



Walter Giers electronic art

aktive und interaktive Objekte
1960 – 1979



Der 1937 in Mannweiler (Pfalz) geborene Walter Giers lebt und arbeitet in Schwäbisch Gmünd.

Giers hielt sich bis 1945 in Prag und danach, bis 1959, in Kevelaer am Niederrhein auf. Neben einer Schaffensphase als Jazzmusiker war ab 1959 an der Werkkunstschule Schwäbisch Gmünd tätig. Von 1992 bis 1993 lehrte er an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Im Jahr 1995 gründete er das Büro »Licht und Klang im öffentlichen Raum« in Schwäbisch Gmünd. Mit Einzel- und Gruppenausstellungen war Walter Giers seit 1968 bereits in zahlreichen Museen u.a. in Saarbrücken, Stuttgart, Amsterdam, München, Köln und Toronto vertreten.

Der Künstler arbeitet mit optischen und akustischen Elementen die sich in den Licht-Ton-Kunstwerken vereinen, die im Grenzbereich zwischen bildender Kunst, Musik und Technik angesiedelt sind. Giers steht in der Tradition des Konstruktivismus und der kinetischen Skulptur von Naum Gabo und Heinz Mack bis zu Jean Tinguely und Rebecca Horn. Walter Giers Arbeiten sind durch Zufallsgeneratoren gesteuert oder interaktiv. Durch die immer neuen Variationen eines komplexen elektronischen Innenlebens entwickelt sich eine eigensinnige, nicht vorhersehbare Eigendynamik.

Unzählige hochkarätige Preise, Ehrungen und Auszeichnungen begleiten seinen Weg. Staatssekretär Rudolf Böhmler bezeichnete Walter Giers – während der Verleihung des Verdienstordens der Bundesrepublik Deutschland im Mai 2007 – als einen herausragenden Künstler unseres Landes: „Walter Giers ist seit Jahrzehnten eine der maßgeblichen und treibenden Kräfte kulturellen Lebens. Er ist ein herausragender Künstler unserer Landes, der sich in hohem Maße um unsere Gesellschaft und unser Gemeinwesen verdient gemacht hat.“ Mit dem breiten Spektrum seiner Talente hat sich Giers einen Namens als universaler Künstlertypus gemacht, er gilt gleichermaßen als Medien- und Lichtkünstler, Elektrogenie, Erfinder, Industriedesigner, Jazzmusiker, Magier, Visionär und Stadtgestalter – Walter Giers ist ein international gefragter Mann.

Giers wissenschaftliche Studien mit Phänomenen der Akustik und Optik, wurden in Fachliteraturen, Zeitschriften und Büchern veröffentlicht.

Diverse Kompositionsaufträge erhielt er von Rundfunkanstalten (Radio Bremen, u.a. „Zeitmaschine“, Süddeutscher Rundfunk, u.a. „Homos Lusus – Der gespielte Mensch“, Saarländischer Rundfunk u.a. „Musik des 20. Jahrhunderts“, „Wiesenslaser-Musik“, etc.).

Giers brachte eine neue Ästhetik in die öffentliche Stadtbeleuchtungen. Für die bekannte „Puntilla-Leuchte“ erhielt er den *Product Design Award (2001)*.

Design oder Kunst? Für eine „Tisch-Serie“ erhielt Giers *den reddot design award* – eine Auszeichnung für höchste Designqualität (2004), die in überragender Weise Innovation in Form und Funktion ausdrückt.

Die Poolleuchte „Luxos“ wurde mit dem „*Golden Wave*“ (2007) ausgezeichnet.

2007 war das 70. Geburtstagsjahr von Walter Giers. Mit sieben Ausstellungen wurde der electronic art und Medienkünstler in diesem Jahr gefeiert und geehrt.

Walter Giers denkt in seinen Arbeiten konkret, direkt und ganz pragmatisch, aber er handelt nicht vordergründig und unmittelbar. Es ist stets sein versteckter witziger Hintersinn, sein mitunter entlarvender Zynismus oder auch seine beißende Zeitkritik, die sich in seiner Kunst wohl verpackt und schick gestylt aber auf Umwegen doch erschließt.

Professor Dr. Ludger Hünnekens

Rektor der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste, Stuttgart

Gabriella Kerler – machtkultur.de
Büro für Projekt- und Kulturmanagement
Schottstraße 26
70192 Stuttgart
kontakt@machtkultur.de
www.machtkultur.de
Tel.: 0176.22611868
Fax: 07171.929654

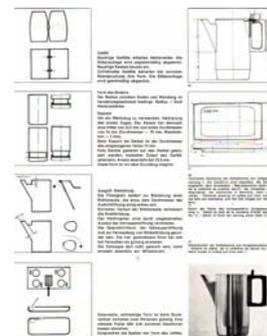
1 | 1960, Patentleuchter. Während der Studienzeit entwickelt (für fast alle Kerzengrößen).
Hergestellt von der Fa. Erhard & Söhne.
D 5 cm H 6,5 cm



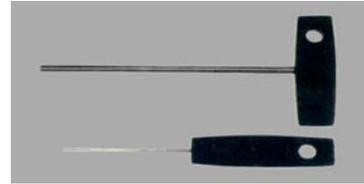
2 | 1961, Meisterstück. Stahlgravur im Sinne Giers´
Meisters Professor Fritz Nuss.
Stahl, 14 x 14 x 6 cm



3 | 1963, Prüfungsarbeit als Industriedesigner:
Ein Forschungsauftrag des Landesgewerbeamtes
Stuttgart.



4 | 1964, **Inbusschlüsselgriff**. Als selbständiger Designer Entwicklung von Inbusschlüsselgriffen für die Fa. Andreas Maier, Fellbach. Ausgezeichnet mit der „Guten Industrieform“ vom Designcenter Stuttgart. Gilt weltweit als Vorlage zur Nachahmung.



5 | 1965, Entwicklung eines **Reliefschachbrettes**



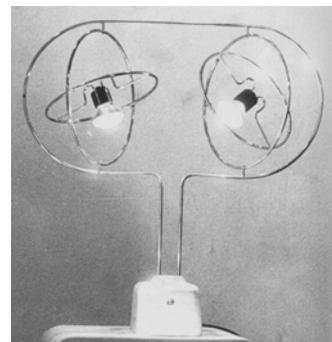
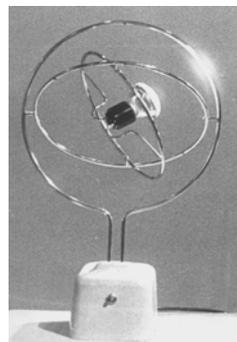
6 | 1968, **Möbisches Band**. Neuartige Interpretation. (Als Inversgebilde).
100 x 35 x 14 cm



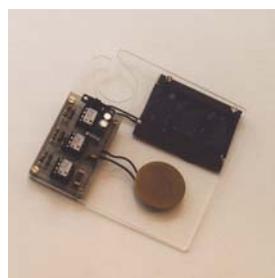
7 | 1968, **Hänge-Kugellautsprecher**. Besondere Merkmale:
Kein Bespannstoff mehr vor dem Lautsprecher, da Giers feststellte, dass sich mit den neuen Tauchspul-Lautsprechern Bassschwingungen zeigten. Diese wollte Giers nicht verstecken, sondern als sinnliche Bereicherung wahrnehmen lassen.
D in 15, 25, 30 cm



8 | 1968, **Kardanische Niedervoltlampe**. Eine Lampe in der 12 V offen geführt werden, um die Lampe in jede Richtung strahlen zu lassen.
Vertrieb über Bofinger´s "Wohnzubehör", Ilsfeld.
Noch jeweils **ein** Muster vorhanden. H 40 cm



9 | 1969, Erfindung „**Elektronischer Schmuck**“. Giers fand Innereien von Radios mit Widerständen und Kondensatoren wesentlich attraktiver als den damaligen Modeschmuck.
Diverse Modelle, die mit Solarzellen oder Akkus funktionieren.



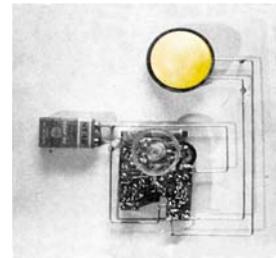
10 | 1969, **Kugellampe**. Entwickelt aus dem Kugellautsprecher. Besondere Lösung – die drehbare 45°-Aufhängung ermöglicht das Ausrichten des Lichtes in alle Richtungen, von der Horizontalen in die Vertikale.

Hergestellt von der Firma Bachmann, Stuttgart.
D 30 cm



11 | 1969, **Radiobild**. Ein Multiple das als Bild ein Radio ohne Gehäuse zeigt. Parallel dazu sind Radioplastiken und Radiomobile entstanden.

Vertrieb durch die Fa. Bofinger in Ilsfeld.
20 x 20 cm

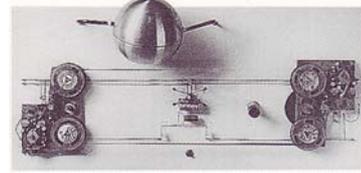


12 | 1969, **Radiomobile**. Das Objekt dreht sich bei leichtestem Luftzug. Es lassen sich regulär verschiedene Sender einstellen. In der kreisenden Bewegung ändert sich die Ausrichtung der einmontierten Ferritantenne, so dass die Lautstärke ab- oder zunimmt oder sich andere Sendungen überlagern.

48 x 34 x 4 cm, Serienobjekt



13 | 1969, **Wiederkäufer**. Nimmt acht Sekunden lang Gesprochenes im Raum auf und gibt anschließend das Gehörte wieder von sich. Dann werden wieder acht Sekunden aufgenommen usw.
80 x 38 x 10 cm



14 | 1969, **Elektronischer Vogel**. Multiple (3 Exemplare).
Entstehung: Beim Experimentieren mit wenigen Transistoren ertönte ein vogelähnliches Geräusch. Das Objekt sitzt in einem frei schwebenden Rahmen aus Draht.
Auf Knopfdruck gibt es piepsende Töne von sich.
20 x 10 x 12 cm



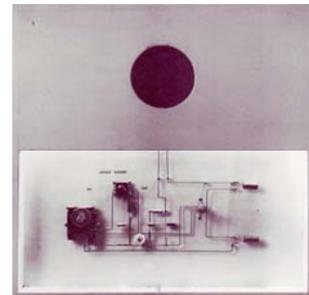
15 | 1969, **Smoke Lady**. Ein rauchender Damenkopf, vorgestellt zu Giers´ 2. Ausstellung (1. Einzelausstellung in Schwäbisch Gmünd). Geraucht wird mittels Vibration der Zigarette. Einfachste Elektronik, danach intensives Experimentieren mit Elektronik.
H 35 cm



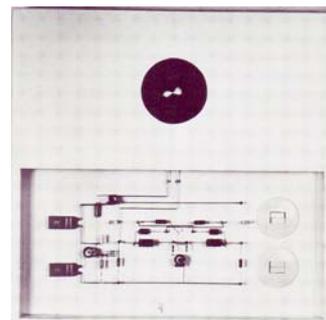
16 | 1969, **Schießgewehr**. Inspiriert vom Vietnamkrieg. Einzelobjekt. Aus einer Coca Cola Dose am Ende des „Laufs“ ertönen nach Abzug laserähnliche Geräusche, nach Betätigung eines Knopfes sirenenartige Geräusche.
L 80 cm



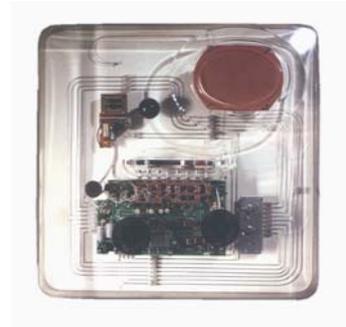
17 | 1969, **Zensiertes Radio**. Nach Umlegen eines Schalters werden Radiosendungen unverständlich. Die staatliche Zensur von Radiosendern erübrigt sich, da die Zensur im Radio direkt vorgenommen wird. Gesprochenes wird bis zur Unkenntlichkeit zerstückelt. Inspiriert von den damaligen Zensur-Diskussionen.
60 x 60 x 10 cm



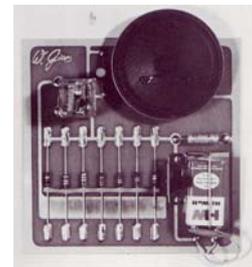
18 | 1969, **Multivibrator**. Multiple (3 Exemplare). Nach einem Schaltplan realisierter Tongenerator. Es können nach dem binären System die verschiedensten Töne abgerufen werden. Diente der Musikgruppe „Kraftwerk“ in Köln als Instrument für ein Konzert.
60 x 60 x 10 cm



19 | 1970, **Radiobild für ITT Schaub-Lorenz**. Entwicklung eines transparenten Radios aus transparentem, organisch verformtem Acrylglas, für die Fa. Schaub-Lorenz. Wird im Designlexikon als erstes Transparentdesignobjekt vorgestellt.
55 x 55 x 12 cm



20 | 1970, **Spielbild**. Sieben Widerstände ermöglichen 2 hoch 7 Töne. Ein rein interaktives Objekt.
25 x 25 x 1 cm



21 | 1970, **Radioburg**, serielles Objekt. Im Popstil gefertigtes, funktionstüchtiges Radio.
18 x 15 x 13 cm



22 | 1970, **Vogel**. Gibt Vogelpiepsen von sich.
24 x 16 x 10 cm



23 | 1971, **Handbild**. Multiple. Bei Berührung durch eine oder mehrerer Personen ertönen, je nach Hautwiderstand, verschieden hohe Töne. Erstes echtes interaktives Objekt nach Meinung von Herr Professor Heinrich Klotz.
40 x 40 x 1 cm



24 | 1971, **Lichtbild**, Serienobjekt. Die drei Garagenlampen reagieren auf Akustik im Raum (also eine Lichtorgel) und sind in der Empfindlichkeit einstellbar. Die autonome Elektronik, von Giers entwickelt, fungiert als Lichtorgel. Vertrieb durch die Firma Lampert.
48 x 48 x 12 cm



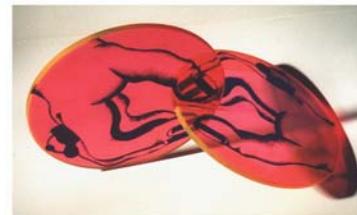
25 | 1971, **Lichtobjekt**. Serienobjekt. Erstes Objekt mit autonomer Lichtorgel. Orangefarbene Birne leuchtet bei Geräuschen im Raum. Wurde durch die Fernsehsendung „Musik aus Studio B“, mit Chris Howland populär.
32 x 12 cm



26 | 1971, **Entwurfsobjekt** für ein kleines Radio (aus Gips und Elektronik). Popstil. Kann in zwei verschiedenen Konfigurationen präsentiert werden (schräges oder gerades Model).
18 x 9 x 7 cm



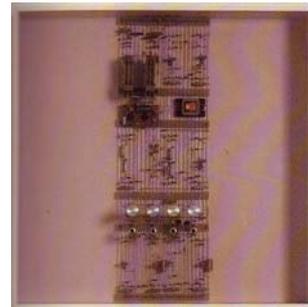
27 | 1971, **Schaukelobjekt**. Vorgestellt auf der Messe in Frankfurt. Zwei runde Scheiben können ineinander gesteckt werden und schaukeln (rollen), entsprechend. Hauptgestaltung durch Klaus Miklitz.
D. 17,4 cm, je Scheibe.



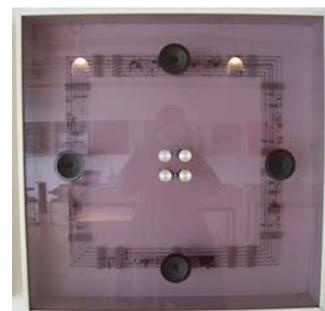
28 | 1971, **Rollobjekt**. Serienobjekt. Rote oder weiße Labyrinth aus Kunststoff. Eine Stahlkugel läuft im Labyrinth zum tiefsten Punkt, von dort aus wird die Kugel mit einem Elektromagneten zum höchsten Punkt geschossen. Richtig justiert folgt eine unendliche Wiederholung.
35 x 12 cm



29 | 1971, **Quadrobild extern**. Elektronisch erzeugter Klang wird von einem Zufallsgenerator so manipuliert, dass nur je einer der externen vier Lautsprecher aktiviert wird. Die akustischen Fragmente werden erst im menschlichen Ohr wieder zusammen gesetzt und durch die verschiedenen Einfallswinkel als räumlich-rhythmisiertes Ereignis interpretiert.
75 x 75 x 10 cm + 4 Lautsprecher



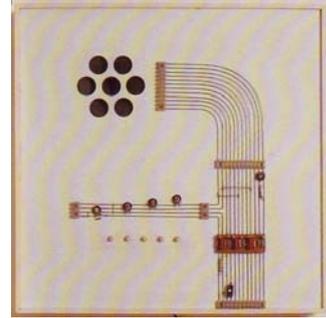
30 | 1972, **Quadrobild II**. Elektronisch erzeugter Klang wird von einem Zufallsgenerator so manipuliert, dass nur je einer der vier Lautsprecher aktiviert wird. Die akustischen Fragmente werden erst im menschlichen Ohr wieder zusammen gesetzt und durch die verschiedenen Einfallswinkel als räumlich-rhythmisiertes Ereignis interpretiert.
75 x 75 x 10 cm



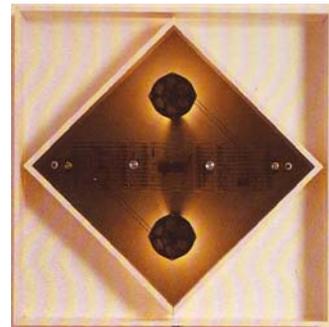
31 | 1972, **Orgel II**. Binär können orgelähnliche Töne vom Rezipienten erspielt werden.
75 x 75 x 12 cm



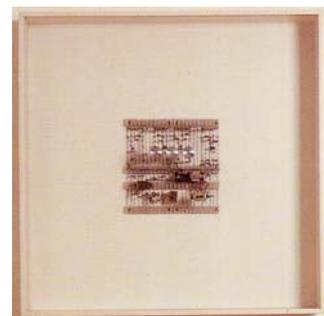
32 | 1972, **Kleines Orchester**. Interaktiv zu betätigen.
Eigene Kompositionen möglich.
75 x 75 x 10 cm



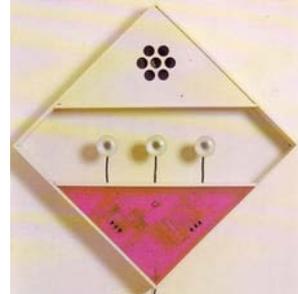
34 | 1972, **Kontrastbild**. Zwei Multivibratoren reagieren durch Fotowiderstände auf Helligkeitsunterschiede.
75 x 75 x 12 cm



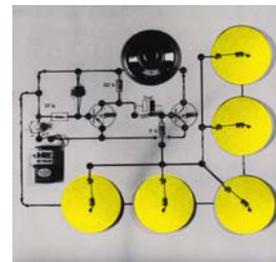
35 | 1972, **Klopfmaschine**. Drei Elektromagnete werden mit Taktgeneratoren betätigt. Die einzelnen Geschwindigkeiten können mittels Regler eingestellt werden.
75 x 75 x 10 cm



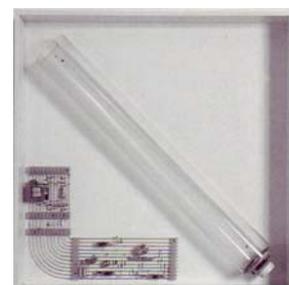
36 | 1972, **Lichtmaschine**. Wie das Röhrenbild eine „Unbekannte“. Keinen Einblick in die Funktionsweise, die durch einen Fotowiderstand und Triax die Wirkung noch aggressiver bestimmt. Interaktives Objekt, zum Teil zufallsgesteuert.
75 x 75 x 10



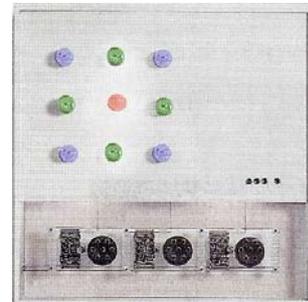
37 | 1972, **Tastbild**. Serienobjekt. Auf Kartonbasis, gesteuertes Tonobjekt. 2 hoch 5 verschiedene Töne können erspielt werden.
Betrieb mit 9 V Batterie, 40 x 40 x 1 cm



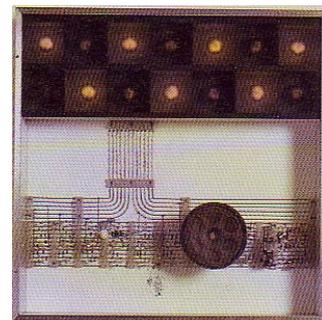
38 | 1972, **Kleine Geräuschmaschine I**, „Die röhrende Röhre“. Elektronisches interaktives Objekt. Durch Einstellung können verschiedene röhrende Töne erspielt werden. Aus fünf Germaniumtransistoren hergestellt. Funktion dem Künstler auch heute noch ein Rätsel.
75 x 75 x 12 cm



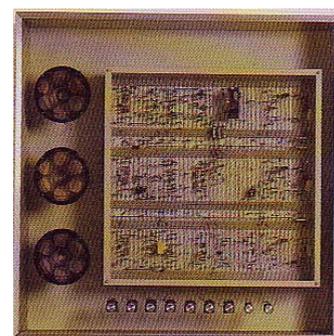
39 | 1973, **Großes Lichtbild.** Die ersten, von Giers entwickelten, autonomen Lichtorgeln wurden im Objekt implantiert. Dreikanaliges Lichtspiel, reagiert auf Geräusche im Raum.
75 x 75 x 12 cm



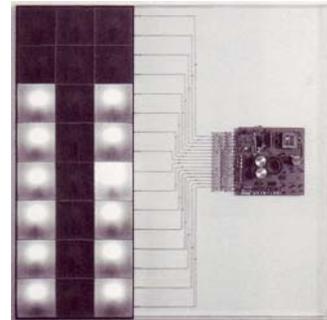
40 | 1973, **Schieberegister horizontal.** Verschieden manipulierbare Lichtfolgen, begleitet von entsprechenden Tönen.
75 x 75 x 12 cm



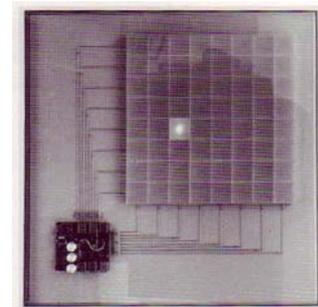
41 | 1973, **Komplexe interaktive Musikmaschine.** Vielfache Steuerungsmöglichkeiten, interaktiv mit Zufallsgeneratoren von Musikstrukturen.
75 x 75 x 12 cm



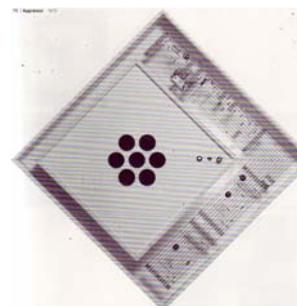
42 | 1973, **Schieberegister.**
Zeigt mittels Schieberegister Lichtstrukturen.
100 x 100 x 6 cm



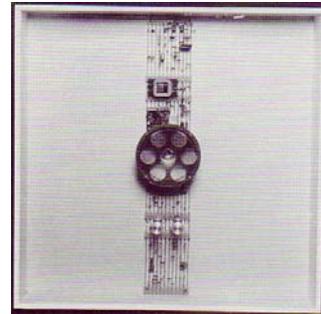
43 | 1973, **Spiel für 6 Relais.** Sechs Relais manipulieren einen Lichtpunkt im Raster. Das Tempo kann an einigen Reglern eingestellt werden.
100 x 100 x 6 cm



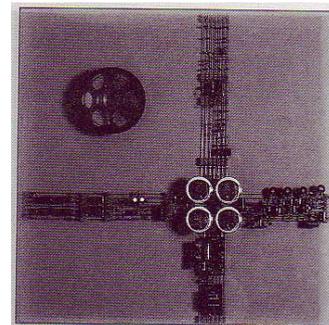
44 | 1973, **Agressor.** Macht eigenständig Musik (einstellbar).
103 x 103 x 6 cm



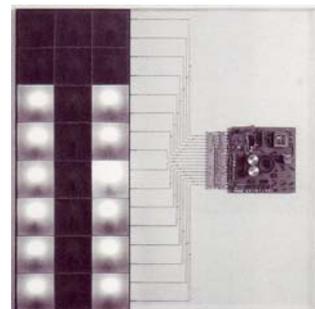
45 | 1973, **Obertöner**. Zufallsgeneratoren entwickeln aus einem Grundton (einstellbar) eine bewegliche Filterung von Obertönen.
75 x 75 x 10 cm



46 | 1973, **Rhythmus-Maschine**. Auf kleinen Metallblättchen können interaktiv Schlagzeuggeräusche erzeugt werden. Das Ganze ist auch auf Zufallsgeneratoren umschaltbar.
75 x 75 x 6 cm



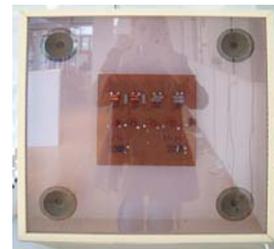
47 | 1974, **Lichtfontäne**. Mittels Schieberegister wird Licht manipuliert. Es können verschiedene Positionen eingestellt werden. Arbeitet autonom.
100 x 100 x 6 cm



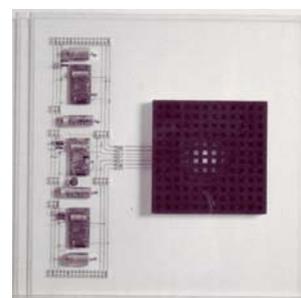
48 | 1974, **Imagination**. An einem Hahn kann das Tempo von Tropfgeräuschen geregelt werden. Wenn man zwischen dem dunklen Block und dem Hahn eine Hand hält, hören die Tropfgeräusche auf (bei heller Anleuchtung der Hand).
75 x 25 cm



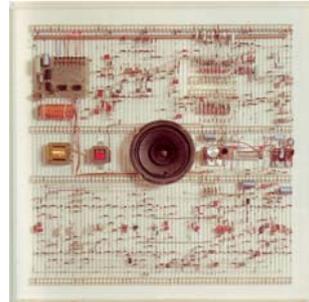
49 | 1974, **Kleiner Quadrosound**. Aus vier Lautsprechern ertönen Klangsequenzen, die sich erst im Ohr zu einem einheitlichen Klangbild vereinen.
50 x 50 x 6 cm



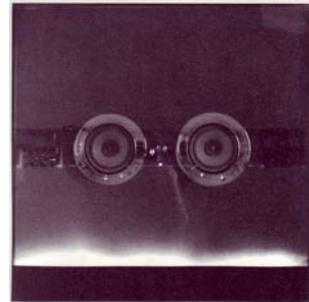
50 | 1975, **Stroboskop-Farben**. Dreifarbige (rot, grün, blau) Stroboskopröhren blitzen in verschiedenen Geschwindigkeiten hinter einer Rasterscheibe. In unserem Gehirn entstehen, durch die schnelle Blitzfolge bedingt, unterschiedlichste Farbmischungen.
75 x 75 x 6 cm



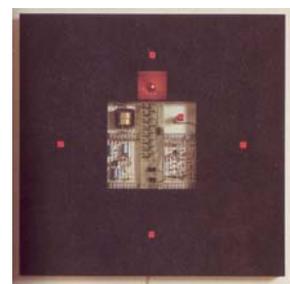
51 | 1975, **Erotischer Zyklus**. Erstes Konzertbild.
Produziert Kommunikation von Mann und Frau
aus der Sicht eines Junggesellen.
75 x 75 x 6 cm



52 | 1975, **Nachtflug**. In dem Objekt werden Töne erzeugt,
die eine zweimotorige Maschine und gelegentlichen
Sprechfunk assoziieren. In unregelmäßigen Abständen
erscheinen Lichter, die gleichzeitig auch das „Innen-
leben“ des Objektes sichtbar machen.
75 x 75 x 6 cm



53 | 1976, **Spiel für 4 Personen**. Vier Personen können
ein Reaktionsspiel machen. Das Objekt liegt horizon-
tal und mittels Druckknopf sollte das Licht möglichst
lange beim jeweiligen Spieler verweilen, besonders
am Ende des Spiels.
75 x 75 x 6 cm



54 | 1976, **Würfel**. Bei Annäherung ertönt sanft ein Ton und Klopfgeräusche.
30 x 30 x 30 cm



55 | 1976, **Mann und Frau**. Die beiden Objekte verfügen über elektronische Systeme, die Sprachgeräusche nach verschiedenen Parametern analysieren. Wenn die äußeren akustischen Reize enden, schaltet die Elektronik auf ein eigene Laute produzierendes System, das von Zufallsgeneratoren gesteuert wird. Dem „Mann“ sowie der „Frau“ wurden einige geschlechtsspezifische Vorurteile eingebaut.
Jeweils 75 x 75 x 6 cm



56 | 1976, **Impertinent**. Erzeugt unangenehme, schrille Töne und grelles Lichtflackern. Nach kurzer Zeit ist die Geduld des Rezipienten erschöpft – er schaltet ab – aber das Objekt agiert weiter. Beim Ausschalten bzw. Herausziehen des Steckers schaltet das Objekt auf einen internen Energieblock und erst ein Zufallsgenerator entscheidet, wann das Objekt seine Aktivität beendet. Inspiriert von Schüler, die ihre Angst vor Computer dahingehend äußerten, dass diese nicht mehr auszuschalten sind.
75 x 75 x 6 cm



57 | 1976, **Lauftöne**. Eine zentrale Elektronik steuert 8 Lautsprecher derart, das verschiedene Töne am Zuhörer vorbeilaufen.
75 x 25 cm + 8 Lautsprecher gestreckt



58 | 1976, **Doppelknoten** Entwurf. Realisiert als Großobjekt.
27 x 27 x 11,5 cm



59 | 1976, **Schimpfer**. Transistoren lassen schimpf-ähnliche, mürrische Geräusche hören. Lichter „brummeln“ ergänzend.
75 x 75 x 6 cm



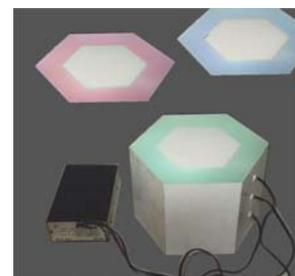
60 | 1977, **Lauschobjekt**. Inspiriert von den damaligen Abhöraffaires, entwickelte Giers ein Objekt, das eigenständig Gespräche aus der näheren Umgebung sendet oder auch nicht. Ein Sender mit Mikrophon belauscht den Raum. Die Entscheidung zum Senden trifft das Objekt selbst via Zufallsgenerator.
120 x 40 x 6 cm



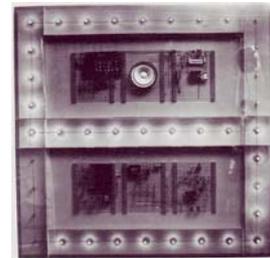
61 | 1977, **Musik für 3 Sender**. Die drei Radios werden von einem Zufallsgenerator in zufälliger Folge zum Erklängen gebracht. Neuer Hörgenuss. Sender können eingestellt werden.
120 x 40 x 6 cm



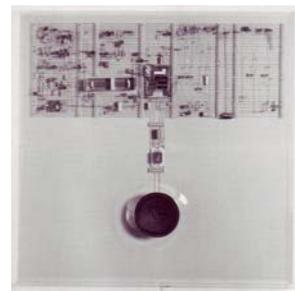
62 | 1978, Entwurfsmodell. Realisiert für die Tübinger Universität. Zeigt verschiedene, vom Zufallsgenerator erzeugte Farbmischungen.
24,5 x 27,5 x 19 cm



63 | 1978, **Zahlenbild**. Erstes Objekt, das über einen Computer Sprache erzeugt. Eine unsinnig aneinandergereihte Folge von Zahlen ist zu hören und gleichzeitig zu sehen.
120 x 120 x 6 cm



64 | 1978, **Streß**. Objekt mit einsehbarer, aber nicht durchschaubarer Elektronik. Man hört, wie sich jemand schnellen Schrittes nähert, stehen bleibt, spricht und sich wieder entfernt, ebenso Türen knarren, Straßenlärm und schließlich fällt die Tür wieder zu. Die Entscheidung, wann was geschieht, treffen Zufallsgeneratoren.
120 x 120 x 6 cm



65 | 1979, **Lautlose Musik I**. Das Objekt erzeugt Frequenzen im Infraschallbereich, die in der Membran des auf dem Boden liegenden Lautsprechers sichtbar gemacht werden.
120 x 15 x 6 cm (Steuerobjekt)



66 | 1979, **Kunst macht Natur**. Eine Elektronik erzeugt Naturgeräusche wie Waldrauschen, Vogelgezwitscher, Grillenzirpen und Froschquaken. Der zweite Kanal ist für Meeresgeräusche (Rauschen, Brandung und Möwen) zuständig. Die Geräusche werden von Zufallsgeneratoren gesteuert und mittels beliebig vieler Lautsprecher übertragen.
75 x 75 x 6 cm

