

# »The earth is a disk«

## Was Jens Brand uns zu hören gibt

Johannes Kepler, oft zitiert im Umfeld von Sonifikationsarbeiten, wies dem Ohr einen besonderen Status zu, er schrieb: »Ich möchte hierüber auch das Ohr befragen, jedoch so, dass der Verstand aussprechen soll, was natürlicherweise das Ohr zu sagen haben würde«<sup>1</sup>. Kepler erhebt somit das Ohr, oder viel mehr das Hören, zur Quelle der Wahrheit, welche jedoch – gleich einem Orakel – nicht selbst spricht. Dem Verstand fällt hierbei die Rolle zu, die unmittelbaren Eindrücke des Hörens zu vermitteln. Das Hören hat mit dem Orakel gemein, dass die Worte, die man zu seiner Auslegung bemüht nur ungenügend das Wahrgenommene treffen. Und so ist es besser, das Gehörte viel mehr als Ausgangspunkt zu nehmen und seine Bedeutung in der nahen Umgebung und im weiteren Kontext zu suchen. In genau diesem Sinne geben uns die Geräusche in Jens Brands Werken viel zu hören. Nicht, weil ihr Sound die Welt, wie bei Kepler, harmonisch abbildet und in uns immerwährendes Wohlgefallen auslöst, sondern weil sie unseren Verstand herausfordern auszusprechen, was natürlicherweise das Ohr zu sagen hätte. Brands Sound Art der Werke aus der *G-Player*-Serie ebenso wie die Arbeit *In Mitte (der Welt)*, welche beide von Sukandar Kartadinata programmiert wurden, ist in diesem Duchampschen Sinne nicht-retinale Kunst, nur eben vor allem für das Ohr<sup>2</sup>. Um die Bedeutung der Geräusche im weiteren Kontext dieser Arbeiten zu erläutern, sollen Brands Werke zunächst ausführlich beschrieben, und dabei versucht werden, die Atmosphäre ihrer Inszenierung einzufangen.

### *G-Player, G-Pod, g-turns.com*

Der *G-Player* (2004) ist ein receiverähnliches Gerät. Er »spielt« auf dem Profil der Erde, er *scratched* über ihre Oberfläche. Das Substrat der Klänge sind die Variationen der Höhenschichtlinien und zwar so, wie sie sich, von Satelliten aus betrachtet, als kleinste Distanzabweichungen zeigen. Der *G-Player* präsentiert sich als Produkt und gibt dem User die Möglichkeit, aus etwa eintausend verschiedenen Satellitenbahnen die dazugehörigen Klänge auszuwählen und zu hören. Dabei wird angezeigt, ob

38 es sich um Militär-, Wetter- oder Telekommuni-

kationssatelliten handelt. Der Klang entspricht hierbei der sich in Echtzeit entwickelnden Spur, welche der Satellit über den Planeten zieht. Dieser Eindruck wird unterstützt durch die Anzeige des *G-Players*, auf welcher man Längen und Breitengrade ablesen kann. Der *G-Player* erfreut den Hi-Fi Enthusiasten mit Stereoklang, dafür berechnet er das Höhenprofil mit kleinen Abweichungen links und rechts der eigentlichen Satellitenspur. Die beiden resultierenden Audiospuren weichen aufgrund des ähnlichen topografischen Kontexts nur wenig voneinander ab, lassen uns aber den Klang als Stereobild empfinden<sup>3</sup>. Bei der Inszenierung des *G-Players* unterstützt immer eine große Weltkarte den Bezug zur Welt. Die darauf sichtbaren Höhen und Breitengrade ergeben die analoge Entsprechung zur Anzeige auf dem digitalen Display.

Die portable Version, der *G-POD* (2006), ist in vielerlei Hinsicht der kleine Bruder des *G-Players*. Er ist billiger und spielt die Satellitenspur als Monoklang. Da er portabel ist, fehlt die große Weltkarte an der Wand, er bietet jedoch einen Miniglobus auf dem Display samt blinkendem Punkt, welcher dem Benutzer einen ungefähren Hinweis zur Position des Satelliten gibt. Dies versichert einem beim Auswählen einer neuen Spur stets aufs Neue, dass man tatsächlich die Welt in der Hosentasche trägt.

Integraler, wenn auch nicht permanenter Bestandteil beider Arbeiten ist die Verkaufspräsentation der Produkte durch Brand selbst. Diese Performance eröffnet er gerne mit dem Slogan, den man auf der Wand des Präsentationsstandes findet: »the earth is a disk«, oder auch mit: »we play the world, what do you play?«. Fortgesetzt wird die Präsentation mit freundlichen Ausführungen über die features der Produkte sowie deren ästhetische Qualität. Die Atmosphäre der Verkaufspräsentation erinnert dabei an die Versprechungen und den Charme der new economy. Hierbei muss man erwähnen, dass der *G-POD*, wie es der Name nahelegt, ein gehackter *I-POD* von Apple ist und daher eine legendäre Performance als Produkteinführung in den Markt kaum als Wahl sondern vielmehr als künstlerische Pflicht erscheint. Daher folgt diese einem erarbeiteten Skript. Generell versucht Brand, jede Frage nach Ursprung und Funktion der Klänge, Sinn und Zweck der Produkte so zu beantworten, dass weitere Fragen, Wünsche und Projektionen entstehen. Diese Kombination aus minutiösem Skript und gleichzeitiger Improvisation beim Beantworten der Fragen potenzieller Kunden verortet das ganze zwischen Performance und Theater. Man fühlt sich bisweilen auch an eine reality show erinnert, gibt es doch für das Ohr der Konsumenten

1 Vgl. Johannes Kepler, *Weltharmonik*, München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH 1967.

3 Für eine detaillierte Beschreibung der Klangsynthese dieser Arbeit und ihren historischen Kontext vgl. Paul DeMarinis, *Jens Brand, BOOK* (hrsg. v. S. Himmelsbach), Kapitel: *Von Brand zu Brand*, Heidelberg: Kehrer Verlag 2009.

2 Die Idee der nicht-retinalen Kunst fand auch im Bereich der Sound Art ihre Resonanz. Vgl. dazu Seth Kim-Cohen, *In the Blink of an Ear, Toward a Non-Cochlear Sonic Art*, Bloomsbury Publishing 2009.

das Versprechen, unerhört echte Erfahrungen zu machen.

Konsequent wird seit 2007 die Vermarktung des künstlerischen contents mit der Einrichtung von *g-turns.com* fortgesetzt. Die Hörerfahrungen, zu welchen man nun Zugang hat, sind über den Service *G-BEE travel as you like* auch nicht mehr an die Bahnen von Satelliten gebunden. Man kann verschiedenste Wege auf dem Globus abschreiten und abhören und das ganz einfach über einen online-store im Internet – allerdings ist die privilegierte Erfahrung der Welt von oben, über den Satelliten und durch das Ohr, kostenpflichtig. Weiter preist *g-turns.com* auch TWV-Records an. Das Akronym steht hierbei für *Travel With Vinyl* und bietet dem online-shopper nicht nur den Sound, sondern – the earth is a disk! – selbst gewählte Pfade auf der Welt als Scheibe zum Kauf.

Im Jahr 2005 präsentierte Brand die verwandte Arbeit *In Mitte (der Welt)* in der Parochialkirche in Berlin<sup>4</sup>. Das im Glockenraum der Kirche zentral präsentierte Objekt dieser Installation ist der *Parochial Audio Messenger*. Dabei handelt es sich um ein altmodisches Telefon mit Wählscheibe, dieses steht auf einem runden Tisch, mitten in einer topografischen Karte der Welt. Dieses Analogtelefon als Interface für den User – es fällt einem schwer, im Ausstellungskontext der Kirche dieses Wort zu verwenden – ist formal auch der größte Unterschied zu den anderen Arbeiten. Spielen doch *G-Player* und *G-POD* in vielerlei Hinsicht mit dem Zauber des digitalen Gadgets. Vom *Parochial Audio Messenger* konnte man jeden beliebigen Netzteilnehmer anrufen. Nach Annahme der Verbindung bekam dieser dann ein etwa dreißig Sekunden langes Stück Sound Art zu hören: Das Profil der Erde zwischen dem Anrufer, direkt aus dem Glockenraum, und dem Angerufenen, errechnet nach denselben Prinzipien der zuvor beschriebenen Arbeiten.

## Bezugssysteme und Verortung

Nun wissen wir, was man in den Arbeiten hört, doch scheint das kaum alle Fragen danach, wie sich das anhört, zu beantworten und ebenfalls nicht danach, ob wir wirklich das hören, was wir glauben, hören zu sollen. Das vielfältige, widerspenstige und somit orakelhafte des Klangs als Zeichen zeigt sich besonders, wenn man über die Erde *scratched*. Legt der Vorgang von ausgedehnter Länge allein ja schon nahe, dass es sich bei diesem Klang eher um eine Performance als um ein Zeichen handeln muss. Da nur wenige Parameter in der Synthese festgelegt wurden, ist der Klang nur in geringem Ausmaß gestaltet. Dadurch bekommt dieser eine ausgesprochen indexikalische Dimen-



sion. Auch der Kontext der Arbeit betont das Abdruckhafte des Klangs der doch oder gerade wegen seiner ausgedehnten Länge ein Zeichen wird für ein unendlich großes Objekt. Die Referenz zur Erde gelingt, weil sich die eigenen Sinne mit Satelliten verbinden und noch größer, noch weiter weg und ein wenig unfassbarer werden als die Erde selbst.

Durch diese megalomane Geste zeigt uns Brands Arbeit auch deutlich, wie die Sonifikation<sup>5</sup> von Daten neue Fragen nach dem Ursprung der Klänge für die Theoriebildung aufwirft. Aus dem Bereich der Elektroakustik kennen wir den Begriff des Akusmatischen, welcher in seiner antiken Bedeutung die Wahrnehmung eines Klangs, losgelöst von einer sichtbaren Quelle, beschreibt. Hier trägt der Klang immer noch die Atmosphäre seines Entstehungszusammenhangs mit sich. Aus dem Bereich der Soundscapes stammt die Idee der Schizophonie, welche die Dissoziation von Aufnahme und Abspielumgebung eines Klangs thematisiert. Die Atmosphäre wird dabei mit aufgezeichnet und teilweise mit reproduziert. Sonifikationen sind in diesem Sinne kontextfrei und zwar, weil es zwischen dem Ursprung und dem Klang keinen zusätzlichen akustischen Kontext, keine Atmosphäre gib. Der Kontext wandert daher in Brands Sound Art konsequent in die Inszenierung der Arbeiten. Satelliten, welche die Erde abspielen, nehmen so die Funktion einer Hilfsmetapher an. Sie zwingen den Rezipienten, die Ursache der Klänge in die Weite zu projizieren, obwohl sie doch unmittelbar nur dort entstehen, wo die topografischen Daten prozessiert, das heißt in Sound verwandelt werden. Die Indexikalität des Klangs hat hier vor allem etwas mit dem Verstehen der Technologie seiner Produktion und der Kenntnis des Ursprungs der Datenquellen zu tun und weniger mit der klanglichen Qualität oder dem Ursprung des Sounds

Der G-Player auf der CyberArts der Ars Electronica 2005, Jens Brand mit einer Besucherin (© rubra)

4 Die Arbeit wurde im Auftrag der *singuhr – hoergalerie* produziert. <http://www.singuhr.de/page.php?ID=480>

5 Genaugenommen handelt es sich bei den besprochenen Arbeiten um Audifikationen, die angestellten Überlegungen treffen aber, bis auf die Frage der Indexikalität, auch darauf zu. Vgl. dazu Florian Grond and Thomas Hermann, *Zeitgenössische Perspektiven auf ästhetische Strategien der Sonifikation*, in: *Sound Studies: Kulturgeschichte der Sonifikation*, hrsg. v. A. Volmar and A. Schoon, Bielefeld: Transcript Verlag 2012.

selbst. Das Datensubstrat der Sonifikation kann so nahe sein, wie die Weltkarte an der Wand, gleichzeitig ist es durch unzugängliche Schichten der digitalen Repräsentation und Transformation unendlich weit weg. Begriffe von nah und fern kollabieren. Auf ähnliche Weise gilt für die Verortung des Sonifikationsklangs, dass dieser distanzlos ist.

In der bisher letzten Version dieser Arbeiten, *g-turns.com*, zeigt sich die Spaltung der Bezugssysteme und der Verortung des Klangs besonders deutlich. *G-BEE travel as you like* verzichtet auf die Metapher der Satelliten. Wir haben uns an das Grenzenlose gewöhnt, wir leben nicht mit der Technologie sondern in ihr<sup>6</sup>. In der digitalen online-Welt kann alles kreuz und quer, vor und zurück bereist, alles in alles verwandelt werden<sup>7</sup>. Wir brauchen keine Satelliten mehr, welche uns gleich einer Plattennadel auf Spur halten. Das Einzigartige der Spur wird durch die Unendlichkeit der Sphäre ersetzt. Mit TWV-Records, der in Vinyl gepressten Spur, bietet *g-turns.com* jedoch ein Produkt, welches sowohl das Eingangsstatement der Erde als Scheibe als auch die nostalgische Sehnsucht nach analogen, linearen, technologischen Formaten bedient. Mit der Nostalgie kehrt auch die Atmosphäre wieder zurück, wenn auch nur die des Mediums: Es klickt und kratzt wenn auf der Scheibe die Nadel aufsetzt.

So dreht sich die Scheibe und die ganze Erde klingt, doch die Bedeutung der Sounds kommt allein aus der Anstrengung der Rezipienten, diese mit ihrer Welt zu verbinden, in welcher Orte, nah und fern, individuelle Bedeutungen besitzen. Dazu passt die von Brand geschilderte Anekdote, dass ein Mädchen von etwa zehn Jahren fasziniert verschiedene Wege auf *g-turns.com* auswählte, anhörte und dann meinte: am besten gefalle ihr der Weg von zu Hause zur Schule. Hier würde das Soundfile auch etwa so lang sein, wie sie Zeit für den Fußweg benötigt. Brand meint, er mache, wenn er Soundfiles im Gespräch verschenkt, selbst oft die Erfahrung, dass die Leute immer private Verbindungen wählen oder eben sehnsüchtig ferne Orte mit ihrer Heimat verbinden.

Neben den individuellen Bedeutungszusammenhängen wird die Arbeit vom Interface oder Medium des Fernsprechers aufgeladen. Das zeigte sich in der Arbeit *In Mitte (der Welt)* durch den *Parochial Audio Messenger*. Dieser steht in der langen Tradition des Telefons als Quelle der Wahrheit. Im Glockenraum der Parochialkirche verbindet sich diese Hoffnung mit der frohen Botschaft, dass Verbindung hörbar möglich ist. *In Mitte (der Welt)* ist insofern die archaischste Form dieses Ideenkomplexes,

40 sowohl durch die Aufladung des Ortes als auch

durch das altmodische Telefon mit Wählscheibe. Anekdotische Beobachtungen der Besucher dieser Installation legen nahe, dass es keinen Zweifel an der Möglichkeit einer Verbindung gab, jedoch die altmodische Technik die Besucher verzweifeln ließ. Nur wenige kannten noch Telefonnummern auswendig. So hatten viele das Mobiltelefon in der einen Hand um eine Nummer zu suchen, mit der anderen versuchten sie, bei abgehobenem Hörer über die Wählscheibe eine Verbindung zustande zu bringen. Dies zeigt, dass das Zusammenspiel der Elemente Erde, Welt und Technik einen ebenso mächtigen wie auch fragilen künstlerischen Ausdruck mit Ablaufzeit ergibt.

Der G-Player ist, wie Brand sagt, ein global player mit gleichmacherischer Wirkung. Ja, er schafft es, so etwas wie Gemeinsamkeit zu erzeugen: Es klingen Militär, Wetter und Telekommunikation, bis auf den Unterschied der Satellitenbahnen, ziemlich ähnlich, *scratches* sie doch denselben Globus. Die Grenzen von Erde und Welt verschwimmen, die Hierarchien verschwinden – wie bei einer Scheibe ist alles flach. Für alle gilt dieselbe strukturelle Ähnlichkeit der Klänge zu dem, was sie abbilden, und dies führt zu etwas, was für das musikalische Ohr essenziell ist: Das Nichts zwischen den Klangereignissen. Dafür stehen die Ozeane, die siebzig Prozent der Erdoberfläche ausmachen. Sie sind flach, haben keine Wellenform und hinterlassen dementsprechend ebenso viel Stille in den records. Andere Strukturen, die man deutlich hört, sind die Verwerfungen der Alpen, zum Beispiel auf der Reise von London nach Brindisi. Andere Wege über andere Bergketten klingen ähnlich und man ist versucht, assoziativ die Klänge auseinander zu halten: Die Erde – plätschern wie ein Gebirgsbach, rauschen wie der Wind, das Schlürfen, Kratzen in meiner Umgebung. Die Welt – das Schleifen meiner Schuhe über den Gehsteig, ich ziehe eine Furche in der Erde. Nein, es beschleicht einen das Gefühl, dass das nicht die Kernaussage von Brands Arbeiten ist. Versuchen wir es mit den unmittelbaren Qualitäten der Höreindrücke: Weißes, rosa oder braunes Rauschen, Texturen von unterschiedlicher Dichte und verschiedensten spektralen Zusammensetzungen – das finden wir alles. Die Klänge sind so roh wie reichhaltig. Doch es überwiegt die Überzeugung: Diese Arbeiten sind nicht-retinale Kunst, nur eben vor allem für das Ohr. ■

6 Vgl. Mark Deuze, *Media Life. Polity*, 2012. <http://deuze.blogspot.ca/2012/09/living-in-media.html>.

7 Zur ontologischen Indifferenz in den neuen Medien, insbesondere in der Netzkunst vgl.: Hans H. Diebner in: *Station Rose. 20 digital years plus (1988 – 2010)*, Kapitel: *A disconcerting treatise on the essence of net culture*, S. 15 – 20. Nürnberg: Verlag für moderne Kunst 2010.