

enorm einschränken. Eine Arbeit ist für mich dann gelungen, wenn sie mich bei jedem Besuch auf andere Weise aktiviert. Wenn ich zu beobachten und zu reflektieren beginne, Assoziationen knüpfe.»

Vieles nämlich entsteht im Zuhören: «Wo lenkst du deine Aufmerksamkeit wann hin? Wo befindest du dich in diesem Moment im Raum? Bist du nah oder fern an der Klangquelle? Hörst du eher ein Grundrauschen oder ein sehr diffiziles, fast insektizides Schaben und Kratzen? Ich erlebe es selber beim Hören, dass der Sound anwächst, scheinbar lauter wird und sich verändert.» Es ist ein Hörabenteuer – «ähnlich, wie wenn du aufs weite Meer blickst. Es saugt dich rein. Du willst sitzenbleiben.» Manchmal legen sich die Leute einfach hin und bleiben. Oft kommen sie zurück, um länger zuzuhören, ja es gab schon welche, die darin übernachten wollten.

Gelegentlich spielt Zimoun übrigens live (zum Beispiel bei den Vernissagen): elektronische Mehrkanalperformances, in völliger Dunkelheit, mit mehreren Lautsprechern. Er selber sieht dabei die Regler nicht. «Zum einen gibt es da nichts Interessantes zu sehen. Ich finde es immer seltsam, wenn man einem Musiker am Laptop zuschaut. Zum anderen – noch wichtiger – bleibt, wenn das Visuelle fehlt, mehr Kapazität für das Auditive. Das geht so weit, dass man halluzinatorisch Dinge zu sehen beginnt.» Diese Livemusik ist zwar neben den Klangskulpturen ein wenig in den Hintergrund geraten, aber sie macht einen wesentlichen Teil von Zimouns Geschichte aus.

Übrigens auch das Kunstprojekt mit Kleinsteditionen, eine Art Label mit dem bezeichnenden Namen «leerraum», das er 2003 mit dem Grafiker Marc Beekhuis gegründet hat und das bewusst als Nischenprodukt angelegt ist: «Wir veröffentlichen Arbeiten digital auf der Webseite, so dass man sie sich anhören kann, stellen aber nur ein physisches Exemplar davon her. Wir behandeln das als Kunstwerk und spielen auch mit der Frage: Wann wird etwas zum Unikat?» Ganz unterschiedliche Künstler finden sich darunter, nicht nur Musik, sondern auch Schriften und grafische Projekte, gestaltet in Serien, die auch als Covers dienen. Darauf sind auch mehrere Arbeiten Zimouns. Sie erzählen nebenher von seiner stetigen Klang- und Geräuschrecherche im Alltäglichen. Und aus dem Alltag stammen auch vieler seiner Ideen. «Es ist allerdings meist nicht nur eine Inspiration, die zu einer Arbeit führt, sondern eher Wolken von unterschiedlichsten Inspirationen.»

Die Klangskulpturen Zimouns sind fein ausbalanciert. Er sucht Soundfelder, die einen Charakter haben. Darin kann aber auch etwas Unerwartetes geschehen, das freilich nie zu dominant werden soll. Eine Ausgewogenheit. «Ich versuche in der Regel angenehme Klangräume zu schaffen, in denen ich mich lange aufhalten will, um möglichst viele Entdeckungen zu machen.» Deshalb sind Außeninstallationen eher die Ausnahme. Die Motoren wären dafür auch zu anfällig. Und die Balance würde gestört. Selbst nämlich, wenn eine Skulptur mächtig wirken mag, ist sie doch fragil. Das bedingt eine gewisse Stille. «Mich interessiert ein Geräusch, das unendlich ist. Man kann unendlich rein- und rauszoomen, und es ist immer da. Es gibt kein Ende.» Durch die Multiplikation der Erzeuger entstehen Klangflächen und Klangwände, dreidimensionale Klangräume. Je nach Standort vermischen sie sich anders. «Es ist, wie im Wald zu stehen und all diese Blätter wahrzunehmen, die sich im Wind nebeneinander bewegen. Eine kathedrale Klangerfahrung.» ■

## Jetzt neu bei WERGO



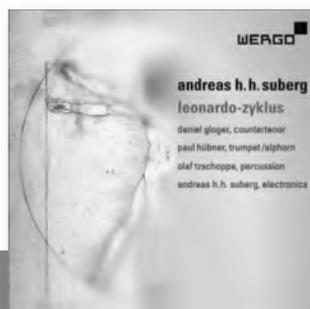
WER 73442 (CD)  
Produktion: BBC Radio 3 / BBS SO

### Hans Werner Henze Heliogabalus Imperator

Los Caprichos · Heliogabalus Imperator · Englische Liebeslieder · Ouverture zu einem Theater

Anssi Karttunen / BBC Symphony Orchestra / Oliver Knussen

mit Ersteinspielungen



WER 73802 (CD)

### Andreas H. H. Suberg Leonardo-Zyklus

Musikszenerien nach Prophezeungen von Leonardo da Vinci

Daniel Gloger / Paul Hübner / Olaf Tzschoppe / Andreas H. H. Suberg

Ersteinspielungen



WER 73792 (CD)  
Produktion: WDR / SWR

### Mark Andre hij

hij 1 · hij 2

WDR Sinfonieorchester / Mariano Chiacchiarini / SWR Vokalensemble / Marcus Creed / SWR Experimentalstudio

Ersteinspielungen

# AUDIOWALKS

WIE «MYCITY, MYSOUNDS» UNSICHTBARES  
HÖRBAR WERDEN LÄSST

von Götz Dipper



© SWR | CTFP – Peter Andreas Schmidt

Die Beschäftigung mit Umgebungsklängen wurde in den 1970er Jahren vom *World Soundscape Project*,<sup>2</sup> einem Forschungsprojekt an der Simon Fraser University in Vancouver, ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt. In dieser Tradition sieht sich das Projekt *MyCity, MySounds*,<sup>3</sup> das im Jahr 2014 am Institut für Musik und Akustik des Zentrums für Kunst und Medien (ZKM|IMA) Karlsruhe begonnen und seither kontinuierlich weiter entwickelt wurde, seit 2017 am ZKM | Hertz-Labor.<sup>4</sup>

■ *MyCity, MySounds* (kurz: *MCMS*) ist eine Plattform für geolokalisierte Klänge, also für Klänge, die mit einem bestimmten geografischen Ort verbunden sind. Im Zentrum des Projekts steht eine App für Smartphones und Tablets, mit der man über Kopfhörer unterwegs im Stadtraum ortsgebundene Klänge hören kann. Bereits im ersten Jahr wurden auch GastkünstlerInnen dazu eingeladen, eigene

künstlerische Werke für *MCMS* in Karlsruhe zu gestalten. Zeitgleich wurde am ZKM in Karlsruhe ein Symposium zum Thema «Geolokalisierte Klänge» durchgeführt, bei dem es zum Austausch mit der zugehörigen internationalen Community kam. Eine weitere Phase von Aufenthalten für GastkünstlerInnen fand im Jahr 2018/19 statt. Die KünstlerInnen Thomas Ankersmit, Thomas Butler, Tomoko Hojo und Rahel Kraft,

Nicolás Melmann, Marc Richter, Lasse-Marc Riek, Sébastien Roux und Amble Skuse haben Werke für *MCMS* geschaffen. Im Folgenden wird die Geschichte der Geolokalisierung von Klängen kurz skizziert, werden die wichtigsten Funktionen der *MCMS*-Plattform erläutert und wird schließlich eine Auswahl an unterschiedlichen Projekten bisheriger GastkünstlerInnen beschrieben.<sup>5</sup>

**Aufführung eines interaktiven  
«MyCity, MySounds»-Hörstücks  
im ZKM\_Kubus<sup>1</sup>**

## GESCHICHTE

Die älteste systematische Sammlung von geolokalisierten Klängen wurde in den frühen 1970er Jahren vom *World Soundscape Project* durchgeführt. Das Format des «Soundwalks» wurde bereits seit den 1960er Jahren ebenfalls dort entwickelt,<sup>6</sup> oft als ein geführter Rundgang, bei dem die Aufmerksamkeit der TeilnehmerInnen ganz auf das Hören der Umgebungsklänge gelenkt wird. Etwa zeitgleich entstanden beispielsweise auch die «Listening Walks» von Max Neuhäus.<sup>7</sup> Zu Beginn der 1980er Jahre kam der Walkman auf, mit dem man erstmals Musik unterwegs über Kopfhörer hören konnte. Darauf basiert das Format des «Audiowalks». Ein Audiowalk ist wie der Soundwalk ein klangbasierter Rundgang, bei dem jedoch Kopfhörer getragen werden.<sup>8</sup> Typischerweise werden die Kopfhörerklänge dabei mit starkem Ortsbezug gestaltet. Eine Pionierin dieses Genres war Janet Cardiff mit ihrem ersten Audiowalk *Forest* aus dem Jahr 1991.<sup>9</sup> Die erste Online-Soundmap, die mit Hilfe von Landkarten im Internet einen intuitiven Zugriff auf geolokalisierte Klänge bietet, wurde vom britischen Künstler Stanza in den Jahren 1996–2000 entwickelt.<sup>10</sup> Seit 2004/05 sind Kartendienste wie *Google Maps* oder *OpenStreetMap* im Internet verfügbar. Einer der Ersten, der diese neuen Möglichkeiten nutzte, war Udo Noll mit seiner Plattform *radio aporee ::: maps – sounds of the world* (seit 2006).<sup>11</sup> Etwa 2007 wurden die ersten Mobiltelefone mit Ortsbestimmung entwickelt (zum Beispiel über GPS). Damit wurde es deutlich einfacher, mit ortsgebundenem Audio zu arbeiten. Wiederum war Udo Noll einer der Ersten, der die neue Technologie einsetzte (bei *Miniatures for Mobiles*, seit 2007/08).<sup>12</sup>

## «MYCITY, MYSOUNDS»

Für die BenutzerInnen zeigt sich *MCMS* in zwei Formen: einer Webseite, die zu Hause am Computer aufgerufen wird, und einer Smartphone-App für unterwegs. Mit Hilfe der Webseite können BenutzerInnen eigene Soundfiles (oder Videofiles) auf den *MCMS*-Server hochladen und auf einer Landkarte verorten. Jedes Soundfile kann durch einen kurzen Text und ein Bild ergänzt werden. Mehrere solcher mit Medien versehene Orte können zu einem «Walk»

zusammengefasst werden. Die Idee eines Walks ist, dass TeilnehmerInnen die einzelnen Orte in der Stadt aufsuchen und dort die jeweiligen Klänge, Bilder und Texte rezipieren. Bei der Gestaltung eines Walks haben die BenutzerInnen Einfluss darauf, wie Klänge abgespielt werden. Zum Beispiel kann einem Klang ein punktueller Ort zugewiesen werden oder ein größerer Bereich auf der Karte. Ist ein Klang auf einen Bereich verteilt, kann er beim Betreten des Bereichs entweder direkt mit voller Lautstärke beginnen oder langsam einblenden und zunehmen, bis das Zentrum des Bereichs erreicht wird. Klänge werden entweder automatisch abgespielt, sobald ihr entsprechender Ort erreicht wird, oder sie werden nur «freigeschaltet» und können dann von den TeilnehmerInnen manuell gestartet werden. Die Orte unterschiedlicher Klänge können sich überlappen, so dass Klangschichtungen entstehen. Den einzelnen Klängen kann auch eine Abspiellautstärke zugewiesen werden, um bei Klangschichtungen die Mischung zu steuern. Klänge können so konfiguriert werden, dass sie nur ein einziges Mal abgespielt werden, oder sie können im Loop wiederholt werden, so lange sich die TeilnehmerInnen am entsprechenden Ort befinden.

angezeigt, wobei nur die Klänge des aktuellen Walks sichtbar sind.

Im Nachfolgenden werden nun einige Audiowalks beschrieben, die GastkünstlerInnen des Instituts für Musik und Akustik und des Hertz-Labors am ZKM gestaltet haben.



## SÉBASTIEN ROUX: «100 SOUNDS» (2014)

Der Komponist und Klangkünstler Sébastien Roux beschäftigt sich intensiv mit «Sonic Translations», das heißt Übersetzungen etwa von Werken bildender Kunst in Musik. Einen Schwerpunkt bilden dabei

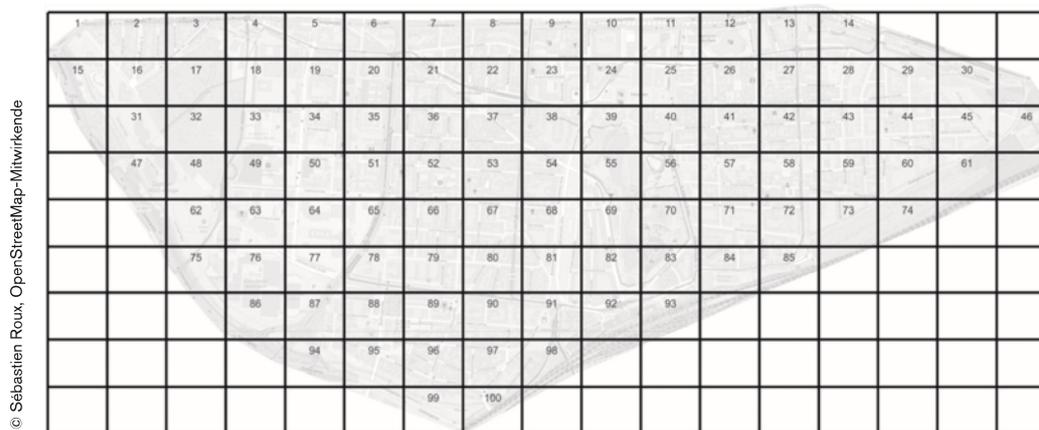


Abb. 1: Die Tastatur einer ganzen Stadt | Entwurf für «100 Sounds» von Sébastien Roux

Mit der App können TeilnehmerInnen unterschiedliche Audiowalks vom *MCMS*-Server herunterladen. Sie können sich mit ihrem Smartphone in der Tasche in das Gebiet eines Walks begeben, in der App den Walk starten und sich auf die Suche nach den Klängen machen, die sie schließlich über Kopfhörer hören. Auf dem Display des Smartphones wird ihnen währenddessen eine Karte mit ihrer eigenen Position und den Orten und Bereichen der Klänge

die «Wall Drawings» des Konzeptkünstlers Sol LeWitt, für die LeWitt typischerweise einen Satz von wenigen Regeln formuliert, die anschließend von einer weiteren Person ausgeführt werden.

Für sein *MCMS*-Projekt *100 Sounds* ließ sich Roux von LeWitts Vorgehensweise inspirieren. Er stellte ebenfalls eine Reihe von Regeln auf, die er anschließend selbst ausführte: Er bestimmte zunächst einen Ausschnitt des Stadtplans von Karlsruhe. Bei

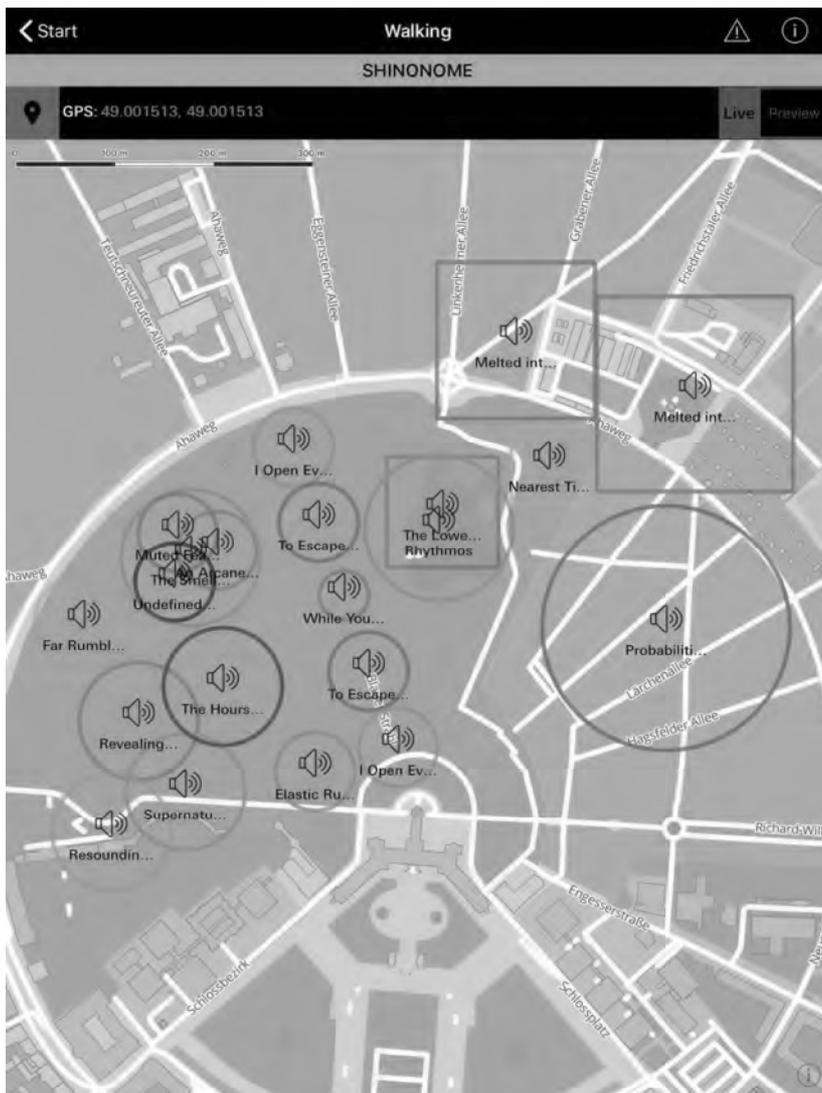


Abb. 2: Verfügt über eine eigene, von KünstlerInnen nutzbare App | das «MyCity, MySounds»-Projekt, hier: Bildschirmansicht für «Shinonome» von Tomoko Hojo und Rahel Kraft.

der Bestimmung des Ausschnitts orientierte er sich an einer Auswahl aus LeWitts Zyklus *100\$ Drawings*, bei der der Künstler Stadtpläne verwendet, aus denen er geometrische Bereiche herausschneidet. Roux' weitere Regeln und Arbeitsschritte bestanden darin, ein Gitter mit 100 Zellen über den ausgeschnittenen Bereich zu legen (Abb. 1), innerhalb jeder Gitterzelle eine Tonaufnahme durchzuführen und diese entsprechend auf der Landkarte von *MCMS* zu platzieren. Für die Tonaufnahmen ergaben sich zwei Typen: die etwas längeren «Soundscapes»-Aufnahmen, welche die klangliche Umgebung des jeweiligen Orts beschreiben, und die etwas kürzeren «Ereignis»-Aufnahmen, wie zum Beispiel das Geräusch eines vorbeifahrenden Autos oder des Schließens einer Tür. Bemerkenswert ist, dass weder der Zeitpunkt und die Dauer einer Aufnahme noch der genaue Ort innerhalb einer Gitterzelle vom Konzept festgelegt wird. Eine

solche Lösung lässt es zu, dass Roux vor Ort Klänge beim Hören beurteilt und sie intuitiv und spontan auswählt.

**LASSE-MARC RIEK: (OHNE TITEL), 2014**

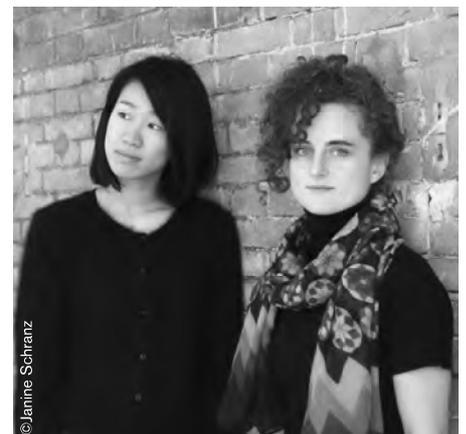
Der interdisziplinäre Künstler Lasse-Marc Riek ist bereits seit vielen Jahren im Bereich «Soundscapes» aktiv. Für *MCMS* un-



ternahm er im Herbst 2014 auf der Suche nach Klängen ausgedehnte Hörspaziergänge in Karlsruhe, zum Beispiel in den Bereichen um das Schloss, das Bahnhofsviertel, den Hauptfriedhof und den Rheinhafen. Die Orte der aufgenommenen Klänge sind teilweise so weit voneinander entfernt, dass sich am Ende kein begehbarer Audiowalk ergibt, sondern eine Sammlung von 32 einzelnen, klanglich interessanten Orten. Neben klassischen Soundscape-Aufnahmen sind «unsichtbare» Klänge ein wichtiger Schwerpunkt von Rieks *MCMS*-Projekt: Einige Klänge sind Ultraschallaufnahmen, zum Beispiel von Leuchtreklamen, von Stromleitungen oder von Fledermäusen. Andere Klänge sind unter Wasser aufgenommen, zum Beispiel im Rhein oder im Rheinhafen.

**TOMOKO HOJO UND RAHEL KRAFT: «SHINONOME» (2019)**

Die beiden Klangkünstlerinnen Tomoko Hojo und Rahel Kraft entwickelten für *MCMS* ein geolokalisiertes Hörstück zum Thema «Morgendämmerung» (japanisch «Shinonome»). Die Künstlerinnen wählten den Karlsruher Schlossgarten als geeigneten Ort für ihr Stück (Abb. 2). *Shinonome* beinhaltet Soundscape-Elemente ebenso wie Geräuschimprovisationen, Lautpoesie, Elektronik-Effekte, gesprochene Texte, bis hin zu einzelnen liedhaften Elementen.



Während ihrer Arbeit reisten Hojo und Kraft im Dezember nach Narvik im Norden Norwegens, um dort klangliche Eindrücke der Polarnacht und der ausgedehnten Dämmerungszeiten einzufangen. Die Künstlerinnen verwenden in *Shinonome* also explizit auch Klänge, die nicht vor Ort in Karlsruhe aufgenommen wurden. Trotzdem ist das Stück nicht nur für den Ort, sondern zu großen Teilen am Ort entstanden. Die Künstlerinnen begaben sich mit

unterschiedlichsten Klangerzeugern in den Schlossgarten: Plastiktüten, Papier, eine Bürste, verschiedene Schlagzeuginstrumente, Glocken, ein Touchpad zur Stimmverfremdung, Gitarrenpedale und zwei Kassetten-Abspielgeräte. Dazu verwendeten sie auch Objekte vom Ort, wie ein gefundenes Rohr, Zweige oder Blätter, und schließlich auch Klarinette und Akkordeon. Vor Ort wurde gespielt, improvisiert und gleichzeitig aufgenommen. Die Künstlerinnen schätzen, dass etwa 85 % der Klänge für ihren Audiowalk auf diese Art vor Ort entstanden sind.

#### THOMAS BUTLER: «KARLSRUHE SURVEY» (2019)

Auch der Komponist Thomas Butler setzt sich für sein MCMS-Projekt ein Thema: Es geht ihm um Energieverbrauch und um



© Louise Mätter

die Gewinnung fossiler und erneuerbarer Energie in Karlsruhe. Seine Absicht ist, die TeilnehmerInnen auf spielerische Art mit diesem Thema in Kontakt zu bringen. Er begann seine Arbeit mit intensiver Internetrecherche, um Orte in Karlsruhe und Umgebung ausfindig zu machen, an denen sich wichtige Einrichtungen der Energieinfrastruktur befinden, um die dort stattfindenden Prozesse zu analysieren. Während seines Gastkünstleraufenthalts suchte er diese Orte auf, fertigte Tonaufnahmen an und entwickelte ein Konzept für kurze Kompositionen für die jeweiligen Orte. Zentrales Mittel der Kompositionen ist Sonifikation, also die Umsetzung der zuvor recherchierten Analysedaten in Klang. Die Soundscape-Aufnahmen fließen daher selten unbearbeitet in die Kompositionen ein.

Die Energieinfrastruktur, für die Butler sich interessiert, ist oft für normale PassantInnen verborgen. Ein von ihm ausgewählter Ort ist zum Beispiel der Endpunkt der Transalpinen Ölleitung, die von Triest am

Mittelmeer nach Karlsruhe-Eggenstein führt. An diesem Endpunkt bzw. einem zugänglichen nahegelegenen Abschnitt befindet sich ein Wald und die Ölleitung verläuft unsichtbar unter dem Boden. Durch seine Sonifikationen macht Butler also, ähnlich wie Lasse-Marc Riek durch Ultraschallaufnahmen, «Unsichtbares» hörbar.

#### NICOLÁS MELMANN: «SPREAD» (SEIT 2017)

Der Komponist, Klangkünstler und Performer Nicolás Melmann arbeitet seit November 2017 unabhängig von MCMS an seinem Projekt *Spread*. Darin geht es um eine weltweite Klangkarte der jüdischen Diaspora. Melmann hat dazu bereits in vielen Ländern Tonaufnahmen angefertigt, die er nach und nach auch auf der Plattform MCMS zur Verfügung stellen wird. Darunter sind Länder wie Argentinien, die USA, Frankreich, Italien, Spanien, Marokko, Russland, Rumänien und Deutschland. Melmann verfolgt bei diesem Projekt einen journalistisch-dokumentarischen Ansatz. Seine Aufnahmen enthalten Soundscapes, aber auch Interviews und Rezitationen von Texten. In Barcelona zeichnete Melmann zum Beispiel einen jüdischen Gottesdienst am Sabbat auf, aus Buenos-Aires gibt es eine Aufnahme eines Jiddisch-Sprachkurses, aus St. Petersburg eine, in der ein koscheres



© Dan Wilton

Kochrezept vorgelesen wird. Er veröffentlicht die Aufnahmen unbearbeitet, das heißt der Originalton bleibt vollständig erhalten.

Auch in Karlsruhe hat Melmann eine Fülle an Orten gefunden, an denen früher jüdisches Leben stattfand oder heute wieder stattfindet. Es entstanden Soundscape-Aufnahmen auf dem Gelände der ehemaligen Matzenfabrik Strauss, am Ort der heutigen neuen Synagoge der Jüdischen Kultusgemeinde oder an Wohnorten histo-

rischer jüdischer Persönlichkeiten, wie Anna Ettlinger und Ludwig Marum. In einem Interview berichtet Jürgen Schuhladen-Krämer, Historiker am Stadtarchiv Karlsruhe, über Methoden der Polizei und der Gestapo im NS-Staat. In einer anderen Aufnahme liest Schuhladen-Krämer den Text eines Gedenksteins vor, auf dem die Namen der in der NS-Zeit ermordeten Karlsruher Juden eingraviert sind.

#### RESÜMEE

Diese Darstellung weniger Projekte zeigt, dass es eine große Bandbreite an Möglichkeiten gibt, mit geolokalisierten Klängen und Medien zu arbeiten. Im Lauf der Jahre sind Projekte mit unterschiedlichsten Ansätzen entstanden, mit konzeptuellen oder klangpoetischen Ansätzen, Soundscape- oder Sonifikations-Ansätzen, journalistischen oder kompositorischen Ansätzen. Es ist zu wünschen, dass Plattformen wie *My-City, My Sounds* in Zukunft Bestand haben werden, dass sie unsere Umgebung weiterhin virtuell bereichern und uns unsere Umgebung immer wieder neu wahrnehmen lassen. ■

1 Bei diesem interaktiven, am ZKM | Institut für Musik und Akustik entstandenen Stück werden Klänge aus MCMS vom Publikum mit Hilfe einer speziellen MCMS-Konzert-App auf dem Klangdom, dem Lautsprechersystem des ZKM\_Kubus, abgespielt.

2 <https://www.sfu.ca/sonic-studio-webdav/WSP/index.html>

3 <http://mycity-mysounds.zkm.de>. Die Entwicklung von MCMS wurde im Rahmen des Wissenschaftsjahrs 2014 vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

4 Im Lauf der Jahre waren am ZKM | Karlsruhe u.a. folgende Personen mit MCMS befasst: Dorte Becker, Lisa Bensel, Ludger Brümmer, Götz Dipper, Hans Gass, Sophie Hesse, Yannick Hofmann, Anton Kossjanenko, Marie-Kristin Meier, Benjamin Miller, Chikashi Miyama, Caro Mössner, Elizabeth Pich, Sebastian Schottke, Holger Stenschke, Ralf Strecker, Bernhard Sturm, David Wagner, Luise Wiesenmüller, Dan Wilcox.

5 Ein herzliches Dankeschön an die KünstlerInnen für die Bereitstellung vieler Hintergrundinformationen zu ihren Werken.

6 vgl. Megan Elizabeth Murph: *Max Neuhaus, R. Murray Schafer, and the Challenges of Noise* (2018); Theses and Dissertations – Music, S. 118. Internetquelle: [https://uknowledge.uky.edu/music\\_etds/118](https://uknowledge.uky.edu/music_etds/118), S. 67–70 (letzter Zugriff 14.4.2019).

7 vgl. ebd.

8 Die Bezeichnung «Audiowalk» hat sich für kopfhörer-basierte Soundwalks eingebürgert. Mitunter werden auch andere Begriffe verwendet, beispielsweise «Audio Tour» oder «GPS Sound Walk».

9 <http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/forest.html>

10 <http://www.soundcities.com/soundmaps.php>

11 <https://aporee.org/maps/>

12 <https://aporee.org/mfn/>