

Wilm Thoben

Das Spiel mit der Erde

Klangkartographische Aspekte in den Arbeiten von Jens Brand

Kartographie beschäftigt sich mit dem „Sammeln, Verarbeiten, Speichern und Auswerten raumbezogener Informationen sowie in besonderer Weise mit deren Veranschaulichung durch kartographische Darstellungen“. ¹ Die meist nur auf Visualisierung oder Sonifizierung dieser Informationen bedachte Disziplin ist in der Kunst durch das subjektive Auge und Ohr des Künstlers erweitert worden. Weiterhin sind seit dem ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts gigantische Datenbanken ² mit detaillierten Karten und Topographien der Welt öffentlich verfügbar und konnten zur Grundlage kartographisch basierter Werke werden. In der Klang- und Medienkunst entstand eine Vielzahl von Diskursen um den akustischen Raum und Soundmaps, von denen einige hier kurz rekapituliert werden sollen.

In den 1970er Jahren prägte R. Murray Schafer den Begriff der Klangkartographie mit von ihm und seiner Forschergruppe durchgeführten Projekten zur Klangökologie. Die grundlegende Annahme bestand darin, dass mit der Klassifizierung und Analyse der urbanen und natürlichen Klangwelt eine verbesserte ökologische Gestaltung derselben erreicht werden kann. Schafer spricht von der Klanglandschaft, *Soundscape*, und entwickelt eine Nomenklatur indem er Begriffe wie Sound Marks als Äquivalent zu markanten geographischen Besonderheiten, *Sound Signals* als präsen- te, vordergründige Klänge und *Keynote Sounds* als Hintergrundatmosphäre oder bordunhaftes Grundgeräusch definiert. ³ Schafer, wie auch seinen Mitstreitern Hildegard Westerkamp ⁴ und Barry Truax ⁵, geht es also um die Analyse und folglich die Konstruktion und ökologische Optimierung von Klanggeographie. Soundwalks können als eine diesem Projekt vorausgehende Praxis verstanden werden. Das *Listen*-Projekt von Max Neuhaus stellt eines der frühesten Werke dieser Art dar. ⁶ Das Konzept der Arbeit besteht darin, die Teilnehmer der Tour auf die Klänge New Yorks aufmerk-

sam zu machen. Ähnlich dem Konzept der akustischen Ökologie ging es ihm um eine bewusste Wahrnehmung der akustischen Umwelt, jedoch nicht als ökologische Kritik sondern als auditive Entdeckungsreise. Die Erforschung der klanglichen Umgebung durch Neuhaus resultierte in einer speziellen Route auf einer Karte des jeweiligen Ortes der Aufführung.

David Tudor geht in seinem nur teilweise realisierten Outdoor-Environment *Island Eye, Island Ear* (1974–1984) einen Schritt weiter. Eine vom Künstler komponierte Klangtopographie wird über die natürlich-geographischen Gegebenheiten einer kleinen unbewohnten Insel gelegt. Zusammen mit Fujiko Nakaja, Jacqueline Monnier und Billy Klüver wurden detaillierte Karten der Insel mit Markierungen für stark fokussierte Lautsprecher, Nebelskulpturen und Flugdrachen gezeichnet. Tudor ging es um das Auskomponieren der Insel, durch das Erzeugen bestimmter akustischer Umgebungen sollten Steininformationen und Besonderheiten in der Landschaft hervorgehoben werden. In *Atlas Eclipticalis* (1961) ⁸ hingegen benutzt John Cage Seiten aus einem Sternatlas von Antonín Be vá ⁹, um die Karte auf transparentes Papier mit zufällig angeordneten Notensystemen zu übertragen und somit zu einer zufälligen Verteilung der Tonhöhen und Notenanschlüge basierend auf der kartographischen Visualisierung der Himmelskörper zu gelangen. Die Tondauer wiederum berechnete Cage mittels des *I-Ging*-Verfahrens. Karten werden hier also zur abstrakten Generierung von Material im Sinne einer Sonifikationsmetapher benutzt.

Der Berliner Künstler Jens Brand benutzt in einigen seiner Arbeiten geographische Positions- und Topographiedaten. Der *G-Player* sonifiziert Satellitendaten in Echtzeit, in *Hum/阡 (24 h, Qinghai, China)* stellt Brand 24 Videos aus Tagesstunden verschiedener Orte der Qinghai Provinz in China aus. Beide Arbei-

ten verbindet die Nutzung von kartographischen Daten, konzeptionell jedoch unterscheiden sie sich in dem Sinne, dass die Karte einerseits zur Materialgenese und andererseits zur zufälligen Wahl von Aufführungsorten verwendet wird.

G-Player/G-POD/g-turns.com

Jens Brands *G-Devices* (*G-One*, *G-Bee*, *G-Player*, *G-Pod*) sind Geräte oder Web-Applikationen, die topographische Daten in Klang umwandeln.¹⁰ Ein Online-Service greift auf die Positionsdaten von mehr als 1000 anwählbaren Satelliten zu. Dieser Datenstrom wird dann mittels einer von Sukandar Kartadinata entworfenen Software mit einer topographischen Datenbank verglichen. Die Distanz der Erdoberfläche zum in einer stabilen Erdumlaufbahn fliegenden Satelliten wird in eine Wellenform übersetzt und beispielsweise im *G-Player* in der Fluggeschwindigkeit des Satelliten abgespielt und dadurch hörbar gemacht. „The Earth is a disc“,¹¹ der Satellit die Plattennadel. Jeder Orbit entspricht einer Plattenrinne. Da der größte Teil der Erde mit Wasser bedeckt ist, ist das klangliche Ergebnis der Sonifikation meist Stille.¹² Befindet sich der Satellit jedoch über einer Landzunge oder einem Kontinent, so hört man bei geringer Änderung in der Topographie einen Klang, der am ehesten verzerrtem Rauschen und verzerrten Impulsketten gleicht. Wird eine Gebirge überflogen, so moduliert dieses Rauschen in abwechslungsreiches Geschehen aus verzerrten Signalspitzen; durch die Unterschiede in der Topographie wird auch die Lautstärke stark moduliert. Wilde Sprünge im Frequenzband variieren das krasse, aggressive Rauschen. Eine Vielzahl digitaler Artefakte begleitet das Klangbild, deren Ursprung nicht genau definiert werden kann.

Weiterhin gibt es die Möglichkeit sich eine bestimmte Strecke auf der Brand-Website¹³ sonifizieren zu lassen. Das Angebot umfasst drei verschiedene Dauern: 5, 10 oder 15 Minuten. Jede beliebig lange Strecke wird dann in der gekauften Zeit abgespielt. Gerahmt werden diese Produkte von einer Corporate Identity, die der Künstler unter dem Namen Brand gestaltet hat. Im Verkaufsraum, der zur einen Hälfte im Design des



Abb. 1: Jens Brand als Verkäufer im *G-turns* Store. © Jens Brand

Listening-Rooms eines Fachgeschäfts für Unterhaltungselektronik der gehobenen Klasse gestaltet ist und auf der anderen Seite eine exakte Nachbildung eines IKEA Demo-Wohnzimmers darstellt, präsentiert sich der Künstler als Verkäufer und bietet den Besuchern, also den Kunden, die verschiedenen Produkte der *G-Serie* zum Verkauf an. Der seriöse Ton der Website wird unterbrochen durch kleine Newsbulletins, in denen Vorträge oder Ausstellungen im Zusammenhang mit den *G-Devices* als Gründungen neuer internationaler Outlets angepriesen werden.

Der angenommene Größenwahn der Peer-Group kulminiert in der von der Firma Brand angebotenen *I-God*-Mitgliedschaft. Mit der Bewerbung um die *Card Gold* wird nach einem Auswahlprozess und einer angemessenen finanziellen Offerte der ultimative Zugang zu allen Datenbanken und Services gewährt. Einerseits spielt Brand auf Machtgelüste an, in denen der Kunde die Welt als globales Ganzes zur Produktion von Klangmaterial nach seinen Vorstellungen verwenden kann, ohne auch nur einmal die Verkaufscouch verlassen zu müssen. Dem steht die Transcodierung von Erddaten in ein anderes Medium und der damit verbundene ästhetische Aspekt der Ganzheit der Welt als etwas Poetisches gegenüber.

Betrachtet man nun die Arbeit in kartographischer Hinsicht zeigt sich, dass Brand die der Weltkarte unterliegenden Zahlen und Elevationsdaten nutzt, um eine Art Partitur zur Aufführung vorhandener geodätischer Daten der Welt zu generieren. Nicht die Relation



Abb. 2: Standbild aus: Jens Brand, N 35°53.140' – E 099°57.955' / 18h. *HUM/吡* (24 h, Qinghai, China) © Jens Brand

von Orten gemessen in ihrer Entfernung auf der zweidimensionalen Oberfläche der Erde zueinander und die Kontextualisierung derselben, sondern ihr sonifiziertes Relief stellt die erfahrbare Manifestation des Werkes dar. Die literale Übersetzung abstrahiert die Naturerfahrung endloser Landschaftszüge und referenziert damit ein gemeinhin als überwältigend klassifiziertes Erlebnis.

HUM/吡 (24 h, Qinghai, China)¹⁴

Diese Arbeit von Jens Brand besteht aus 24 Einzelvideos von je einer Stunde Bild- und Tonmaterial aufgenommen an 24 unterschiedlichen Orten in der Qinghai Provinz in China. Die Videos stehen für jeweils eine andere Tagesstunde, zu der sie auch aufgenommen wurden. Werden alle 24 Sequenzen am Stück gezeigt, erlebt man quasi einen ganzen Tag.

Abb. 3a und b: Auf dem linken Bild ist die Karte der originalen Aufnahmeorte zu sehen, rechts überlagert über ein Satellitenbild Hong Kongs



Präsentiert werden die Abschnitte entweder sukzessiv auf einem Monitor, der dann zur entsprechenden Tageszeit das jeweilige Video abspielt oder auf 24 Monitoren, die in der ganzen Stadt, in der das Werk gezeigt werden soll, verteilt sind. Jeder Monitor würde dann für nur seine spezielle Stunde angeschaltet werden, so dass der aufgenommene Ort losgelöst von seinem ursprünglichen Kontext in einer anderen Stadt aufgeführt wird.

Diese neuen „Aufführungsorte“ werden bestimmt, indem die Karte mit den Markierungen der ursprünglichen Aufnahmeorte in der Qinghai Provinz auf eine Karte des Präsentationsortes projiziert wird, so dass die Proportionen der Aufnahmeorte zueinander den Proportionen der Wiedergabeorte zueinander entsprechen. Ähnlich wie in *Cages Atlas Eclipticalis* werden die Positionsdaten einer Karte als Partitur gelesen, die an einem beliebigen anderen Ort aufgeführt werden kann. In diesem Fall wird jedoch nicht das Material durch diese Superposition generiert, sondern die Relokalisation der Orte dadurch unabhängig von den akustischen und visuellen Gegebenheiten vor Ort bestimmt. Diese Version von *HUM/吡* (24 h, Qinghai, China) ist noch unrealisiert.

Die meisten dieser Orte sind „gefundene Orte“ im Sinne des *Objet Trouvé*. Brand hat in und jenseits der rumorenden Metropolen Chinas 24 eher unscheinbare, leise Plätze gefunden und dort aufgenommen. Auf diesen Videoaufnahmen sieht und hört man das Flackern und Brummen von Neonröhren eines Reklameschildes, das Rauschen eines Lüftungsventilators, eine Bienenfarm oder eine aus der Ferne aufgenom-



mene Straßenbaustelle auf dem Land. Die einzige konstruierte Szene besteht aus einer Frontalansicht eines Geländewagens mit laufendem Motor, mit dem Brand durch die Provinz gereist ist. Nach ca. 30 Minuten wird es in dieser Videosequenz plötzlich dunkel. Diese Szene wurde während einer Sonnenfinsternis aufgenommen, die als spektakulärer Hintergrund des surrenden Geländewagens einen formalen Bruch verursacht. Zwar hat Brand mit dem Naturereignis gerechnet, aber wenigstens teilweise ist sie einer *Force Majeure* und nicht nur der Hand des Künstlers geschuldet ist, der den Fokus auf den Geländewagen zu lenken scheint.

Alle Aufnahmen sind größtenteils unbearbeitet, der einzige nachvollziehbare Eingriff in die Darstellung der Situation besteht in der Wahl des Kamerastandpunktes und der Mikrofondistanz.

Brand verwendet zwei sehr unterschiedliche Strategien in den beiden besprochenen Werken. Bei den G-Devices werden geodätische Daten zur Generierung einer teilweise vom Rezipienten bestimmten Komposition benutzt. In *HUM/吨* wird eine Karte nach subjektivem Ermessen des Künstlers ausgewählter Orte durch Superposition auf eine andere Stadt als zufällige Entortung derselben genutzt. Brand erweitert die von Guy Debord beschriebene situationistische Strategie des *Dérive*,¹⁵ dem Umherschweifen in einer Stadt um sich psychogeographische Phänomene bewusstzumachen, auf eine ganze Region. Mit der Neu-Kontextualisierung als Intervention im öffentlichen Raum wird möglicherweise durch die Projektion der Betrachter für die Umgebung, in der er sich befindet neu sensibilisiert. Ähnlich *Atlas Eclipticalis* werden Karten also als abstraktes Bezugssystem gebraucht, um Dinge durch den Betrachter in Relation zueinander setzen zu lassen. Weiterhin lässt die Darstellung der genauen GPS-Positionen und genauen Datums- und Zeitangabe in *HUM/吨* eine zumindest theoretische Nachvollziehbarkeit der Geschehnisse wie der Sonnenfinsternis zu. Statt klangökologisch zu arbeiten, setzt Brand eher Akzente mit dem Unscheinbaren und lässt den Deutungshorizont im Kopf des Betrachters offen.

Endnoten

1. Hake, Günter; Grünreich, Dietmar; Meng, Liqiu, *Kartographie*, Berlin: Walter de Gruyter, 2002, S. 3.
2. Als Beispiel sei hier die freie Datenbank Open Street Maps oder das von einem Weltkonzern gesteuerte Google Maps angeführt.
3. Schafer, R. Murray, *The Tuning of the World*, New York: Alfred A. Knopf, 1977.
4. Westerkamp, Hildegard, *Listening and Soundmaking: A Study of Music-As-Environment*, Simon Fraser University, 1972.
5. Truax, Barry, „Genres and techniques of soundscape composition as developed at Simon Fraser University“, in: *Organised Sound* 7(1), (2002), S. 5–14.
6. Aufgegriffen wurden das Konzept des Soundwalks in unterschiedlichen Abwandlungen z. B. von Christina Kubisch (Electrical Walks), Janet Cardiff und George Bures Miller (Walks), Andres Bosshard (Klangspaziergänge in Zürich) und anderen.
7. David Tudor Papers, Research Library, Getty Research Institute, Los Angeles (980039), Box 21, Folder 1
8. Cage, John, *Atlas Eclipticalis*, New York: Henmar Press, 1961.
9. Be vá , Antonín *Atlas Eclipticalis*, Prag: Publishing House of the Czechoslovak Academy of Sciences, 1965.
10. Siehe dazu die Werkbeschreibung in Brands Katalog: „G-Player/G-POD/g-turns.com. Mixed Media Installation mit modifiziertem Computer / gehacktem iPod / Online Store (2004–2007)“, in: Jens Brand, *Book*, [Katalog] hg. von Sabine Himmelsbach für das Edith-Ruß-Haus für Medienkunst Oldenburg, Heidelberg: Kehrer, 2009, S. 72–75.
11. Werbeslogan der Firma Brand an der Wand des Verkaufsraumes.
12. www.g-turns.com (letzter Zugriff: 19.3.2013).
13. HUM ist eine Serie von Videos betitelt, die Brand seit 1999 an verschiedenen Orten anfertigt.
14. Siehe dazu die Werkbeschreibung „HUM (24 h, Qinghai, China) (2008). 24-stündiger Videoloop im öffentlichen Raum“, in: Jens Brand, *Book*, [Katalog] 2009, S. 82–85 (siehe Endnote 8).
15. Debord, Guy, *Theory of the Dérive*, Les Lèvres Nues #9, Paris: 1956.

Abbildungen

Alle Abbildungen mit freundlicher Genehmigung von Jens Brand.

Zusammenfassung

Die Karte ist seit dem Beginn der Disziplin der Kartographie politisch aufgeladen, stellt sie doch implizit die territorialen Zusammenhänge einer Stadt oder einer ganzen Region dar. In der Kunst hat Guy Debord mit der Strategie des *Dérive* die Problematik der Kartographie nicht nur der geographischen Gegebenheiten, sondern auch der Wahrnehmung einer Stadt aufgegriffen. R. Murray Schafer hat in den 1970er Jahren mit der Klangökologie die Grundlage für eine künstlerische Wissenschaft der Klanglandschaft geschaffen. Ausgehend von diesem Diskurs kontextualisiert der Artikel zwei Arbeiten des Berliner Künstlers Jens

Brand, die sich mit der Dokumentation und Relokalisierung von Orten sowie der Sonifikation topographischer Daten befassen.

Autor

Wilm Thoben studierte Musikwissenschaft und Audio-kommunikation an der Technischen Universität Berlin. Bis 2012 Mitarbeiter war er Mitarbeiter des Studios für elektronische Musik der TU Berlin und Lehrbeauftragter an der Universität der Künste Berlin im Fachbereich Sound Studies. Zur Zeit arbeitet er mit einem DAAD Stipendium am Institut für Design | Media Arts

an der University of California Los Angeles für sein laufendes Dissertationsprojekt zum Werkcharakter von Medienkunst am Beispiel von „Experiments in Art and Technology“. Weiterhin ist er als freier Klangregisseur und Medienkünstler tätig.

Titel

Wilm Thoben, *Das Spiel mit der Erde. Klangkartographische Aspekte in den Arbeiten von Jens Brand*, in: kunsttexte.de/auditive_perspektiven, Nr. 2, 2013 (5 Seiten), www.kunsttexte.de.