



Navigating  
the  
Ineffable

Barbara  
London

**Navigation  
durch das  
Unbeschreibliche**

## Our World

When I walk along urban streets today, I see pedestrians who are no longer confined to their physical bodies. They circulate among virtual communities, slipping in and out of online lives using the latest software on their portable devices. Now that technology has infused the better part of our day, we spend hours staring at small luminous screens to interact with others and work from home. Meanwhile, artists have readily been incorporating up-to-the-minute software and electronic apparatuses to their practice, construing something animate and distinct by means of inorganic tools.

The best media artwork takes its audience on an inspiring journey, one that offers fresh insight into what it means to be in the world. Forever on the lookout

for outstanding art, in 2018 I jumped at the opportunity to enter Jakob Kudsk Steensen's high-tech domain with an actual visit to his studio. Greeting me at the door, the gracious artist radiated a sense of wonder, much like that of an engaged research scientist. Diving straight into his VR work, I discovered that this inquisitive and thoughtful soul is at home outdoors in out-of-the-way landscapes, where he spends weeks or months assiduously observing the tiniest details as nature slowly unfolds before his eyes. I witnessed this first-hand when we both joined the 2018 conference Festival Internacional de la Imagen, in mountainous Manizales, Colombia, where he also presented an installation of *Pando Endo* (2017, fig. xx). While there, early one drizzly morning Kudsk Steensen and his wife and associate producer, Liz Kircher, quietly slipped away to hike in an unsullied forest at

### NAVIGATION DURCH DAS UNBESCHREIBLICHE

## Unsere Welt

Wenn ich heutzutage durch die Stadt gehe, sehe ich Fußgänger:innen, die den Radius ihres Körpers über das Physische hinaus erweitert haben. Sie pendeln zwischen Online-Communitys, nehmen mittels neuester Software auf ihren tragbaren Geräten virtuelle Existenzen an und legen sie ebenso schnell wieder ab. Seit Technologie einen Großteil unseres Alltags durchdrungen hat, starren wir stundenlang auf kleine leuchtende Bildschirme, um mit anderen zu kommunizieren oder im Homeoffice zu arbeiten. Unterdessen haben Künstler:innen begeistert die allerneueste Software und modernste elektronische Geräte in ihre Arbeit integriert und erschaffen etwas Belebtes, Originäres mithilfe dieser anorganischen Werkzeuge.

Die beste Medienkunst nimmt ihr Publikum mit auf eine inspirierende Reise, die neue Antworten auf die Frage bereithält, was es heißt, in dieser Welt zu leben.

Immer auf der Suche nach herausragender Kunst ergriff ich 2018 die Gelegenheit, in Jakob Kudsk Steensens Hightechzone einzutauchen und besuchte ganz real sein Atelier. Schon beim Empfang an der Tür strahlte der charismatische Künstler eine Entdeckerfreude aus, die der eines engagierten Forschers gleichkommt. Augenblicklich fand ich mich in seiner virtuellen Realität (VR) wieder und stellte fest, dass dieser wissbegierige, nachdenkliche Mensch weit draußen in abgelegenen Landschaften zu Hause ist, wo er über Wochen oder Monate gewissenhaft jedes noch so kleine Detail beobachtet, während sich die Natur langsam vor seinen Augen entfaltet. Das konnte ich selbst beobachten, als wir beide 2018 in den Bergen von Manizales, Kolumbien, am Festival Internacional de la Imagen teilnahmen, bei dem er auch die Installation *Pando Endo* (2017) zeigte (Abb. xx). Eines Morgens während der Konferenz stahlen sich Kudsk Steensen und Liz Kircher, seine Frau und Koproduzentin, im



*Pando Endo* (2017). Live simulation with 4 drone cameras.

### BARBARA LONDON

Nieselregen davon, um in einem unberührten Waldgebiet am Fuß des Vulkans Nevado del Ruiz wandern zu gehen. Bei ihrer Rückkehr ins Hotel am späten Abend waren sie von Kopf bis Fuß mit Schlamm bedeckt, nachdem sie, um zurückzugelangen, einen matschigen Hang hinuntergerutscht waren. Bei einem Absacker beschrieben sie aufgeregt ihre Funde – stundenlange Aufnahmen von seltenen Vögeln und besonderen Pflanzen. Viele der an diesem Tag aufgezeichneten Töne und Bilder fanden ihren Weg in die nächste Installation des Künstlers.

Kudsk Steensens Herangehensweise kann mit Field Recordings, mit Feldaufnahmen, verglichen werden. Field Recording bezeichnet einen Bereich der Klangkunst, in dem natürlicher Sound außerhalb des Studios aufgenommen wird, um das Gefühl von Raum und Ort einzufangen. Den Zuhörenden wird darüber hinaus deutlich, dass stille Momente oder Situationen, in denen scheinbar nichts geschieht, alles andere als inhaltsleer sind. Der Begriff bezieht

sich auf reale Klänge und Bilder, nicht auf solche, die eigens geplant oder im Studio erzeugt werden.

Kudsk Steensen entwickelt seine Field Recordings mit hoch entwickelter Software weiter und baut umsichtig auf dem auf, was er selbst gehört und gesehen hat. So gehen seine finalen Klänge und Bilder auf nicht greifbare Weise weit über das Faktische hinaus.

Seit fast fünfzehn Jahren setzt Kudsk Steensen in seiner Praxis die Technologien von Videospiele ein. Parallel dazu begann er, sich mit virtueller Realität (VR) zu beschäftigen. Der Begriff VR bezeichnet in der Regel die Arbeit von Kunstschaffenden und Ingenieur:innen, die verschiedene Technologien zu einem dreidimensional gerenderten Raum verschmelzen, den das Publikum betreten und interaktiv erschließen kann. Die visuellen Bestandteile des VR-Universums werden mit Algorithmen und Transparenz-Mappings erzeugt, nicht mithilfe konventionellerer Methoden wie

the edge of the Nevado del Ruiz volcano. Returning to the hotel later that evening, they were covered in mud, having slid down a soggy mountainside to get back. Over a nightcap they excitedly described their findings – hours of field recordings of unusual birds and exquisite plants. Many of the sounds and images captured that day made their way into his next installation.

Kudsk Steensen's approach is analogous to field recording, a term that defines a branch of sound art in which natural sound is used to capture a sense of space and place, and in doing so reveals to listeners that silences or situations where nothing seems to be happening are anything but empty. The term applies to recordings of actual rather than devised or studio produced sounds and visuals. In Kudsk Steensen's case, he uses sophisticated software and judiciously builds upon what he has seen and heard so that

his end results inexplicably expand far beyond the factual.

For close to fifteen years, Kudsk Steensen has applied video game technologies to his practice. Along the way, he began working in the field known as virtual reality (VR), a term generally used to describe the work of artists and engineers who meld technology into a three-dimensionally rendered space that its audience is invited to enter and interact with. Visual components of the VR universe are created through algorithms and transparency maps, rather than through more conventional methods, such as painting. Nevertheless, painting has affected how virtual worlds are developed. Most professional 3D world makers have had some form of training in painting techniques, which colours their approach to composition and environmental effects, revealed in

#### NAVIGATION DURCH DAS UNBESCHREIBLICHE

etwa der Malerei. Nichtsdestotrotz wurde die Entwicklung virtueller Welten von der Malerei beeinflusst. Die meisten professionellen Schöpfer von 3-D-Welten sind in der einen oder anderen Maltechnik geschult, die ihren Zugang zu Bildarrangements und Umgebungseffekten prägt und sich in ihrer Behandlung von Licht, Raum, Schatten und Wetter niederschlägt.

Kudsk Steensen steht in der Tradition zukunftsweisender Wegbereiter:innen wie der Künstlerin Char Davies und anderen, die auf singuläre und innovative Weise maßgeschneidertes Programmieren und die Entwicklung elektronischer Geräte nutzten, um gegenständliche Kunst zu schaffen.

### Hintergrund

Jakob Kudsk Steensen wurde 1987 in Dänemark geboren und wuchs in einem Umfeld mit Sinn für die Geisteswissenschaften auf. Mit seiner Mutter, einer Bildungssoziologin,

war er viel in der Welt unterwegs und lernte andere Länder kennen, unter anderem Mosambik. Sein Vater war Ingenieur, einer seiner Brüder komponierte Kirchenmusik, ein anderer lehrte am Konservatorium. Für Technologie begann sich Kudsk Steensen schon als Kind zu interessieren, als das interaktive Fernsehen – sprich Video-on-Demand – zum Alltag wurde. Etwa um dieselbe Zeit nahm er ein Videospiel auseinander, um weiter daran herumzubasteln, und fing aus eigener Initiative an, mit Level Edition (auch bekannt als Level Editor) zu arbeiten, der am weitesten gebräuchlichen Software für Videospiele. Er nutzt diese Software bis heute, die von demselben Hersteller nun unter dem Namen Unreal Engine produziert wird.

Es ist also keine Überraschung, dass sich Kudsk Steensen auch später vom Experimentieren mit elektronischen Werkzeugen angezogen fühlte. Als Masterstudent am Central Saint Martins College of Art and Design, das zur University of the

their handling of light, space, shadows and weather. Kudsk Steensen follows in a tradition of forward-looking innovators, such as Char Davies, pioneers who have pursued unique and creative ways to make representational art that combines customised programming and a range of electronic devices.

### Background

Born 1987 in Denmark, Kudsk Steensen grew up with an appreciation for the humanities. Living with his mother, an educational sociologist, they moved around a lot to countries including Mozambique. His father was an engineer, with a brother who composed church music, another who was in the music conservatory. Kudsk Steensen's interest in technology began during childhood, a moment when interactive television, in other words video-on-demand, was

becoming commonplace. Around this time, he opened up a video game to tinker, and on his own began working with Level Edition (also known as Level Editor,) the standard video game editor. In fact, this is the tool he continues to use, made by the same company but renamed Unreal Engine.

It is not surprising that Kudsk Steensen gravitated towards experimenting with electronic tools. As a graduate student at Central St. Martins College of Art and Design, University of the Arts London he obsessed over the art department's new high-end 3D scanner, and devised robust imaging of a live crab he had just purchased at the local fish market. Meanwhile he was making paintings of computer-generated virtual environments that he was devising; at the same time, he was creating observation drawings outdoors in nature.

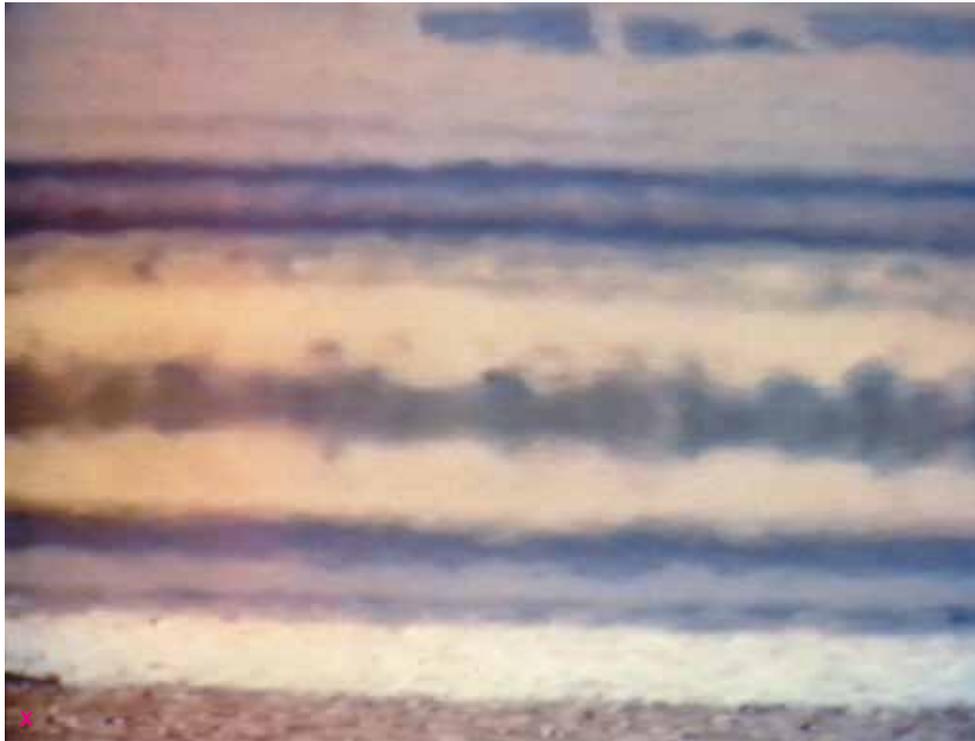
#### BARBARA LONDON

Arts London gehört, war er besessen von dem neuen, hochmodernen 3-D-Scanner des Colleges und erstellte unter anderem stabile Abbilder eines lebenden Krebses, den er gerade auf dem örtlichen Fischmarkt gekauft hatte. Zur selben Zeit schuf er Gemälde von computergenerierten virtuellen Umgebungen, die er selbst programmierte, und zeichnete Landschaften, Pflanzen und Tiere in freier Natur. Schnell wurde ihm jedoch bewusst, dass er die Arbeit mit dem 3-D-Scanner wesentlich interessanter fand, als Bilder von simulierten Welten zu malen. Darum wandte er sich von dem „vermittelnden“ Medium der Malerei ab und machte die Werkzeuge, mit denen er arbeitete, nicht länger zum Thema seiner Kunst, sondern begann, andere Inhalte in den Vordergrund zu stellen.

In den Jahren nach dem Kunststudium bewegte sich Kudsk Steensen zwischen VR und Videospielproduktion in dem interdisziplinären Mix aus zeitgenössischen Medien – Musik, Film, Tanz, Literatur und so weiter

–, der auf Teams von Kunstschaffenden und Ingenieur:innen angewiesen ist, die in monatelanger Zusammenarbeit neue Projekte entwickeln. Als technisch aufwendige Konstrukte bestehen Videospiele und Kudsk Steensens rechnergesteuerte, sich kontinuierlich weiterentwickelnde Kunst aus verschlungenen Erzählungen – Geschichten, die Betrachter:innen und Nutzer:innen vollständig in ihren Bann ziehen. Diese facettenreichen Erzählungen zu erschaffen erfordert spezielle Fachkenntnisse verschiedenster Art; insofern hilft es dem Künstler, dass er sich auf dem Feld der interdisziplinären Arbeit, die in der komplexen, von Software angetriebenen Welt von heute unerlässlich ist, vollkommen heimisch fühlt.

Bei der Umsetzung seiner immer komplexeren Kunstwerke arbeitet Kudsk Steensen mit versierten Kreativen zusammen und nutzt modernste Geräte und Softwares, insbesondere VR und *augmented reality* (AR). Dennoch könnte



Bill Viola, *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)* (1979). Videotape, color, mono sound; 28:00 minutes.



Caspar David Friedrich, *Der Mönch am Meer (The Monk by the Sea)* (1808–1810). Oil on canvas.

He quickly realised that working with 3D scanning was far more interesting than making paintings of simulated worlds, and turned away from what he calls a ‘mediating’ medium like painting. He set out to make art about something, rather than about the tools he happened to be using.

In the years after art school, Kudsk Steensen worked between VR and video game production, the interdisciplinary mix of contemporary mediums – music, film-making, dance, literature and so on – that rely on teams of artists and engineers who spend months developing new projects together. Technically complex, video games and Kudsk Steensen’s steadily evolving computer driven art are intricate narratives, chronicles that absorb the attention of viewers/users. Creation of these multifaceted narratives calls for specialised expertise, and Kudsk

Steensen is completely at home with the teamwork that is essential in today’s complex, software-propelled world.

To create his increasingly expansive artworks, Kudsk Steensen works with a group of accomplished creatives and some of the most up-to-date apparatuses and software – in particular virtual reality and augmented reality (AR). Nonetheless, Kudsk Steensen’s mindset may be thought of as somewhat conventional. He has the same tenacity and indefatigable dedication to detail and to the metaphysical as some earlier artists: Bill Viola, who doggedly observed and recorded life eked out on the wind-swept Tunisian desert and made the essayistic video *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)* (1979, fig. xx); and Caspar David Friedrich, who scrutinised the bleak, wintery Baltic coast, which he evoked in the allegorical painting *Monk by the*

BARBARA LONDON

man seine Denkweise in gewisser Hinsicht als konventionell bezeichnen. Er ist nicht nur genauso hartnäckig, sondern hat sich auch genauso eisern dem Detail und der Metaphysik verschrieben wie einige andere Künstler vor ihm: Bill Viola, der in der windgepeitschten Wüste Tunesiens beharrlich das ihr abgerungene Leben beobachtete, aufzeichnete und daraus das essayistische Video *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)* (1979, Abb. xx) machte; und Caspar David Friedrich, der die trostlose, winterliche Ostseeküste untersuchte, die er in dem allegorischen Gemälde *Mönch am Meer* (1808–1810, Abb. xx) festhielt. Kudsk Steensen interessiert die Gewissenhaftigkeit, mit der diese beiden Künstler die Lebenszyklen der Natur beobachteten; ihn fasziniert ihr wachsender Umgang mit der Frage, wie sich Vorstellungen von Chaos, Tod und Wiedergeburt mit Schönheit verbinden lassen, um der Landschaft eine poetisch erhabene Wirkung zu geben. Das Werk der älteren Künstler erforscht das

Unbeschreibliche oder, anders gesagt, das Geistige, etwas, das mit seelischer Einsamkeit vergleichbar ist. Der jüngere Künstler bewegt sich eindeutig auf ihren Spuren. Im Gespräch betonte Kudsk Steensen kürzlich seine Wertschätzung für die Art und Weise, wie sich Viola und Friedrich, im Abstand von hundert Jahren, einen Namen machten, indem sie in den von ihnen geschaffenen, alles umfängenden natürlichen Welten „filmische“ Eigenschaften verfolgten.

## Methodiken

Die Interessen, die Kudsk Steensen antreiben, sind vielfältig: ausgestorbene Arten; J. G. Ballard, der dystopische Science-Fiction-Autor der New-Wave-Bewegung; naturhistorische Museen mit ihren Schatzkammern voll konservierter Organismen, die Aufschluss über die biologische Welt geben; und Videospiele, die allgegenwärtige Form der Unterhaltung von heute. Zurzeit kreist seine ganze Aufmerksamkeit

*Sea* (1808–10, fig. xx). Kudsk Steensen's interest is in how both of these artists assiduously studied nature's cycles of life, with a keen eye on how notions of turmoil, death and rebirth can be fused with beauty and together imbue landscape with poetic grandeur. The work of the older artists probes the ineffable, in other words the spiritual, something analogous to emotional solitude. The younger artist clearly follows in their footsteps. In conversation recently, Kudsk Steensen noted that he appreciates how Viola and Friedrich, a century apart, each made a name for themselves by pursuing expansive, 'cinematic' qualities within the enveloping natural worlds they created.

## Methodologies

Kudsk Steensen is driven by such varied interests as nature's extinct species; J.G.

Ballard, the dystopian New Wave science-fiction writer; natural history museums with treasure troves of preserved organisms that shed light on the biological world; and video games, today's ubiquitous form of entertainment. His current preoccupation revolves around two words that are at the heart of his current installation. One is *Berl*, believed to be a word for swamps in the ancient west Slavic and Sorbian languages. It is also the word ascribed to the early name for Berlin. *Berl* as a location ostensibly came into being a thousand years ago, when disparate nomadic tribes traversed what was then a wetland, as they moved across a valley formed at the edges of the glacial mantle that is believed to have covered Northern Europe ten thousand years ago.

The second word is *Berghain*, the name of the popular, pulsating techno

## Image and Sound

Currently residing in Berlin, Kudsk Steensen spent much of the last year burrowed deeply into what remains of the ancient wetlands around the city. On his excursions into the swampy areas, he has regularly been accompanied by knowledgeable specialists from the Natural History Museum in Berlin. They have spent hours together investigating the sounds and the organisms that continue to populate the swampland, contemplating the location's ancient history. Their conversations shaped how Kudsk Steensen worked with his field recordings, as he and his team have been elaborating upon them, deftly weaving the material into what is the dense, audio-visual and spatial fabric of the installation *Berl-Berl*. The finely tuned visuals shimmer as they appear and disappear on the LED screens that meld perfectly into the building. The

### NAVIGATION DURCH DAS UNBESCHREIBLICHE

um zwei Worte, die den Kern seiner aktuellen Installation bilden. Das eine, *Berl*, ist ein alter westslawischer und sorbischer Ausdruck für „Sumpf“. Außerdem wird es dem heutigen Berlin als historischer Name zugeschrieben. Der Ort *Berl* soll vor tausend Jahren entstanden sein, als verstreute Nomadenstämme die damalige Sumpflandschaft eines Tals durchquerten, das sich an den Rändern des Eisschildes gebildet hatte, der noch vor zehntausend Jahren Nord-europa bedeckte.

Das zweite Wort ist *Berghain*, der Name des angesagten, pulsierenden Technoclubs, der für seine dunkle, höhlenartige Tanzfläche in der eindrucksvollen Turbinenhalle eines stillgelegten DDR-Heizkraftwerks berühmt ist – ein Teil des geräumigen Bauwerks wird gegenwärtig von LAS genutzt. Das Kofferwort *Berghain* wurde aus den Namen der beiden Berliner Ortsteile auf der Nord- und Südseite des legendären Clubs gebildet: *Kreuzberg*, früher in Westberlin gelegen, und *Friedrichshain* im

ehemaligen Osten. Das Gebäude, Schauplatz berühmter Endlospartys in einer ehemals geteilten Stadt, beherbergt aktuell Kudsk Steensens meditativen Naturraum. Sein flüchtiges Ambiente wird von minutiös konzipierten audiovisuellen Aufnahmen heraufbeschworen – „reale“ und mutmaßliche Konstellationen noch vorkommender sowie längst verschwundener Amphibien, Insekten und Feuchtgebiete der lokalen Landschaft.

## Bild und Ton

Kudsk Steensen, derzeit in Berlin lebend, verbrachte einen großen Teil des vergangenen Jahres in den verbliebenen alten Feuchtgebieten rund um die Stadt. Auf seinen Ausflügen in die sumpfigen Landschaften wurde er regelmäßig von Wissenschaftler:innen aus dem Museum für Naturkunde Berlin begleitet. Zusammen verbrachten sie Stunden damit, die Laute und die das Sumpfland bis heute

nightclub famous for its dark, cavernous dance floor situated in the imposing turbine hall of a defunct East German heating and power station – part of the spacious building is currently occupied by Light Art Space (LAS). The word *Berghain* is a portmanteau of names identifying two neighbourhoods that flank the south and north sides of the nightclub: *Kreuzberg*, in what was West Berlin, and *Friedrichshain*, in what was East Berlin. With the notorious, nonstop partying in a once divided city being on hold, *Halle am Berghain* now houses Kudsk Steensen's contemplative environmental space, with its fugacious ambiance conjured from carefully considered audio-visual recordings of 'real' and conjectured configurations of living and bygone amphibians, insects and wetlands from the local area.

### BARBARA LONDON

bevölkernden Organismen zu untersuchen und über die Frühgeschichte des Ortes nachzudenken. Die Gespräche hatten wesentlichen Einfluss auf Kudsk Steensens Umgang mit seinen Feldaufnahmen, die er und sein Team weiter bearbeiteten, um das Material gekonnt zu der dichten audiovisuellen und räumlichen Struktur der Installation *Berl-Berl* zu verflechten. Die fein abgestimmten Bilder schimmern, wenn sie auf den LED-Bildschirmen auftauchen und wieder verschwinden. Die Bildschirme passen sich perfekt in das Gebäude ein. Sie verströmen Licht und verleihen der Erfahrung der Umgebung eine Form. Der größte Bildschirm stellt einen Bezug zur Landschaftsmalerei her und präsentiert ein langsames, ganzheitliches Bild von der Welt. Die kleinen Bildschirme zeigen unterschiedlichste Detailansichten der Sumpflandschaft vom überschaubaren Maßstab einer Pflanze bis zur Himmelsansicht. Die virtuelle Welt erlaubt es Perspektiven einzunehmen, die dem Menschen andernfalls

verborgen bleiben würden.

Im ersten Schritt entwarf Kudsk Steensen die 3-D-Landschaft, die *Berl-Berl* als Komposition zugrunde liegt – Kontext und Behälter für alles, was folgte. Dann lud er seine Mitarbeiter:innen zur Beteiligung und Ausgestaltung all dessen ein, was jetzt in dem Raum existiert. Oder anders gesagt, Kudsk Steensen und sein Team haben den Raum mit Klang und Bewegung gefüllt. Mit nahezu jedem Objekt ist ein Geräusch verbunden, und alle Geräusche reagieren auf die virtuellen Kamerabewegungen innerhalb der virtuellen Welt, die sorgsam im Ausstellungsraum platziert wurden. Auf diese Weise sind Kamera, Ton und die 3-D-Welt miteinander verknüpft. Für den Ton arbeitete Kudsk Steensen mit dem Klangkünstler und Sounddesigner Matt McCorkle und der Sängerin Arca zusammen. Die Tier- und Naturgeräusche stammen überwiegend aus dem bedeutenden Archiv des Museums für Naturkunde Berlin. Kudsk Steensen vermischte die

screens exude light, and give shape to the ambient experience. The tallest screen is related to landscape painting, and presents a slow, holistic view of the world. The smaller screens present multiple detailed views of the swamp landscape, ranging from the intimate scale of a plant to the ethereal. The virtual world allows perspectives otherwise inaccessible to humans.

As a first step, Kudsk Steensen devised the 3D landscape that establishes *Berl-Berl* as a composition, the context and container for everything developed next. He then invited his collaborators to participate and flesh out what exists now within the space. In other words, Kudsk Steensen and his team worked together to imbue the space with sound and movement. Most objects have sound connected to it, and all sounds react to the virtual camera movements within

the screens that are carefully situated in the exhibition space. In this way the camera, sound and the 3D world are interconnected. For sound, he collaborated with sound artist and sound designer Matt McCorkle and the singer Arca. The environmental sounds largely come from the Natural History Museum's important archive and field recordings Kudsk Steensen and McCorkle took on site. Kudsk Steensen mixed the historical tones with his present-day sounds and 3D scans of the swamps around Berlin. Sound is what drives the *Berl-Berl* audience's engagement, as they step backward to consider the vast landscape, or forward to look at the fine details. Kudsk Steensen describes sound as the 'animator' of the visitor's physical journey. Sound plays a major role in shaping the installation's overall atmosphere, and is interconnected with the visual elements. There is something to be said about how

#### NAVIGATION DURCH DAS UNBESCHREIBLICHE

historischen Töne mit den heutigen Klängen und den 3-D-Scans aus den Sümpfen im Berliner Umland.

Die Klänge sind es, die das Verhalten der Besucher:innen von *Berl-Berl* steuern, wenn sie zurücktreten, um die gewaltige Landschaft zu betrachten, oder näher herangehen, um die feinen Details in Augenschein zu nehmen. Kudsk Steensen beschreibt den Klang als „Animator“, als Antrieb der physischen Reise des Publikums. Er spielt eine wichtige Rolle bei der Ausformung der gesamten Atmosphäre der Installation und bildet die treibende Kraft hinter den visuellen Bestandteilen des Werks. Nicht zu vergessen ist dabei, dass das Gehirn Geräusche intuitiv und direkt verarbeitet, während optische Eindrücke einer längeren, rationalen Verarbeitung bedürfen. Die Besucher:innen werden auf zufällig wechselnde Klänge treffen, sodass die Umgebung nie zweimal dieselbe ist, sondern immer wieder anders erscheint.

In Gesprächen mit dem Künstler aus

jüngerer Zeit wurde deutlich, dass Ton und Bild zusammen in der dicht gewebten audiovisuellen Konfiguration drei verschiedene Bereiche definieren: Die oberirdische Welt ist monumental und recht formal; die Welt darunter ist nasskalt und dunkel, angefüllt mit Wurzelwerk und verrottenden Blättern; die dritte ist die paranormale, die geheimnisvolle, unbeschreibliche Welt. Alle drei werden in *Berl-Berl* anschaulich wiedergegeben. Man darf wohl behaupten, dass dem Konzept einer aus drei Bereichen – den Bausteinen von Mythologie und Folklore – bestehenden Welt fast etwas Anachronistisches anhaftet. Wir erkennen, dass alte Kulturen dazu neigten, Gut und Böse als gleichwertig zu betrachten. Ältere Zivilisationen lebten in dem Glauben, dass die Mächte des Lichts und der Dunkelheit, des Guten und des Bösen einander entsprachen, und es gelang ihnen, sie auf eine Art im Gleichgewicht zu halten. Dabei spielten Mythen und das Übernatürliche eine maßgebliche Rolle, sie ließen die

the mind processes sound intuitively and directly, whereas visual images require lengthier, rational processing. Viewers will engage with sounds and visuals that randomise, so that the environment will never appear in the same way twice.

Conveyed during recent conversations with the artist, it became clear that sound and image together define three distinct realms within the dense, audio-visual configuration. The world above ground is monumental and somewhat formal; the one below is dank and dark, filled with roots and rotting leaves; the third is the paranormal, the mysterious, ineffable world. The three are vividly portrayed in *Berl-Berl*. It may be said that there is something almost anachronistic about the concept of how the world consists of three realms, the building blocks of mythology and folklore. We recognise

that ancient cultures tended to consider good and evil as equal. Older civilisations believed that the forces of light and dark, of good and evil, were parallel, and always managed to maintain some form of equilibrium. This is where myth and the supernatural played a vital role, and is how humankind believed that harmony can exist in the world, something sorely lost today.

Kudsk Steensen recently mentioned his interest in Triglav (fig. xx), an archaic personage with three heads, which are said to have represented the heavens, the earth and the underworld. The god-like figure was believed to assist travellers with navigation. Today, Kudsk Steensen presents us with a new roadmap for our world, and he hopes *Berl-Berl* will help viewers become more aware and respectful of our environment. His

#### BARBARA LONDON

Menschheit daran glauben, dass es auf der Welt etwas geben konnte, was wir in der heutigen Zeit schmerzlich vermissen: Harmonie.

Kudsk Steensen erwähnte unlängst sein Interesse an Triglav (Abb. xx), einer frühzeitlichen Figur mit drei Köpfen, die der Legende nach für den Himmel, die Erde und die Unterwelt stehen. Die gottähnliche Gestalt soll Reisenden dabei geholfen haben, sich zurechtzufinden. Heute schenkt uns Kudsk Steensen eine neue Landkarte für die Welt, und er hofft, dass *Berl-Berl* dazu beiträgt, das Bewusstsein der Betrachter:innen für unsere Umwelt und den Respekt ihr gegenüber zu steigern. Sein neues monumentales Werk streift das Ungreifbare, was mich an ein Zitat zurückdenken lässt, das Bill Viola häufig als Referenz genannt hat. Es stammt von dem englischen Dichter und Maler William Blake, der in *Die Hochzeit von Himmel und Hölle* (1793) schrieb: „Würden die Pforten der Wahrnehmung gereinigt, erschiene den

Menschen alles, wie es ist: unendlich.“

Wenn wir *Berl-Berl* betreten und die Existenz der belebten Kultur im urzeitlichen Sumpf hautnah erleben, nehmen wir Verbindung zu der Geisterwelt auf, die direkt unter unseren Füßen liegt. Wer weiß, vielleicht wacht unsere Seele einfach auf.

BARBARA LONDON

monumental new work touches on the impalpable, which makes me reflect back upon a quote that Bill Viola has often referenced. It comes from the poet-painter William Blake, who in *The Marriage of Heaven and Hell* (1793) wrote: 'If the doors of perception were cleansed everything would appear to man as it is, infinite.'

When we enter *Berl-Berl* and experience the existence of the animate culture in the primordial swamp, we will connect with the spirit world that is right there beneath our feet. Who knows, our soul just might wake up.



# Retracing Berlin's Wetlands

Dr. Kim Mortega,  
Museum für Naturkunde  
Berlin

## Auf den Spuren verlorener Sümpfe