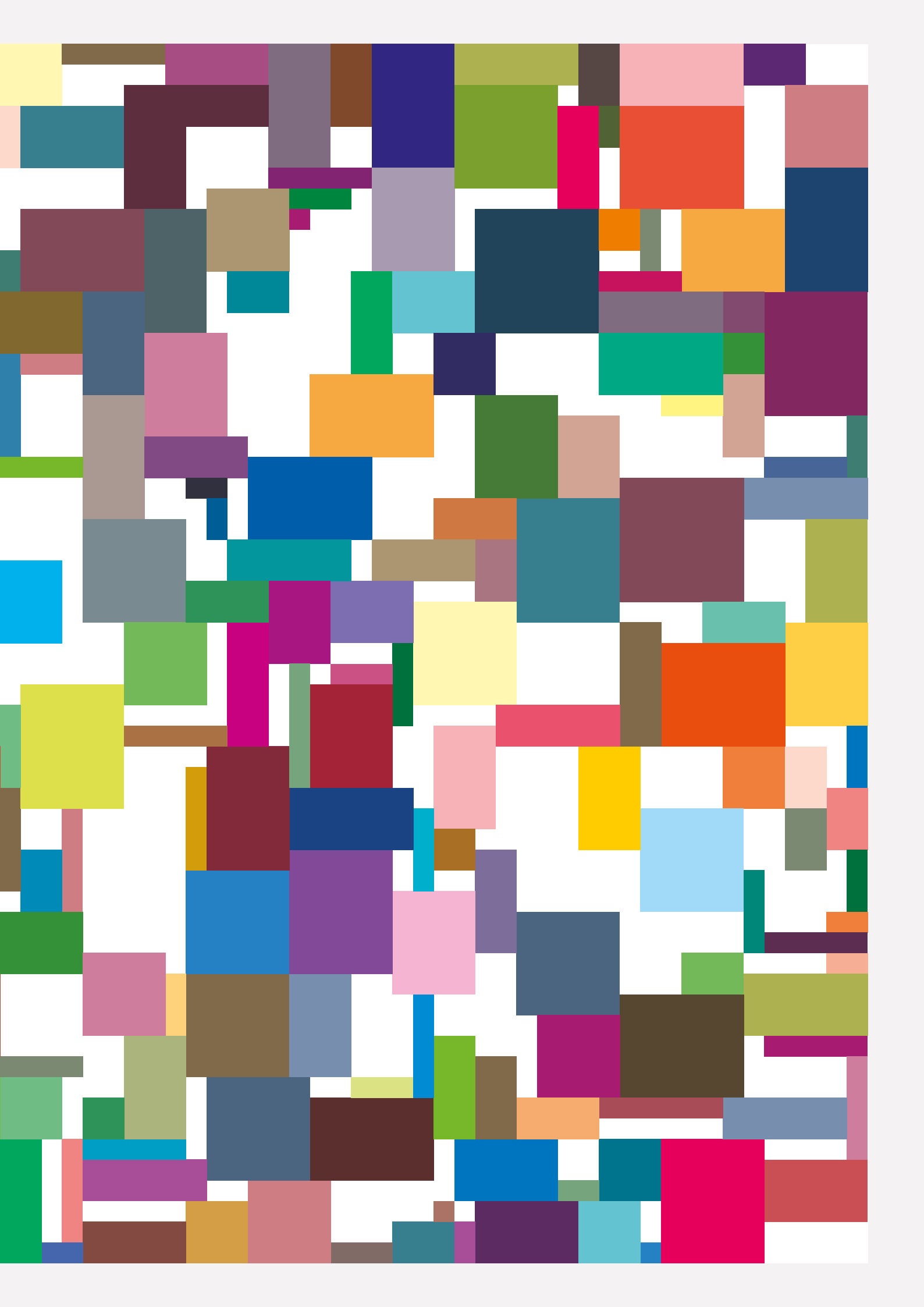


Würfelbild 50, 2.3.2014, 15:08, 21 x 29 cm

Nächste Seite:

Würfelbild 32, 1. 3. 2014, 15:12, 84 x 59 cm







Würfelbild 05d, 9.3.2014, 1:10-1:44, 42 x 29 cm



Würfelbild 06d, 9.3.2014, 1:48-2:10, 42 x 29 cm

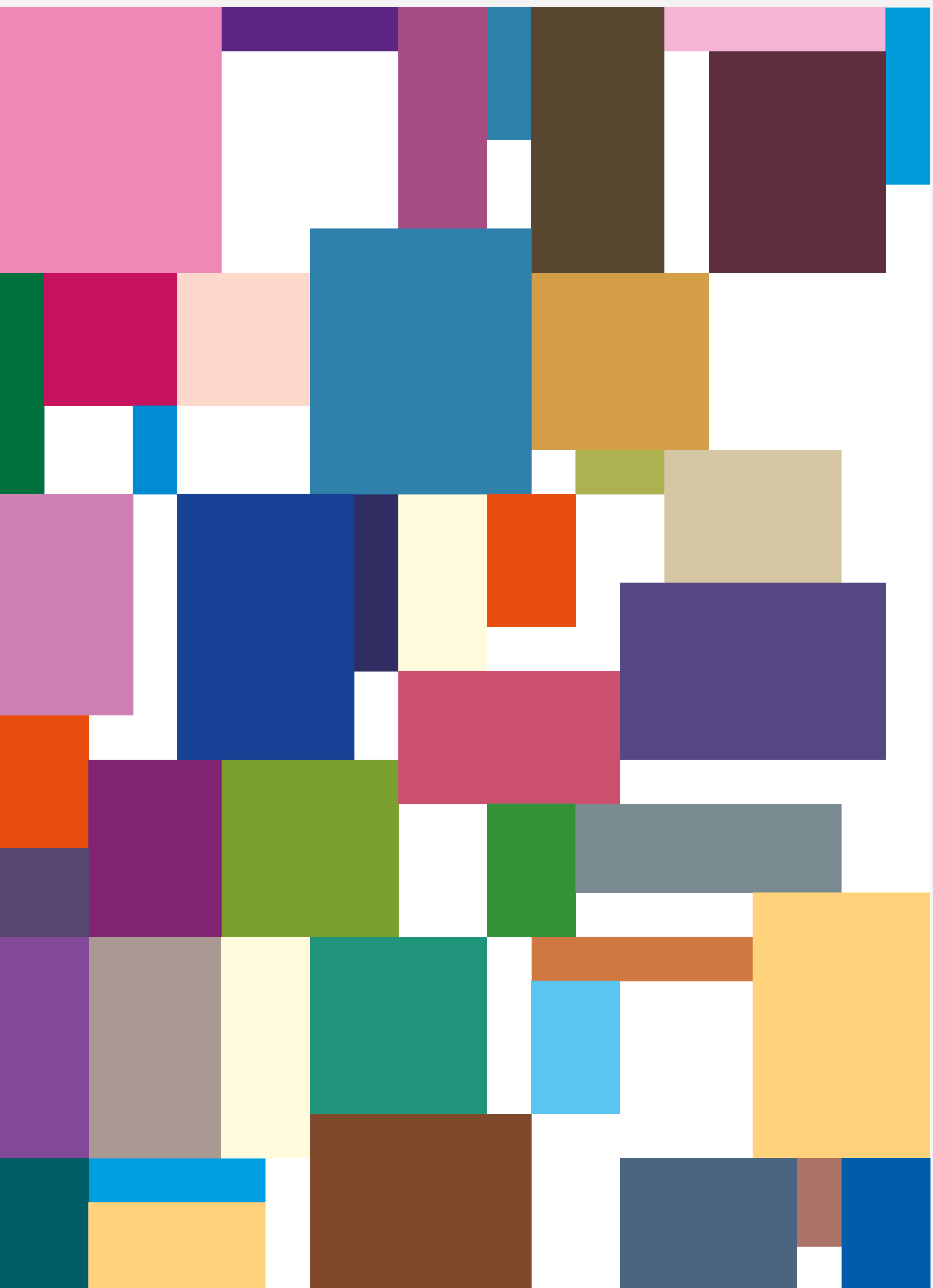


Würfelbild 07d, 9.3.2014, 2:14-2:32, 42 x 29 cm



Würfelbild 11d, 9.3.2014, 12:28-12:53, 42 x 29 cm





Würfelbild 15d, 9.3.2014, 11:58-12:25, 42 x 29 cm

Spiel 5 mit der Bande

Ausgehend von der linken oberen Ecke des Papiers wird eine Linie (Vektor) gewürfelt. Die erste Linie ergibt sich aus zwei Würfeln.

Der erste Wurf beschreibt die Abmessung der Linie auf der X-Achse, der zweite Wurf die Abmessung auf der Y-Achse in Zentimetern. Die zweite Linie setzt am Endpunkt der ersten Linie an usw. (Abb.3)

Im Beispiel rechts war der erste Würfelwurf sechs, der zweite drei, die gezeichnete Linie also sechs nach rechts, zwei nach unten, dann fünf und vier, also fünf nach rechts, vier nach unten, dann vier und sechs, also vier nach rechts, sechs nach unten usw.

Wenn die Linie den Rand des Papiers erreicht, gilt das sogenannte „Spiel mit der Bande“. Als wäre die Linie ein Ball und der Papierrand die Bande, führt die Linie im stumpfen Winkel vom Papierrand wieder weg (Abb.1). Beim Wurf fünf und vier, wird fünf nach rechts eingezeichnet, vier aber gespiegelt nach oben. Die Linie folgt nun dieser Schreibrichtung (rechts/oben) bis zur nächsten „Bande“

Das Bild ist fertig, falls eine Linie über den vorher gewählten Rand des Bilds hinausragt und der nächste Wurf nicht mehr als logisches „Bandenspiel“ hinzugezeichnet werden kann, wie in diesem Fall vier und sechs (strichlierte Linie; Abb.2).

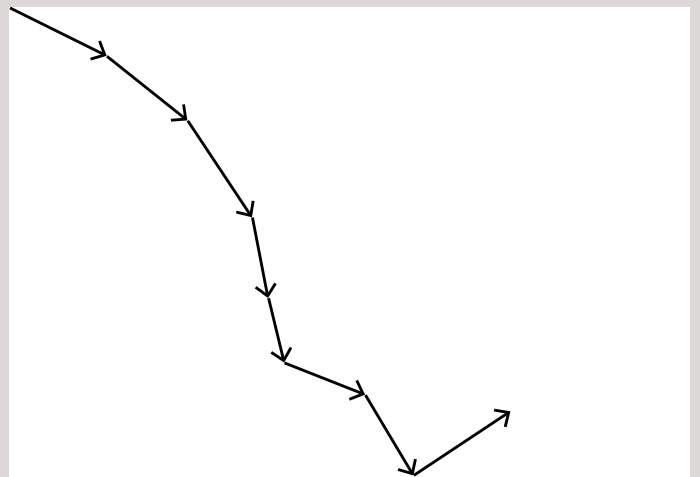


Abb.1

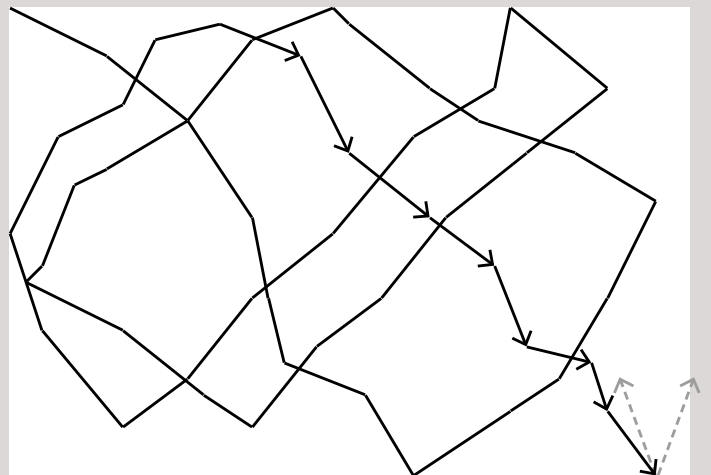
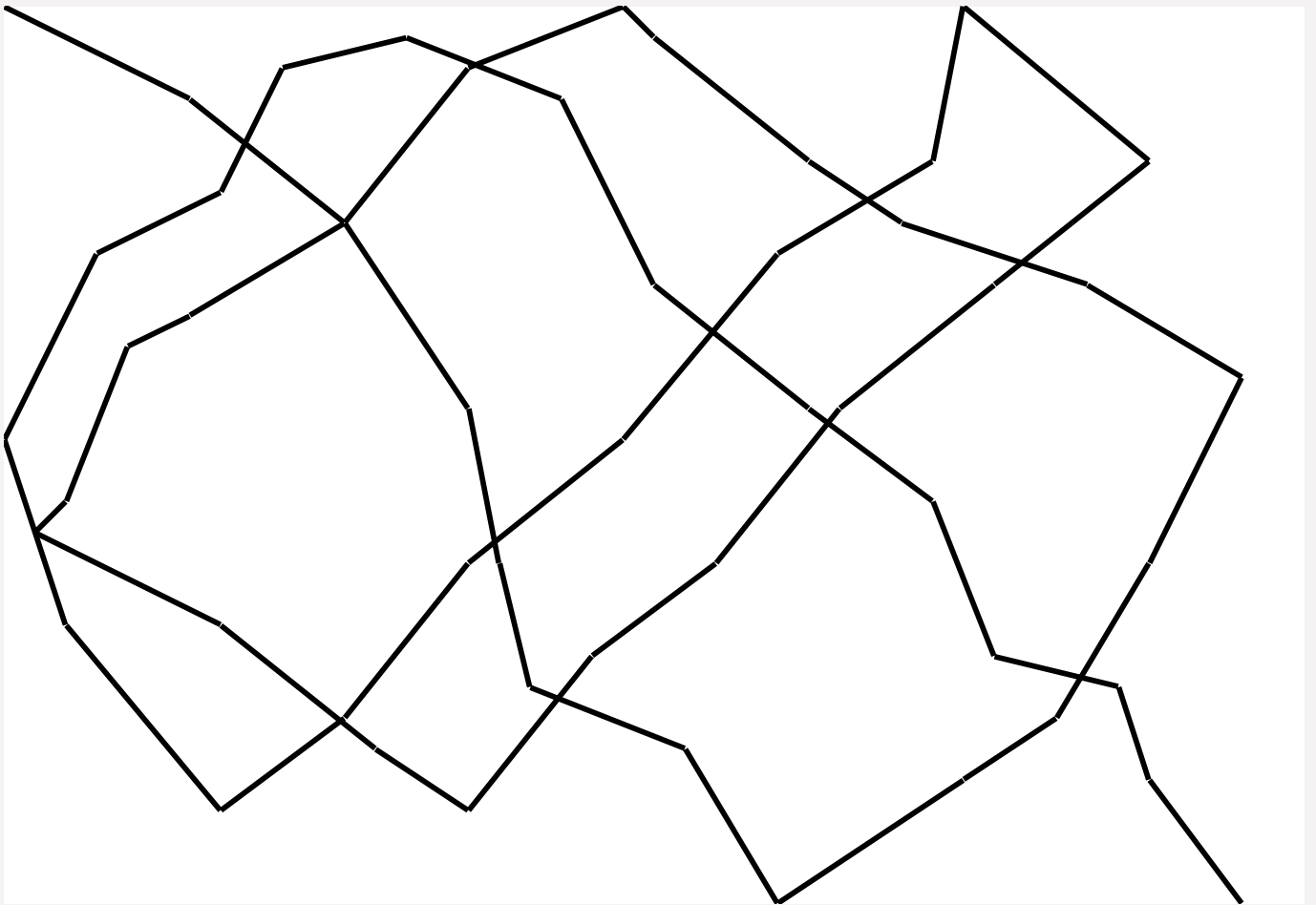
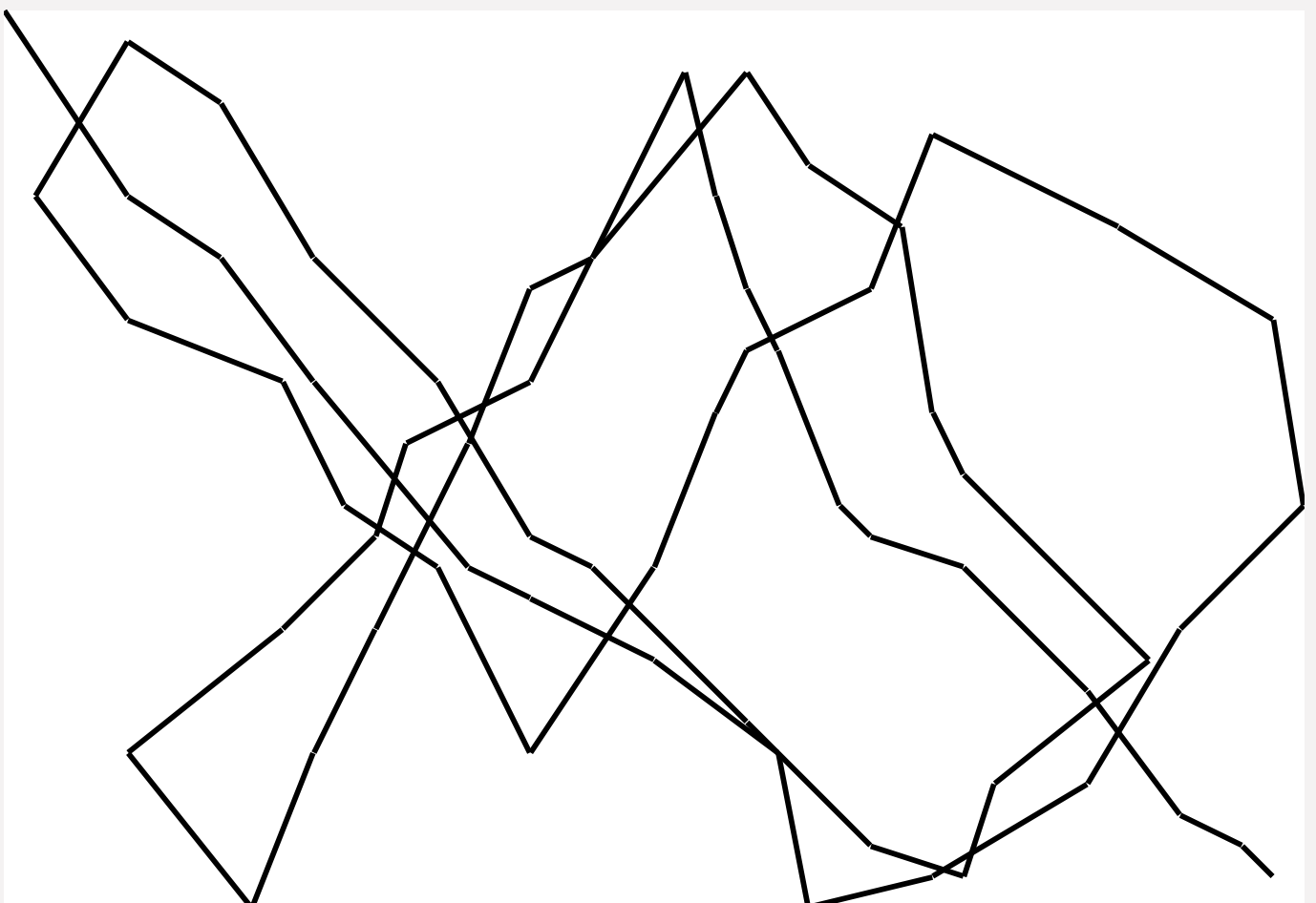


Abb.2

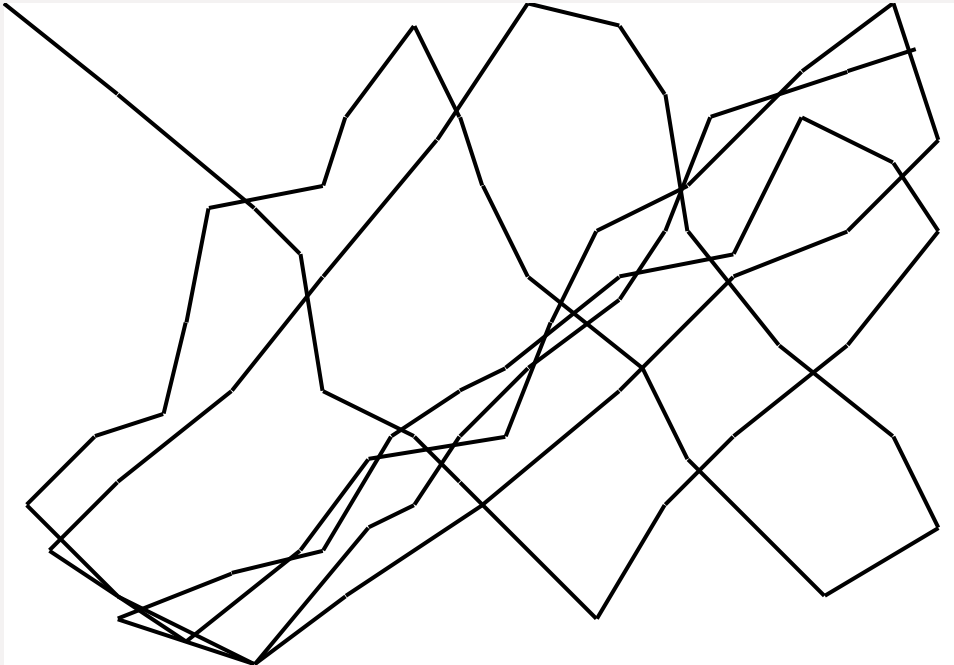
Erster Wurf →	6	5	4	3	2	1	Zweiter Wurf ↓
6							
5							
4							
3							
2							
1							
cm	6	5	4	3	2	1	Abb.3



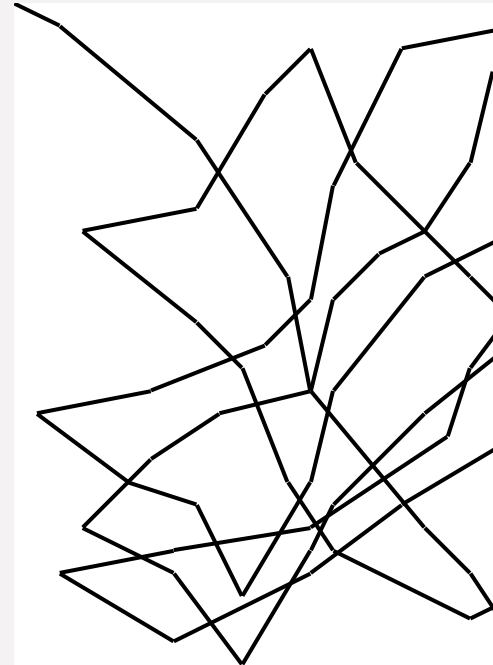
Würfelbild 24, 21.2.2014, 14:53, 42 x 29 cm



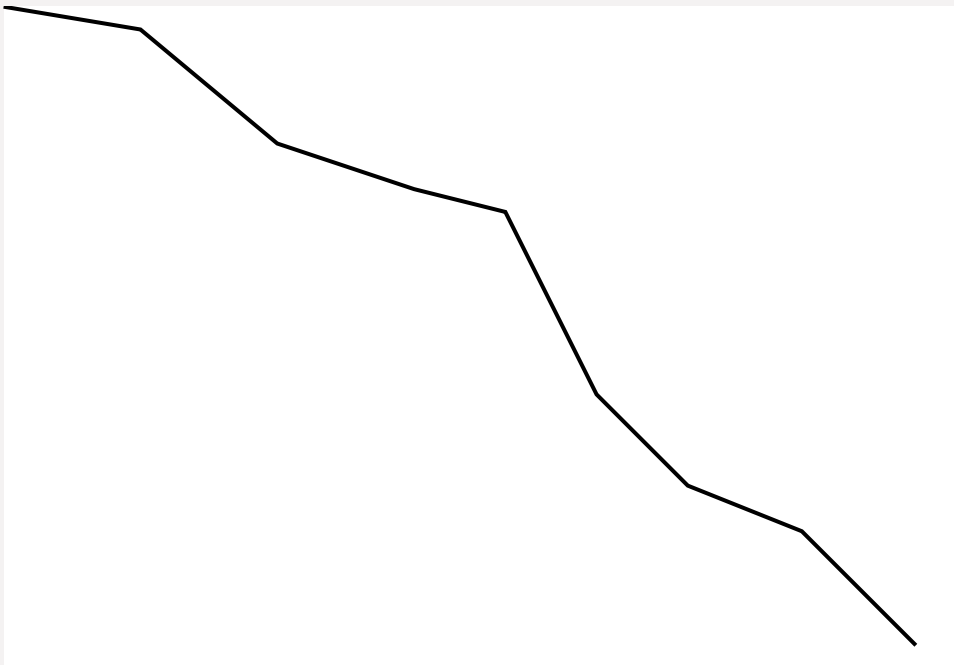
Würfelbild 25, 21.2.2014, 15:12, 42 x 29 cm



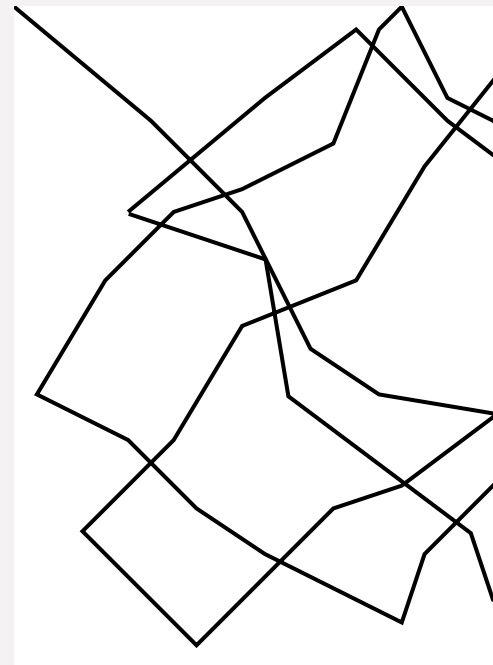
Würfelbild 26, 21.2.2014, 15:45, 42 x 29 cm



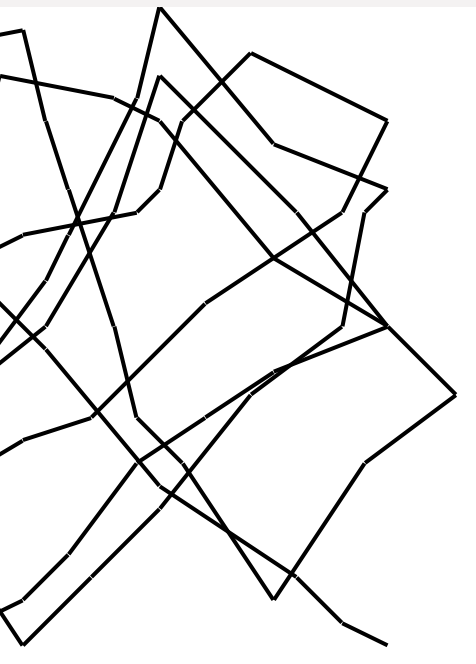
Würfelbild 27, 21.2.2014,



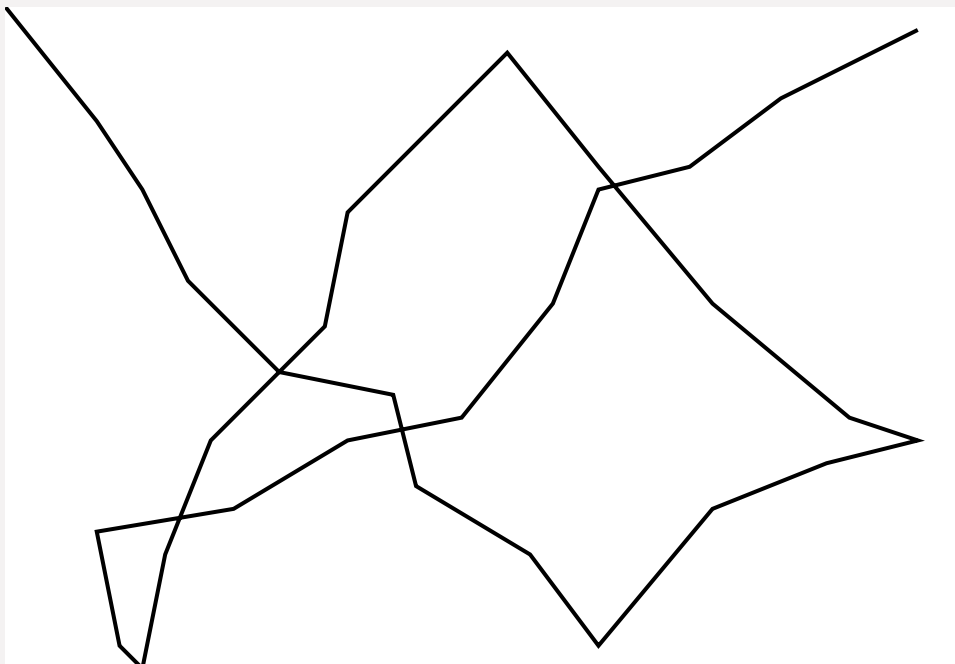
Würfelbild 29, 21.2.2014, 16:32, 42 x 29 cm



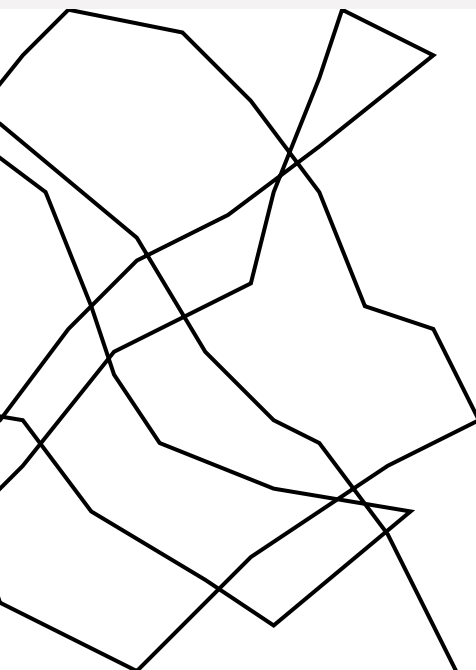
Würfelbild 30, 21.2.2014,



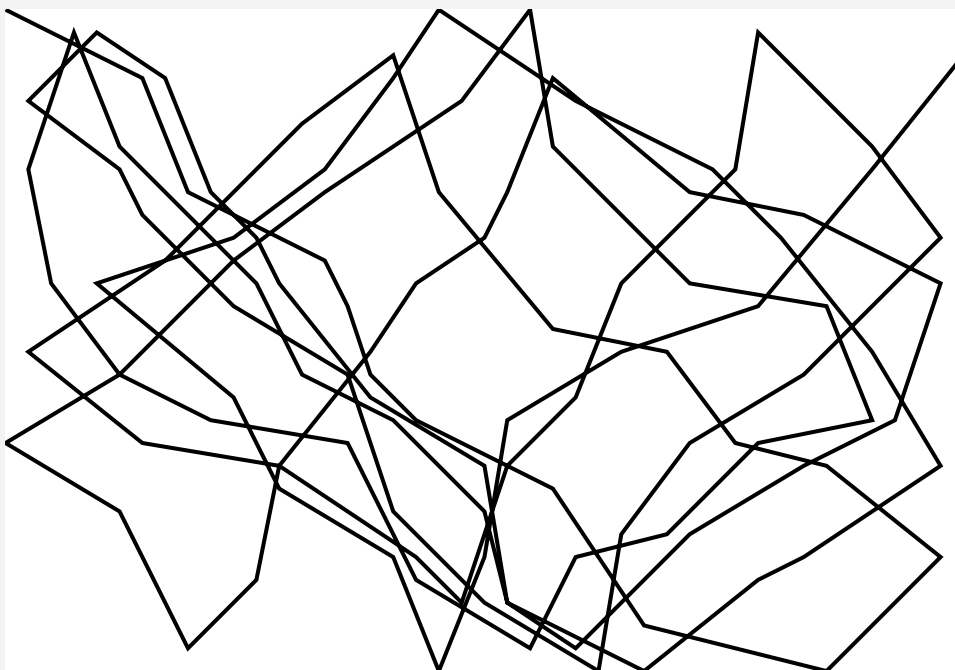
16:14, 42 x 29 cm



Würfelbild 28, 21.2.2014, 16:30, 42 x 29 cm



16:50, 42 x 29 cm



Würfelbild 31, 21.2.2014, 17:14, 42 x 29 cm

Spiel 6 Gekritzelt

Ausgehend vom (imaginären) Mittelpunkt eines Koordinatenkreuzes wird eine Linie (ein Vektor) gewürfelt. Die erste Linie ergibt sich aus zwei Würfeln.

Der erste Wurf beschreibt die Abmessung der Linie auf der X-Achse, der zweite Wurf die Abmessung auf der Y-Achse.

Die zweite Linie setzt am Endpunkt der ersten an usw.

Würfelwurf	1 $\approx$ + 1 cm
	2 $\approx$ + 2 cm
	3 $\approx$ + 3 cm
	4 $\approx$ - 1 cm
	5 $\approx$ - 2 cm
	6 $\approx$ - 3 cm (Abb.3)

Im Beispiel **Würfelbild 51** (Abb.1/2) war der erste Würfelwurf eins, der zweite drei, die gezeichnete Linie verlief vom Mittelpunkt einen Zentimeter nach rechts (+ 1) und drei Zentimeter nach oben (+ 3), dann kam fünf und drei, also zwei Zentimeter nach links (- 2) drei nach oben (+ 3), dann eins und sechs, also eins nach rechts (+ 1), drei nach unten (- 3) usw. (Abb.1)

Das Bild ist fertig, falls eine Linie über den vorher gewählten Rand des Bilds hinausragt (strichlierte Linie; Abb.2).

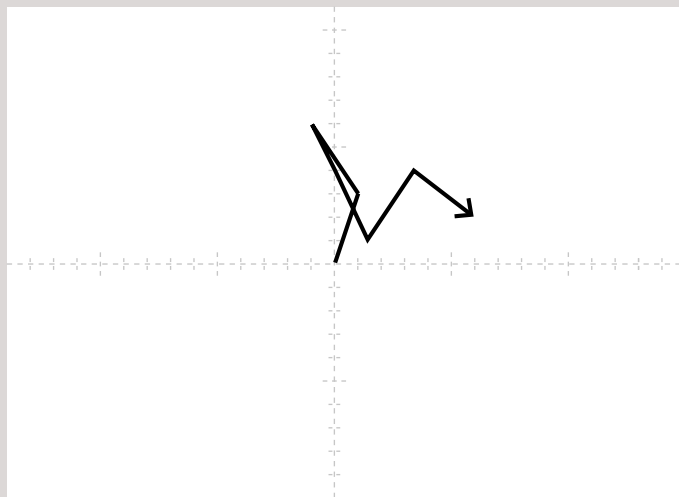


Abb.1

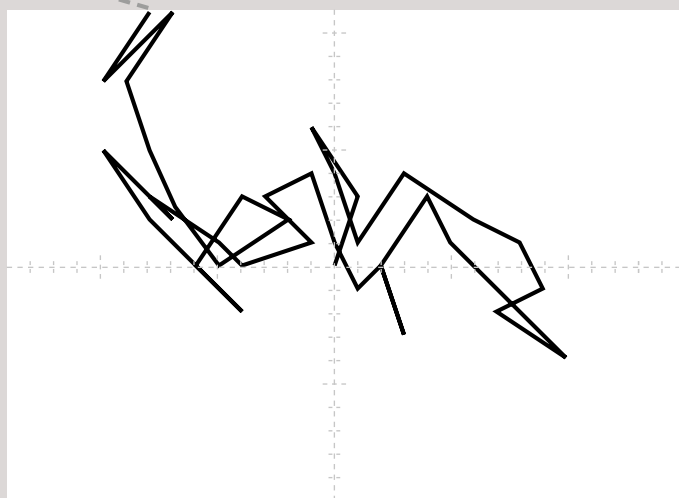
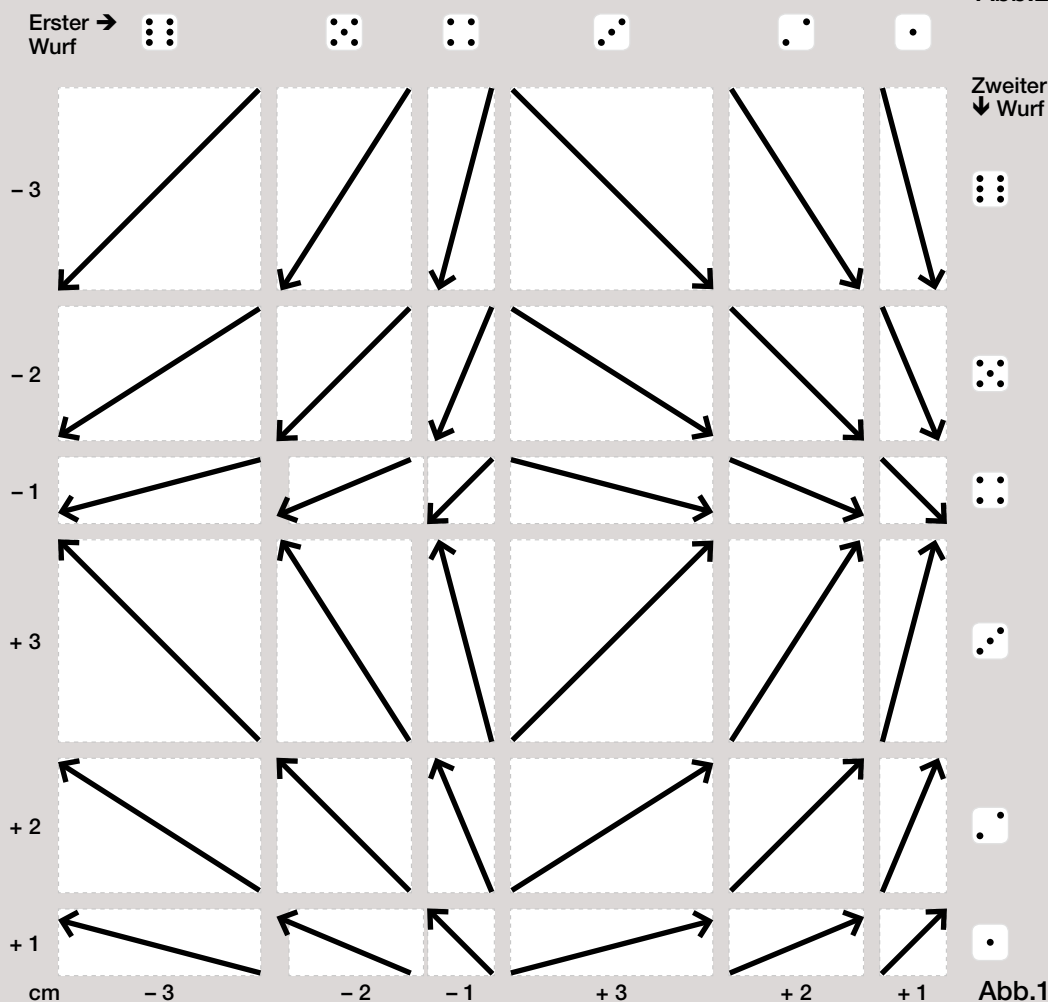
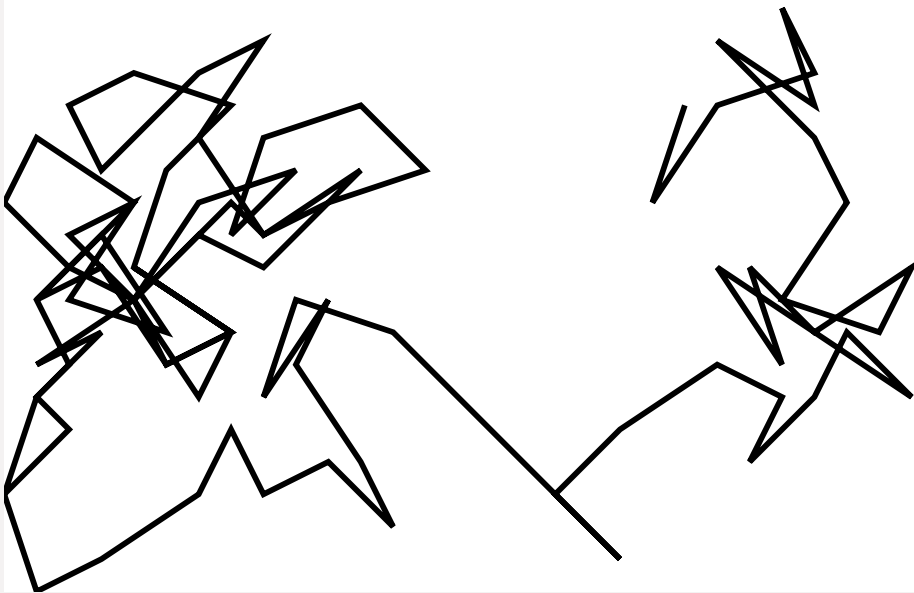
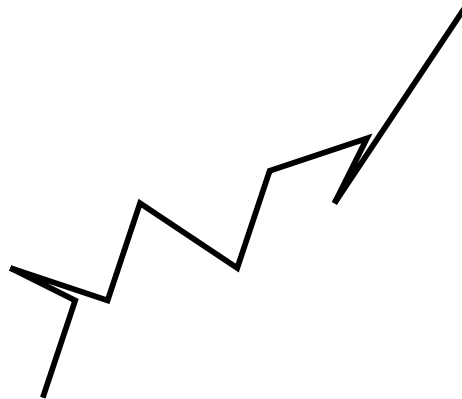


Abb.2

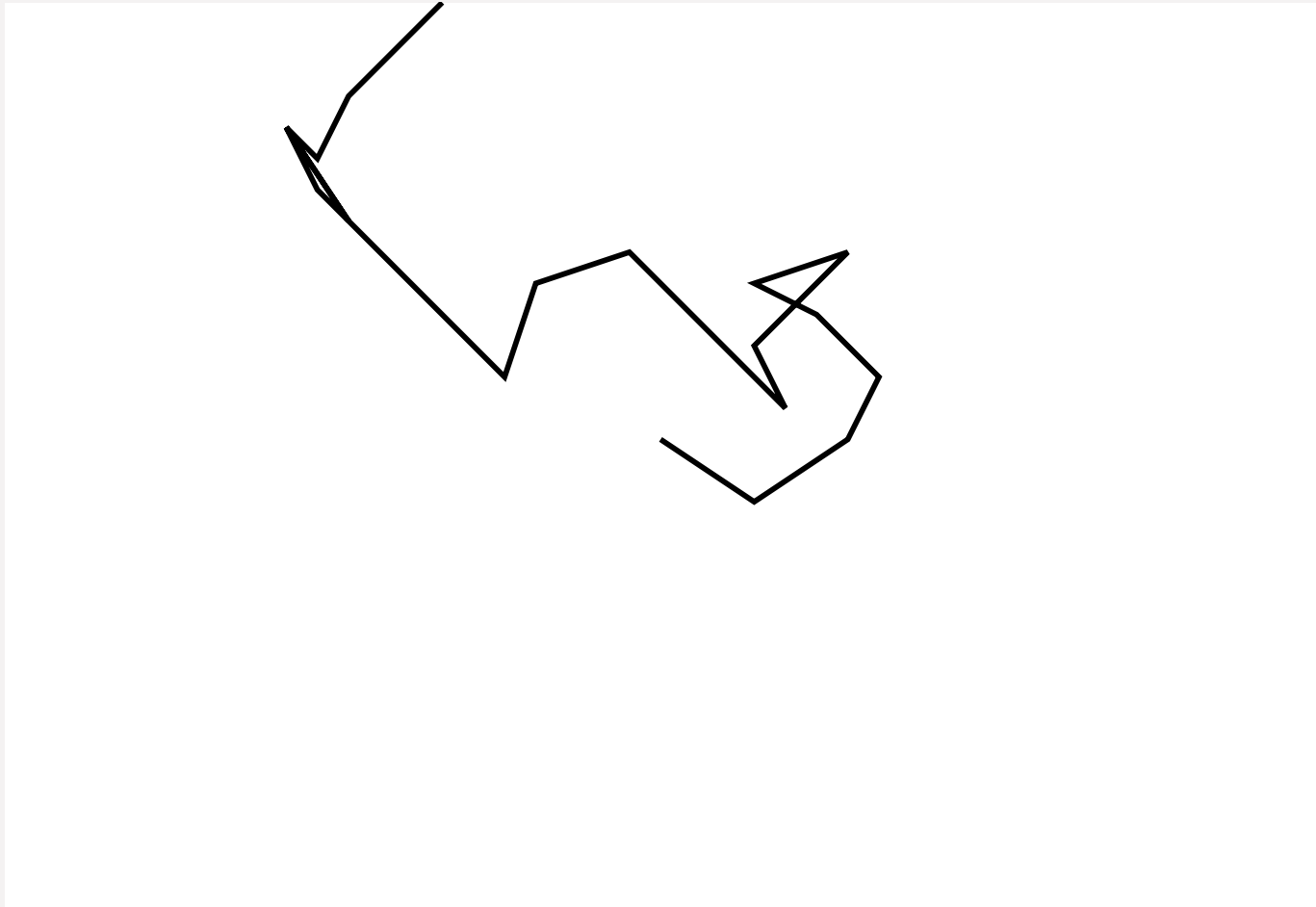




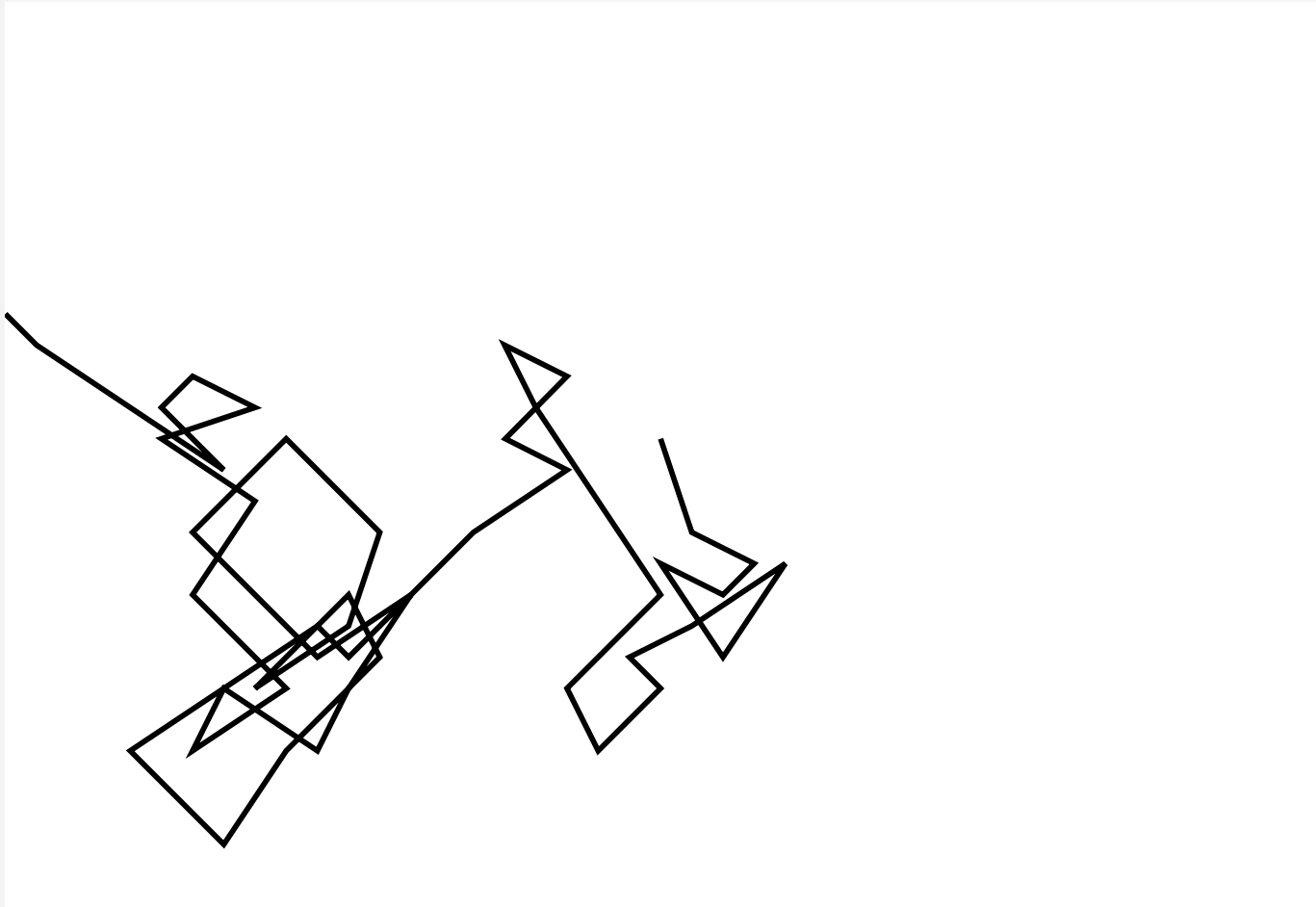
Würfelbild 33, 2.3.2014, 11:18, 42 x 29 cm



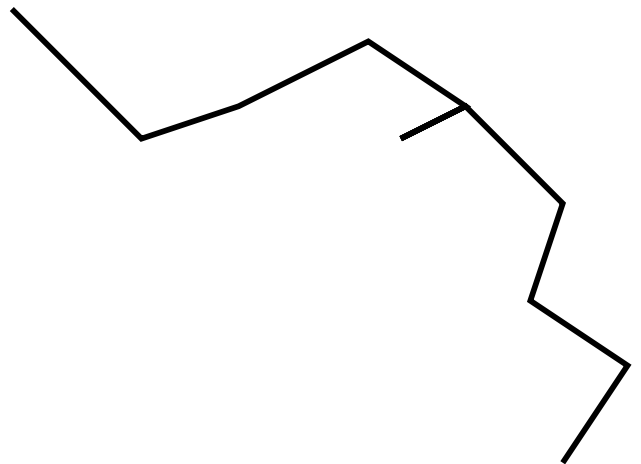
Würfelbild 34, 2.3.2014, 12:19, 42 x 29 cm



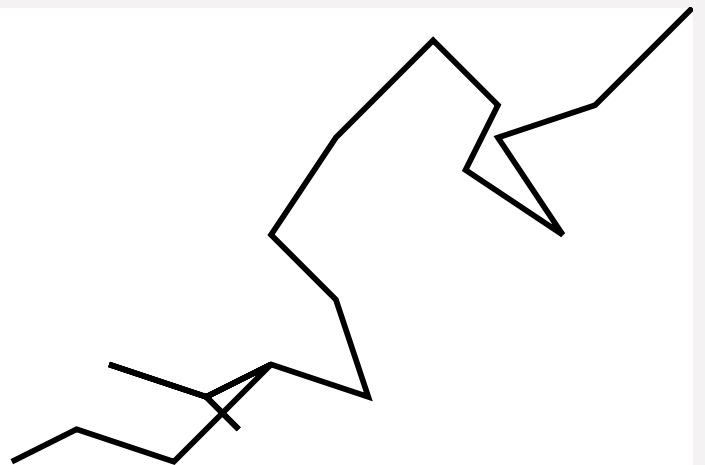
Würfelbild 35, 2.3.2014, 12:27, 42 x 29 cm



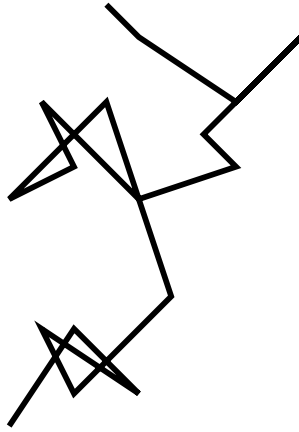
Würfelbild 36, 2.3.2014, 12:35, 42 x 29 cm



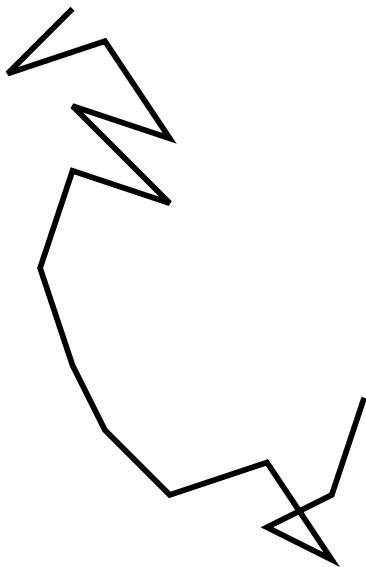
Würfelbild 37, 2.3.2014, 12:39, 42 x 29 cm



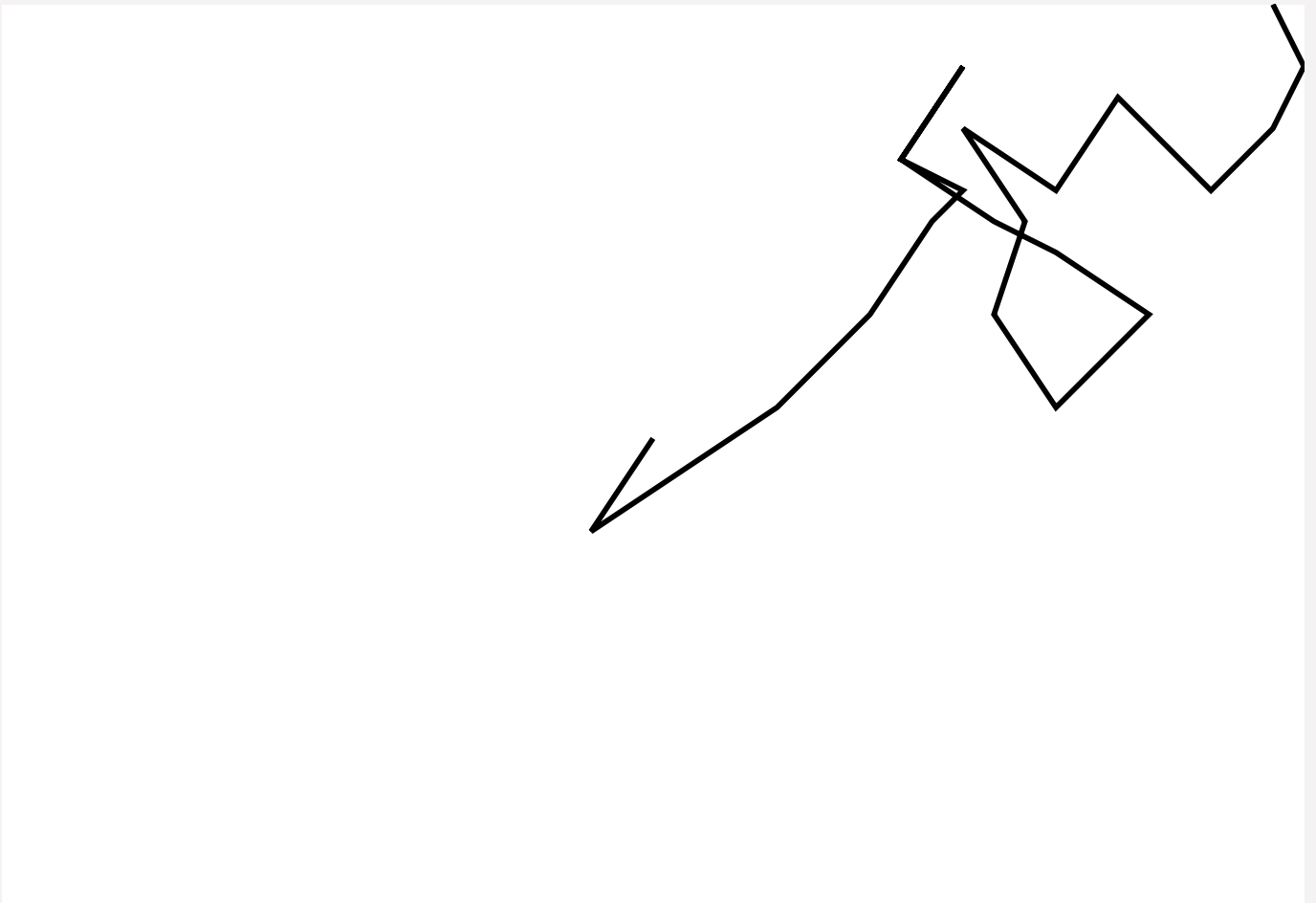
Würfelbild 38, 2.3.2014, 12:44, 42 x 29 cm



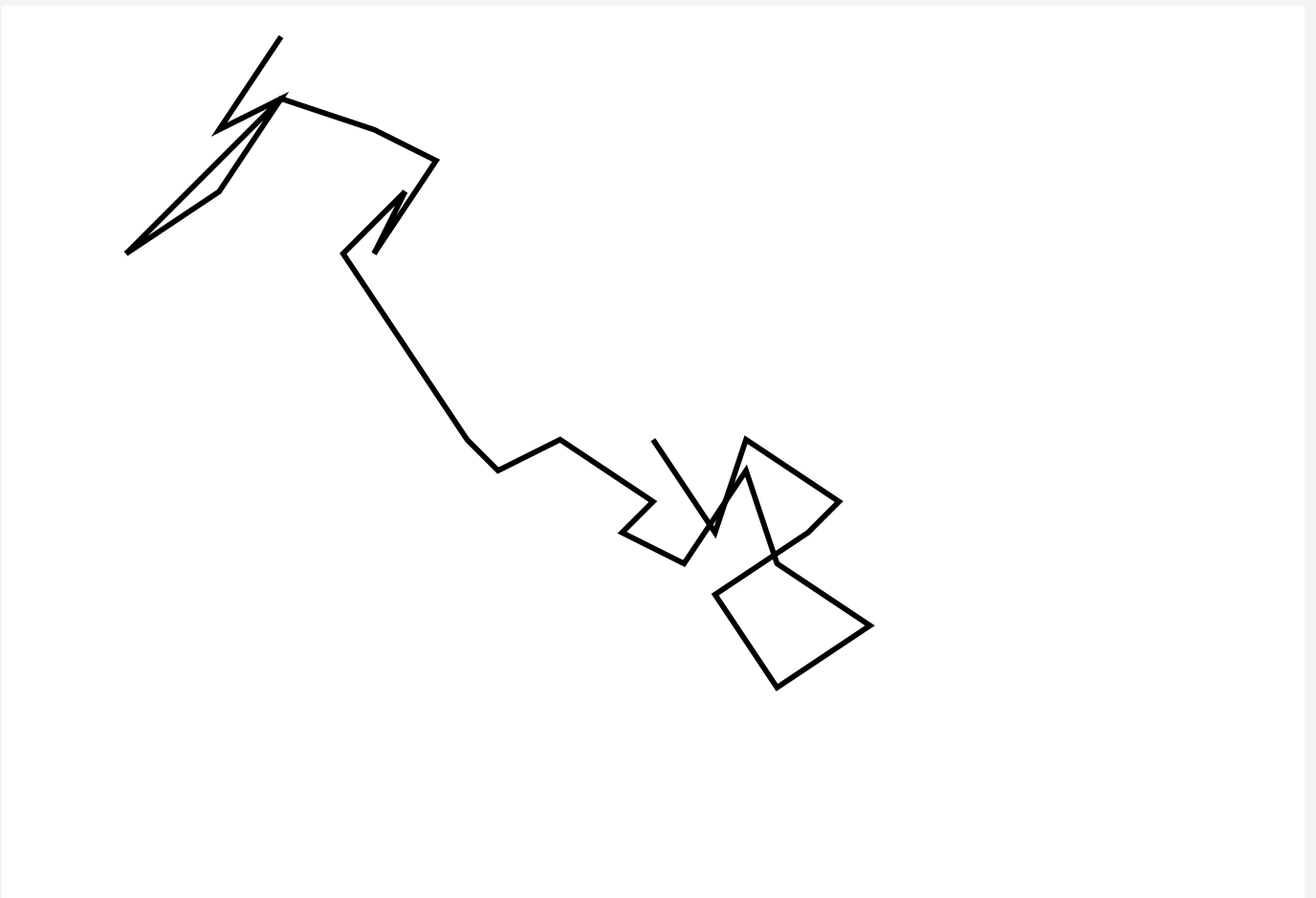
Würfelbild 39, 2.3.2014, 12:47, 42 x 29 cm



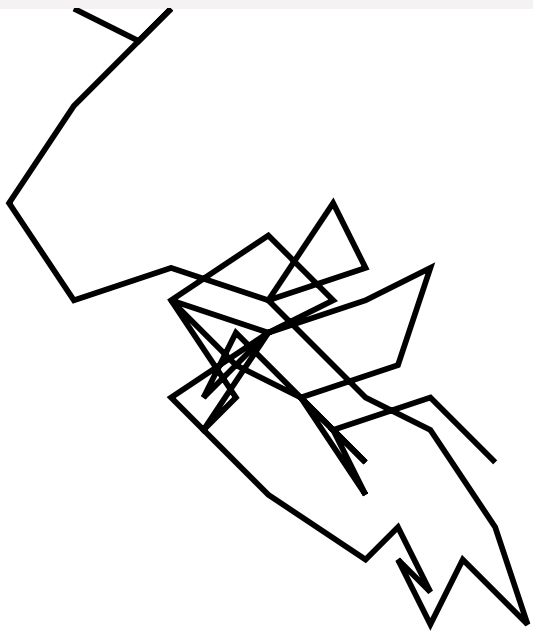
Würfelbild 40, 2.3.2014, 12:51, 42 x 29 cm



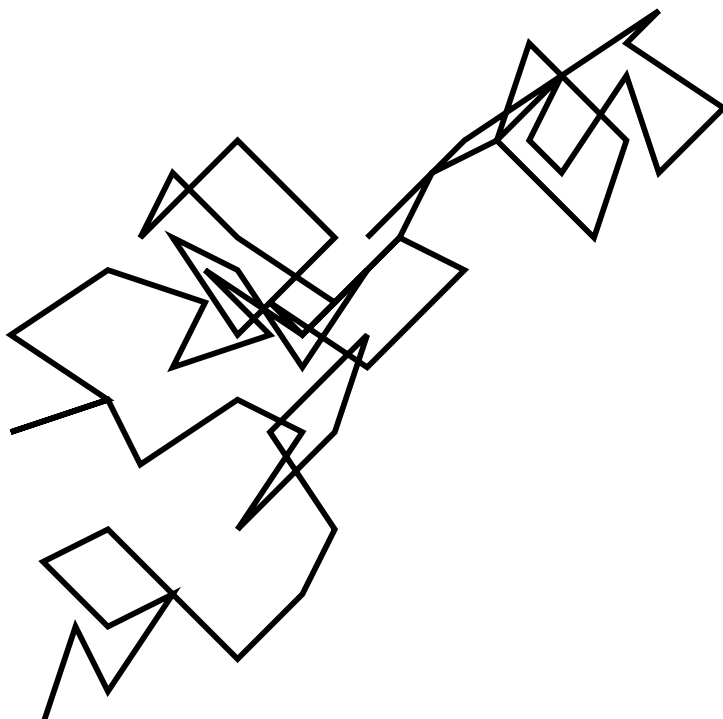
Würfelbild 41, 2.3.2014, 13:32, 42 x 29 cm



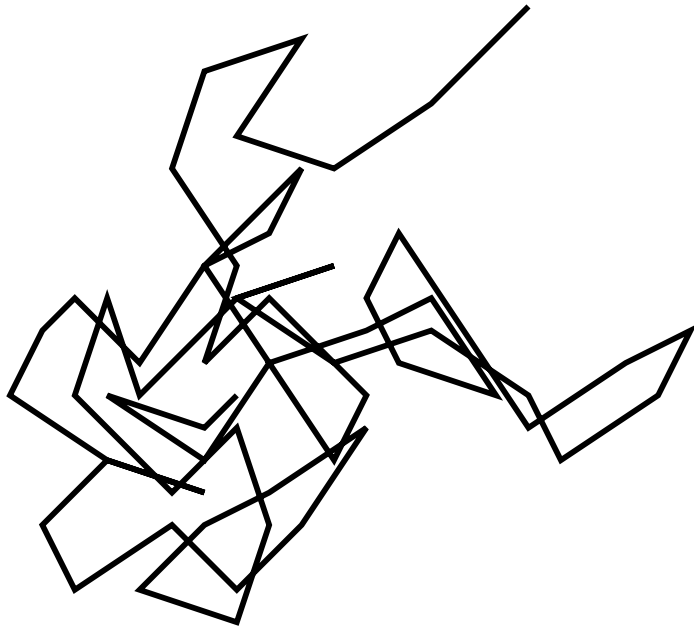
Würfelbild 42, 2.3.2014, 13:37, 42 x 29 cm



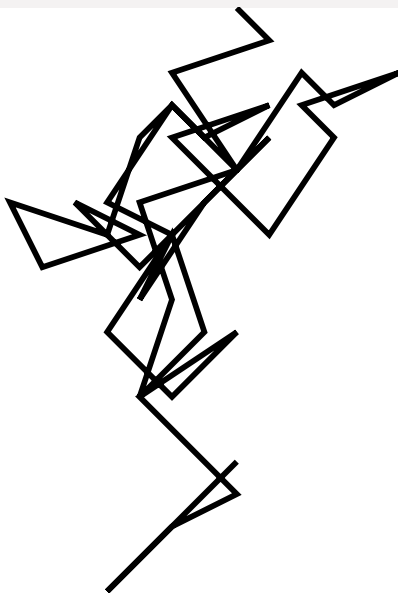
Würfelbild 43, 2.3.2014, 13:44, 42 x 29 cm



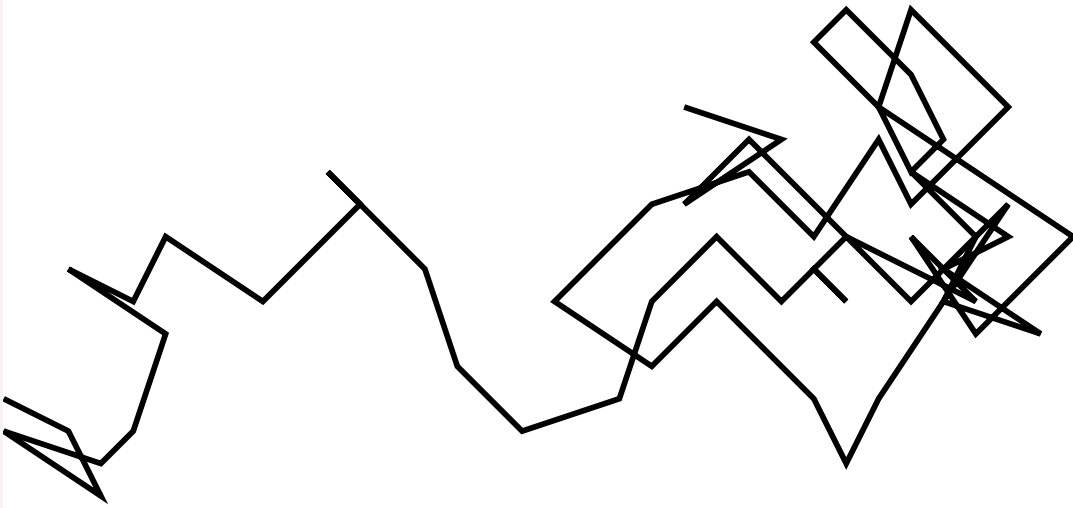
Würfelbild 44, 2.3.2014, 13:54, 42 x 29 cm



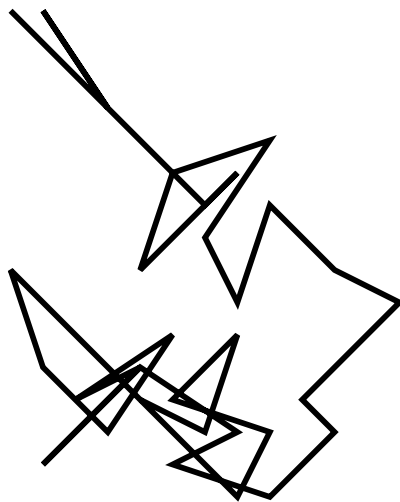
Würfelbild 45, 2.3.2014, 14:04, 42 x 29 cm



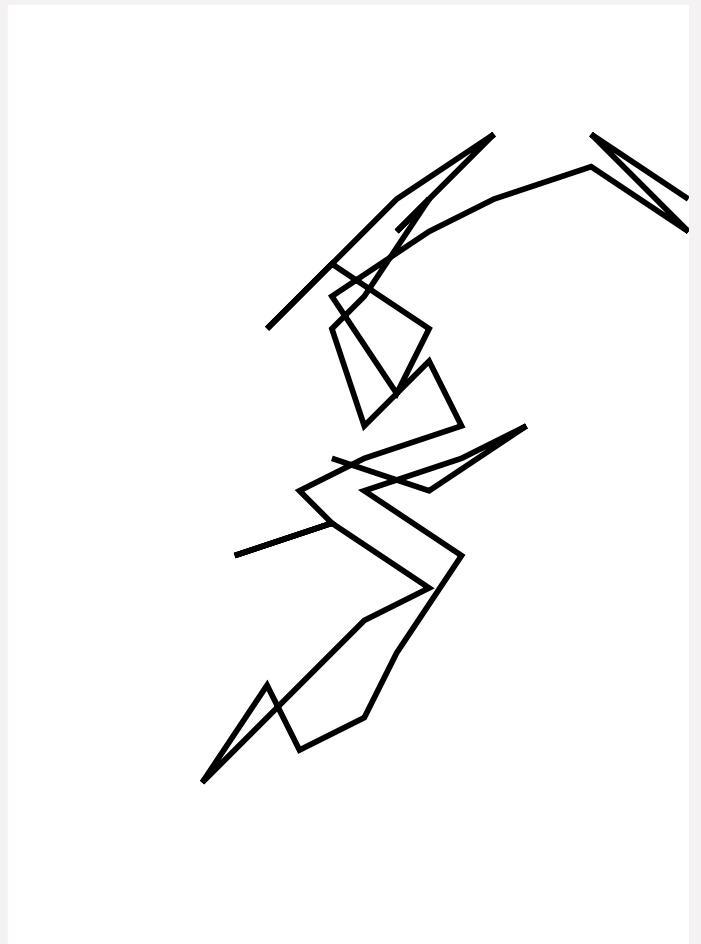
Würfelbild 46, 2.3.2014, 14:12, 42 x 29 cm



Würfelbild 47, 2.3.2014, 14:22, 42 x 29 cm



Würfelbild 52, 3.3.2014, 18:46, 42 x 29 cm



Würfelbild 51, 3.3.2014, 18:20, 21 x 29 cm



Würfelbild 33a, 2.3.-4.3.2014, 21:30, 42 x 29 cm

Spiel 7

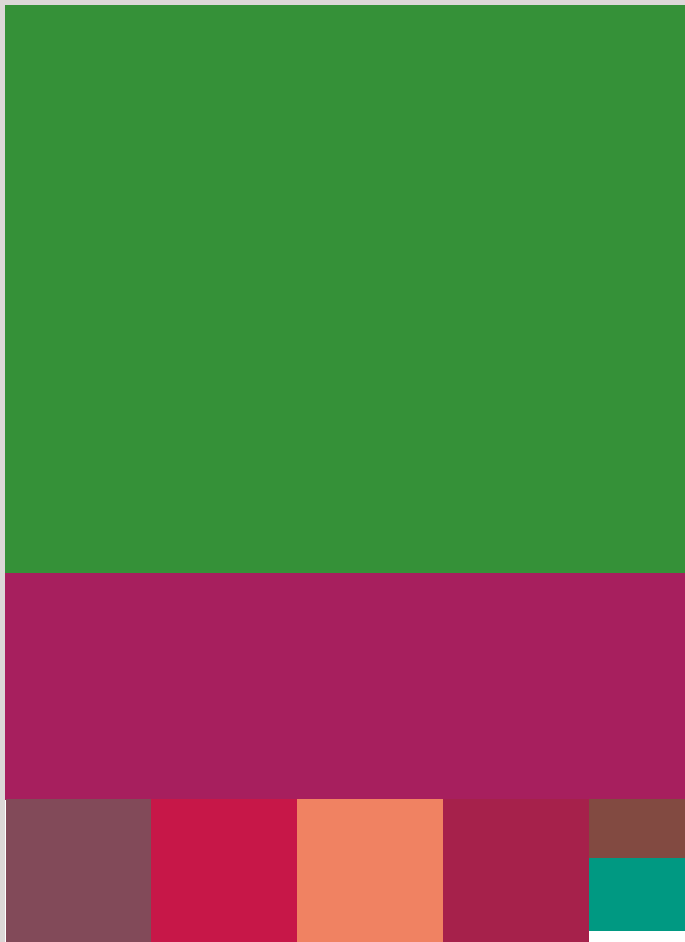
Proportionen

Der erste und der zweite Würfelwurf definieren die Proportionen eines Rechtecks (1.Wurf: horizontal, 2.Wurf: vertikal), das in maximaler Größe auf dem Bild platziert wird.

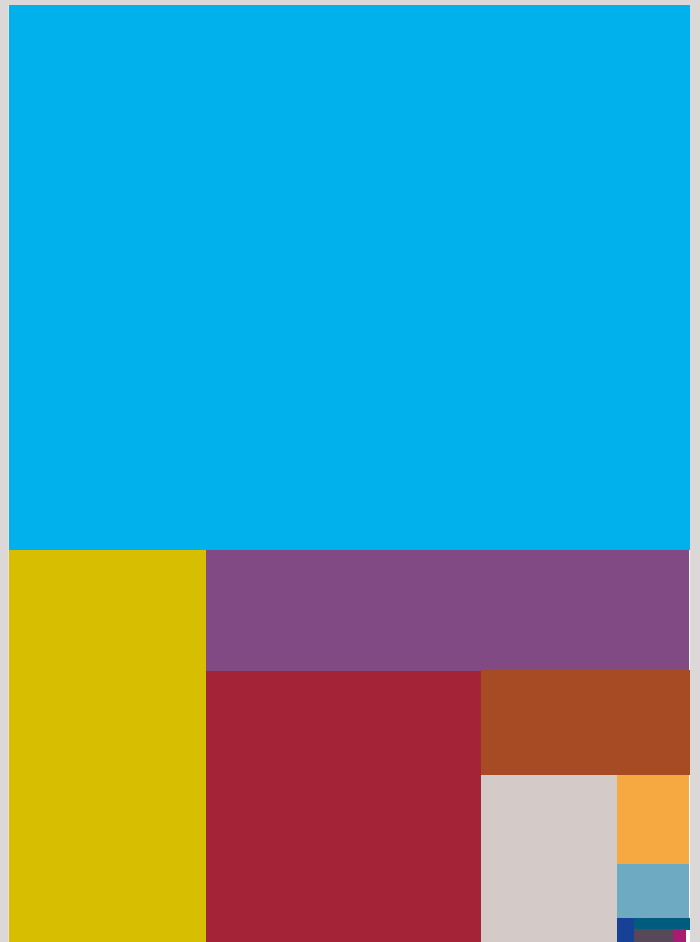
Wie in *Spiel 4* werden die Farben der Rechtecke durch drei Würfelwürfe definiert (3. Wurf: Cyan-Wert, 4. Wurf: Magenta-Wert, 5. Wurf: Yellow-Wert).

Der zweite und dritte Wurf definieren das zweite Rechteck, das in maximaler Größe in die weiß gebliebene Fläche eingepasst wird. usw.

Das Bild ist fertig, falls die Seitenlängen eines Rechtecks 1 mm unterschreitet. Dieses wird nicht eingezeichnet. Die übrige Fläche bleibt weiß.



Würfelbild 56, 9.3.2014, 15:37-15:46, 21 x 29 cm



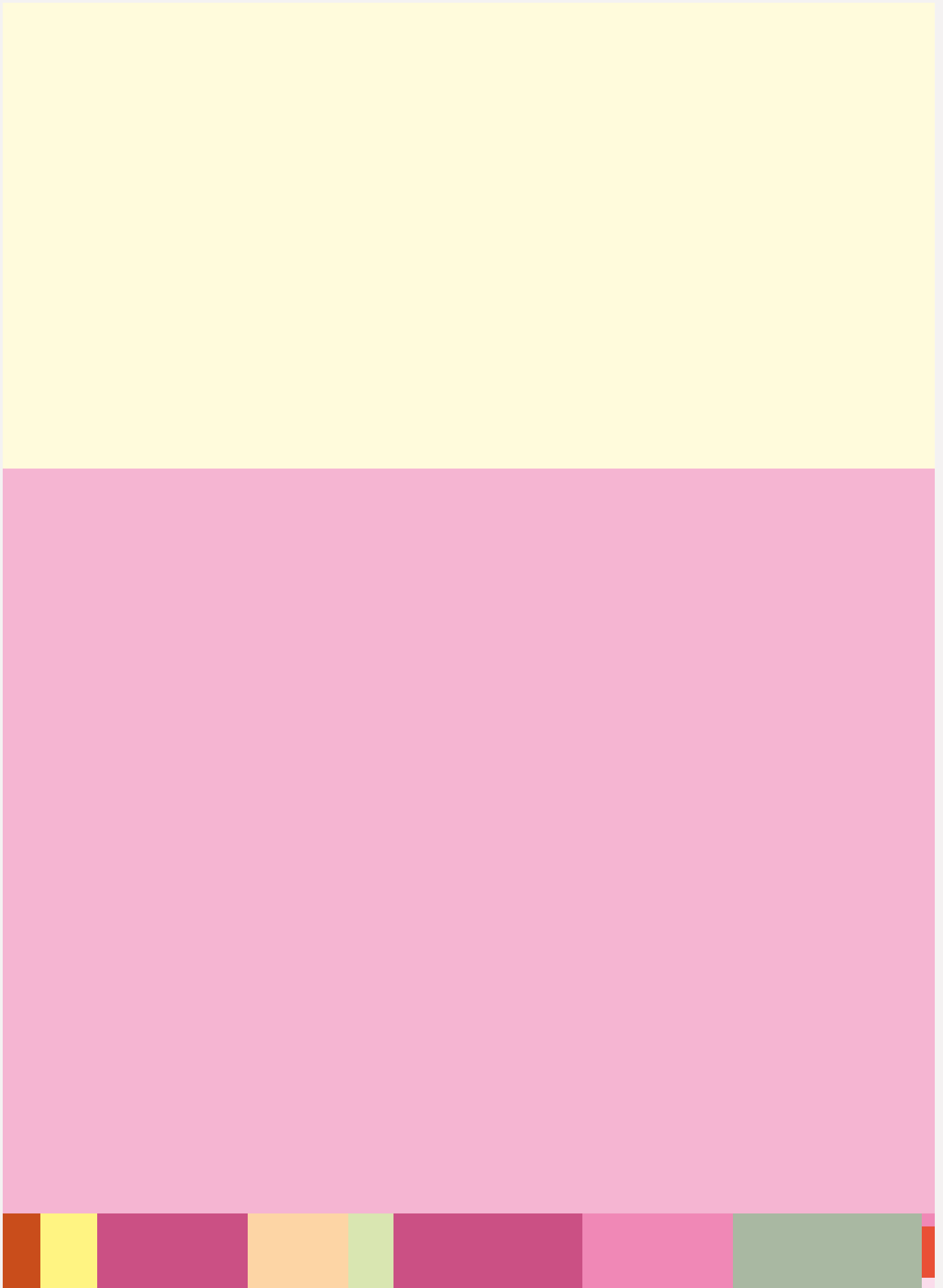
Würfelbild 58, 9.3.2014, 16:24-19:58, 21 x 29 cm



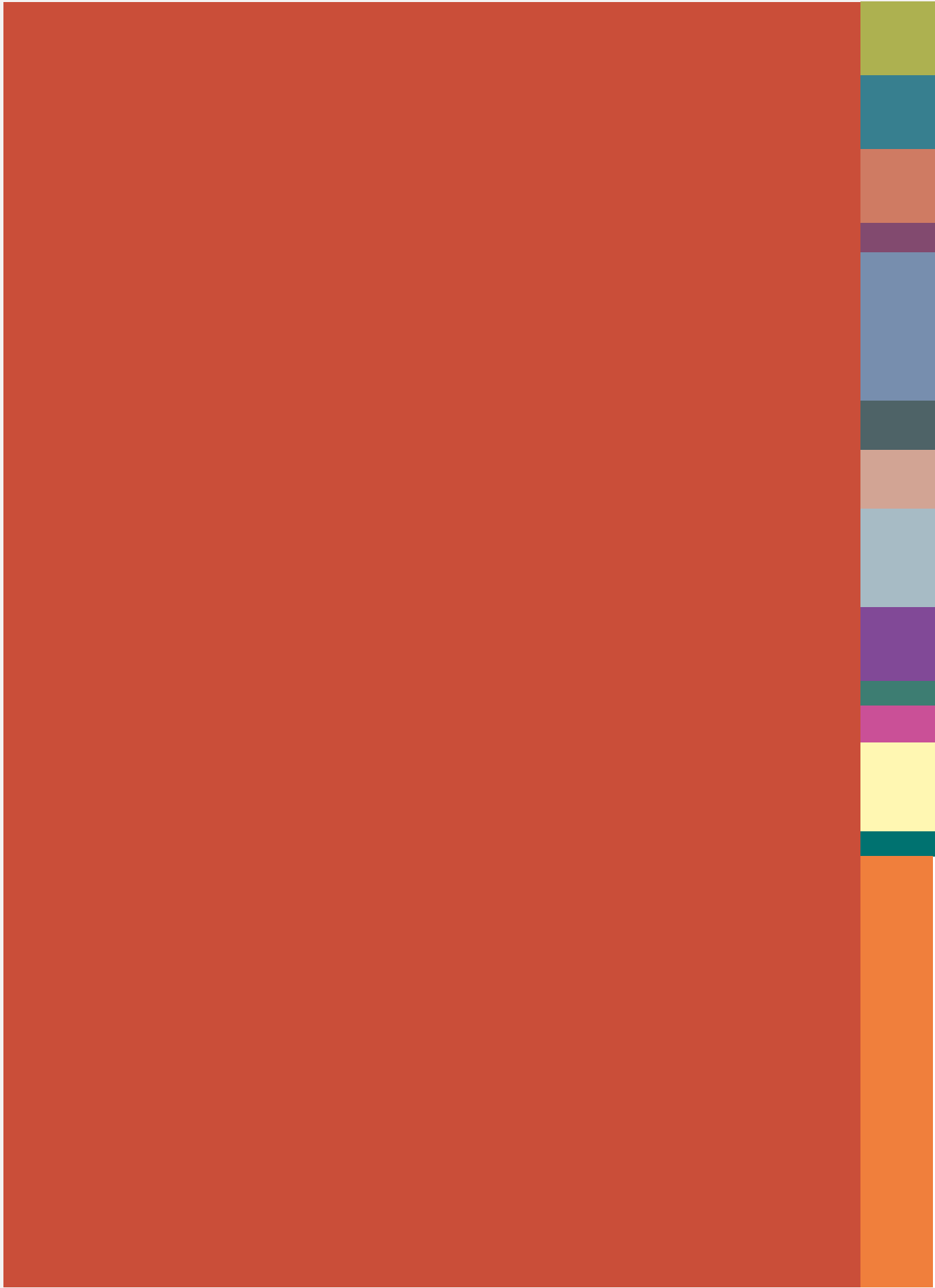
Würfelbild 57, 9.3.2014, 15:50-16:15, 21 x 29 cm



Würfelbild 54, 9.3.2014, 13:54-14:06, 21 x 29 cm



Würfelbild 48, 9.3.2014, 19:59-20:18, 21 x 29 cm



Würfelbild 55, 9.3.2014, 14:08-14:34, 21 x 29 cm

Tom Klengel - Biografie

geboren 1968 in Hall/Tirol

aufgewachsen in Graz

1988-95 Studium der Malerei und Grafik, Akademie der bildenden Künste, Wien

lebt und arbeitet in Wiener Neudorf und Wien

Austellungen und Projekte (Auswahl)

2003-14 *Spontan Publikationen*, Eigenverlags-Projekt

2010 *H2O*, Zoom, MQ, Wien (mit Michael Kienzer)

2008 *Echte Wiener Art*, Galerie Haas, Wien

2007 *Phönix*, Brick5, Wien

2005 *Cosmo-Ausstellung*, Kulturzentrum bei den Minoriten, Graz (Personale)

Intim, Echoraum, Wien

Engel, Galerie Stock, Wien

2004-06 *Kunst ist cool!*, Wunschbilder-Projekt im Österreichischen Skulpturenpark, Thal/Stmk.

2004 *24 Stunden Zeichnen*, Comic-Festival, Forum Stadtpark, Graz

2003 *Wunschbilder*-Projekt im Kinderbüro, in Schulen und Kindergärten, Graz 2003

2002 *Kinter t raum*, Wunschbilder-Projekt und Installation, Landesgalerie, St.Pölten
geöffnet ! 3von13_phase2, Rhizom, Graz (mit ekw 14,90)

Graz intern, Forum Stadtpark, Graz

2001 *Kinder t raum*, Wunschbilder-Projekt und Installation, Drosendorf/Waldviertel
www.tom-klengel.at, Archiv

2000 *Wunschbilder* bei Soho in Ottakring, Wien
Wunschbilder am Yppenplatz, Galerie Art&Weise, Wien (Personale)

ab 1999 Assistenz und Grafik für Iris Andraschek, Markus Kircher, Michael Kienzer, Robert Kummer, Lejo, Hubert Lobnig, Anneliese Schrenk, Petra Sterry und Markus Wilfling

1999 *Wunschbilder*, Projekt und Ausstellung, Tigerpark-Projekt, Hubert Lobnig und Iris Andraschek, Wien (Personale, Katalog)

1998 Galerie Dida, Leoben (Personale)

1992-95 *TOMEX Productions INK* mit Markus Wilfling, Wien, Graz, Leibnitz, Feldbach, Innsbruck

1992 Kurator der Ausstellungen *Versteckte Winkel*, Akademie der bildenden Künste und *TBC-Tilted Bar Cinema*, Theseustempel, Wien.

1988-92 Cafe Pi, Graz; Cafe Kuku, Wien, Stadtgalerie, Lienz; Kunsthaus, Horn; Industriellenvereinigung, Wien, Erotic Art Exhibition, Lefkosa/Zypern

Publikationen (Auswahl)

Spontan Publikationen # 1 - 73, Eigenverlags-Projekt; Künstlerbücher, Broschüren, u.a. in Kooperation mit Harald Anderle, Iris Andraschek, Albert Huspeka, Sonja Janisch, Wilhelmine Keyserling, Michael Kienzer, Markus Kircher, Robert Kummer, Lejo, Petra Sterry, Anne Suttner, Markus Wilfling, Wien/Wiener Neudorf, 2003-14

Wunschbilder, Tigerpark, Wien, 1999

Zeichnung und Illustration

Eigenverlags-Publikationen: *Comix-Tomix*, *Heilige, Klobuch* (gesammelte Comix), *Kindermalbuch*, *Die Blume - Diplom* (Plakat), *Malbuch für die Kinder*, *Bilderbuch*, *Wunschbilder*, Leibnitz/Graz/Wien, 1993-2002

Bekenntnisse einer faulen Socke, *Im Anfang war die Sendepause*, Text: Robert Treichler; Aarachne, Verlag Wien, 1995

Kinderbibel - Bücher; *Jesus für die ganze Familie*, *Jesus für Kinder*, *Jesus-Malbuch*, Text: Andrea Klimt; Hrg. von KSH-Systems und ÖKB-Verlag, Wien, 2007

Minicosmos 03 - 07, Kinderprogramm, Poster und Folder, Frida und Fred, Kindermuseum, Graz, 2003-07

Cosmo, Maskottchen zu Graz 2003 - Kulturhauptstadt Europas; Stofftier, Schlüsselanhänger, Poster, Comics, Aufkleber, Graz, 2003

Turmkau zu Babel, Kinderkatalog, Kunsthistorisches Museum Wien, Graz, 2003

Hippo for Kids, Comic, Pferd+Sport, Kiel, 2001-03

CD, Trickfilm und PC-Spiel

www.CosmoundNanu.at, Kinderwebseite, 2012, mit Koop pro Wien, KSH-Systems, tl-soft

Kinderbibel - CD-ROM Vol. 1-3; 60 min.-Trickfilm, Lexikon, Infos, Landkarten, Spiele; *Jesus wird geboren*, 2005, *Jesus, unser Freund*, 2006, *Jesus ist auferstanden*, 2007, KSH-Systems, ÖKB- und Hännsler-Verlag

La bible des enfants - CD-ROM Vol. 1-3, Edition de l'Emmanuel, Paris, 2009

La historia de Jesús - CD-ROM Vol. 1-3, San Pablo Verlag, Kolumbien, 2009

Magellans Reise um die Erde, 12-min Trickfilm, FH Joanneum, Frida und Fred, Kindermuseum, Graz, 2004

Kinderleben - Familie Lio, kinderleben.steiermark.at, PC-Spiel, mit Moke Klengel, Graz, 2005

