

Ehrenpreis an Peter Vogel

Begründung der Jury

Peter Vogels kybernetische Klangskulpturen gehören zu den wichtigsten Errungenschaften der internationalen Klangkunst. Der Künstler, 1937 in Freiburg i.Br. geboren, hat sein gesamtes künstlerisches Leben in den Grenzbereichen künstlerischer Gattungen verbracht und diese miteinander und mit physikalischen und psychologischen Phänomenen verbunden: Literatur, Musik, Tanz und Malerei waren seit frühester Jugend Teil seiner direkten Interessen, die ergänzt wurden durch ein frühes Kennenlernen elektronischer Klangvermittlung. Dies führte zum Bau eines eigenen Tonbandgerätes, das er zu Musikaufnahmen eigener Stücke, deren Verfremdung und Manipulation benutzte. Das folgende Physikstudium ließ später Kunst und Kybernetik, Musik und Interaktivität mehr und mehr in seinen auch optisch-formal überzeugenden Klangmaschinen zusammenwachsen. Peter Vogels hervorragende Stellung als Künstler, Musiker, Kommunikationspsychologe und Physiker wird besonders in seinen großen Klangwänden und Klangenvironments deutlich, die den Betrachter akustisch und durch Bewegung bis hin zum Tanz unmittelbar mit einbeziehen.

Peter Vogel

Bemerkungen zu meinen Arbeiten

Aktion und Reaktion sind zeitliche Vorgänge. Die Ästhetik der interaktiven Prozesse ist ein ästhetischer Vorgang, wie es das Hören von Musik oder das Betrachten von Bildern sein kann. Die Ausstellungsbesucher werden zu Mitspielern gemacht, sie werden aus der Stille und andächtigen Passivität gelockt, in der sie gewöhnlich verharren. Der eigentliche Inhalt der Objekte und der mit ihnen verbundenen Interaktion erschließt sich dem erst neugierigen, dann explodierenden Betrachter durch seine Bewegung: »Es ist die Bewegung, durch die wir lernen, dass es Dinge außer uns gibt, und es ist nur unsere eigene Bewegung, durch die wir uns die Idee des Raumes erwerben. Die ersten Lehrer der Philosophie sind unsere Füße, Hände und Augen.« (J.J. Rousseau)

Interaktion findet hier auf einer betont physischen Ebene statt und hat die Charakteristika des Spiels. »Die vom Spieler ausgehende, dem Spielgegenstand mitgeteilte Bewegung hat den Erfolg, zum Spieler zurückzukehren. Was das Spielding tut, löst wiederum die Aktivität des Spielers aus. Der Impuls, welcher vom Spieler weg gerichtet war, kehrt als Effekt zu ihm zurück.« (F.J.J. Buytendijk)



Das gleichzeitige Empfangen und Hervorbringen (Passivität und Aktivität) ist die Voraussetzung jeder schöpferischen Tätigkeit. Die damit geschaffene Verbindung von Natur- und Vernunftsgesetzen macht den Menschen zur Ganzheit.

Der Inhalt eines Werkes kann also nur in einem Prozess erfahren werden. Ohne den Betrachter ist das Werk tot: Kunst wird zu einem einmaligen Ereignis nicht als Produkt, sondern als Ereignis. Den Charakter eines Werkes prägen Künstler und Rezipient gleichermaßen, oder wie Franz Erhard Walther es formuliert: »Das Werk entsteht nicht durch den Künstler, sondern in Handlungsprozessen mit den von ihm bereitgestellten Vehikeln.«

2003

Meine Arbeiten sind auf einen aktiven Betrachter angewiesen: die Klangobjekte, Lichtreliefs und kinetischen Plastiken erwarten einen »spielenden« Zuschauer, der sie durch Bewegungen (Schattenwurf) oder Laute zum »Sprechen« bringt. Das Innenleben des Objekts wird durch Interaktionen erforschbar, etwa so wie die Psyche eines Menschen durch ein Gespräch. Allerdings ist die Sprache, die hier gesprochen wird, primitiv: Sie besteht aus Bewegungen und einfachen Tonstrukturen. Trotzdem übermittelt sich der Zustand des Betrachters wie Ruhe oder Gereiztheit, Scheu oder Lebendigkeit, Langeweile oder Neugier auf das Objekt, und dessen Reaktionen fallen entsprechend unterschiedlich aus. So reagieren z.B. manche Objekte auf schneller werdende Bewegungen des Betrachters mit gesteigerter Komplexität der Reaktionsmuster, andere bei lang andauernder Beeinflussung mit erhöhter oder verminderter Intensität bereits ablaufender Vorgänge.

Die Reaktionsform beschreibt den »Charakter« eines Objekts, in ihr offenbart sich der ästhetische Gehalt, der bei fast allen meinen Arbeiten eher in den Zeitstrukturen als in der optischen Erscheinung zu finden ist. Form ist weitgehend Folge der Funktion. Die verwendeten elektronischen Bauteile dienen ausschließlich dieser Funktion, keines ist überflüssig. Elektronik ist für mich nicht mehr und nicht weniger als für den Maler Farbe und Leinwand, also formbares Material für eine beabsichtigte Wirkung. Die inhaltlichen Absichten haben sich seit den ersten Jahren gewandelt, mehr als die äußere Erscheinung oder gar die elektronische Technik. Von der Malerei kommend, waren die ersten Reaktionsobjekte gemalte Bilder, in denen – von einer verborgenen Elektronik gesteuert – Teile mechanisch bewegt wurden. Angeregt vom Studium psychologischer Verhaltensmodelle und von der Biokybernetik entwickelte ich Reaktionsmuster wie etwa »Habituation« (Gewöhnungsmechanismen), »Konditionierter Reflex« (Pawlovscher Hund) und Variationen davon. Es ging mir um die Wahrnehmung von Veränderungen in Zeitabläufen und Systemen, die man

selbst beeinflussen kann und letztendlich um die Wahrnehmung seiner selbst im Wechselspiel mit reagierenden Strukturen.

Dann entstanden Objekte mit abstrakteren Reaktionen, reine Phantasieprodukte, die nicht mehr die Natur kopierten. Neben Wandreliefs entstanden Plastiken, die Reaktionsmuster wurden z.T. einfacher und durchschaubarer, die Elektronik wurde sichtbar, die Funktion stand im Vordergrund. Als wichtigen Aspekt für die Rezeption meiner Arbeit entdeckte ich das Spiel, und der Satz (aus Schillers Briefen über die ästhetische Erziehung des Menschen): »Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt« wurde für mich zum Leitgedanken für alle folgenden Arbeiten.

Ende der 70er Jahre entstanden eine Reihe von Wandobjekten mit Farbscheiben und Plastiken mit Leuchtdioden, wo die optische Erscheinung mit ihren Veränderungen (oft durch Schall ausgelöst) wichtig war. In dieser Zeit entstanden auch die ersten größeren Installationen mit musikalischem Inhalt: Ausgehend von dem »Donauessinger Environment« das aus 3 Stelen bestand, die an einen Synthesizer angeschlossen waren, entwickelte ich die sogenannten »Klangwände« (ein Elektronikband an der Wand mit 10 bis 15 Sensoren und externem Verstärker und Lautsprechern), die ich mit den verschiedensten Tänzern und Tanzgruppen in Performances einsetzte. Diese Klangwände sind Spielobjekte, wo der Betrachter/Spieler aus einem vorgegebenen variablen Klangmaterial selbst eine Komposition erstellt oder improvisiert. In den 80er Jahren entstanden Klangwände mit repetitiven »minimal music«-artigen Klangstrukturen und »Minimal Music Objekte« (Plastiken mit 3 bis 6 repetitiven Klangsequenzen, die vom Betrachter mittels Photozellen in Intensität und Dauer beeinflusst werden konnten). Hier ging es mir neben der Wahrnehmung interaktiver Strukturen zusätzlich um musikalische Erfahrungen, um die Sensibilisierung für feinste rhythmische Verschiebungen und Klangveränderungen, die durch die Überlagerung der einzelnen minimal-Strukturen entstehen können.

Ende der 80er Jahre begann die Werkgruppe »Schattenorchester«, Installationen mit mechanischen Instrumenten und Schattenprojektion. Auch hier werden die über Photozellen ausgelösten repetitiven Klänge elektronisch gesteuert. Nach wie vor betrachte ich meine Arbeiten als Grenzfälle zwischen Objekten der Bildenden Kunst, Musik und Performance, psychologischen Modellen und Spielobjekten; keinem dieser Gebiete möchte ich sie eindeutig zuordnen, denn sie sind weder das eine noch das andere und auch nicht alles zugleich. Vielleicht ist diese Frage auch gar nicht so wichtig.

2006

