



EIN HÖRBARES MUSEUM

Flensburg, 19.10.2015 – 90 Studierende der FH sammeln Geräusche im Landschaftsmuseum Unewatt. Sie wollen eine App entwickeln, die es Kindern und Erwachsenen ermöglicht, das Dorf, die dort beheimateten Gewerke sowie die landschaftliche Umgebung akustisch zu erkunden.

Das Surren eines Webstuhls. Das Klackern von Holzschuhen. Das Knarzen der Bodendiele. Wie klingt eine Wohnstube im 18. Jahrhundert? Wie sie aussieht, können Besucher des Landschaftsmuseums Angeln/Unewatt mit eigenen Augen betrachten. Aber diese Atmosphäre akustisch wahrnehmen? Das war bisher nicht möglich. 90 Studierende der Medieninformatik an der Fachhochschule Flensburg wollen nun das gesamte Museum hörbar machen.

„Wir wollen keinen konventionellen Audio-Guide, wie es ihn in fast jedem Museum gibt, entwickeln“, erklärt Projektleiter Simon Roessler, Dozent für Audio und Komposition. „Wir wollen eine zusätzliche Erlebnisebene schaffen.“ Der Projekttitle „Tonspuren“ deutet darauf hin, dass die Besucher einer akustischen Spur durch das weitläufige Museumsareal folgen können. Aber auch eine Spur aus der Gegenwart in die Vergangenheit solle gelegt werden, so Roessler, der bei dem Projekt mit seinen FH-Kollegen Prof. Franziska Loh, Uwe Zimmermann und Maja Petersen zusammenarbeitet. Am Ende des laufenden Semesters soll die Studierenden verschiedene Konzepte für eine App erarbeitet haben. Aus den Vorschlägen wählen dann Inga Latendorf und Karen Precht das beste Konzept aus, um es bis zum Sommer umzusetzen.

„Für uns ist das sehr spannend“, sagt Museumsleiterin Latendorf. Man habe bisher eher konventionell gearbeitet und hoffe, mit der neuen App nun auch eine jüngere Besuchergruppe anzusprechen, die nicht unbedingt zu den Gästen des Museums gehöre. „Für die jüngere Generation ist das Handy ja ein ständiger Begleiter“, sagt Museumspädagogin Precht. Es sei spannend, wie die Studierenden eine neue Sicht in die Museumsarbeit bringen. Oder besser: eine neue Hörweise.