

DIE INSTALLATIONEN DER HAUPTAUSSTELLUNG

- Zu Beginn der Ausstellung haben die Besucherinnen und Besucher die Gelegenheit, in einem abgeschlossenen **SCHREIRAUM** die Stärke der eigenen Stimme zu messen. Dabei zeigt eine Skala den Vergleich mit der Lautstärke von Tieren.
- Über die **KLANGTREPPE** führt der Weg in den Ausstellungsraum im Obergeschoss. Die Reise in die akustische Landschaft Innsbrucks beginnt und es entsteht eine faszinierende Hörkulisse. Mit jedem Schritt erkennen die Besucherinnen und Besucher vertraute Geräusche aus dem Alltag wieder.
- **KLANGWELT**: Hier wird die alltägliche Lärmbelastung anschaulich gemacht. Alltagsobjekte werden in ihrer tatsächlichen akustischen Größe präsentiert – das Paar Kopfhörer mit einer Lautstärke von 100 Dezibel ist deshalb ähnlich groß wie der Presslufthammer mit einer Leistung von 90 Dezibel. Bei Berührung der Vibrationsflächen der Exponate wird die unterschiedliche Belastung für das Ohr spürbar.
- **BINAURALES SPIEL**: Spaß für Groß und Klein verspricht das binaurale Spiel, bei dem das räumliche Hören auf einfache und unterhaltsame Weise sensibilisiert wird. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer folgen über Kopfhörer eingespieltem Gezwitscher und versuchen die Vögel zu orten und zu befreien.
- Bei der Station **VIRTUELLES OHR** lernen die Besucherinnen und Besucher die einzelnen Bestandteile des menschlichen Ohrs und deren Zusammenspiel in 3D kennen. Durch Klatschen, Schnipsen oder Sprechen schicken sie Klänge und Geräusche durch das virtuelle Ohr und erfahren, wie das Gehirn akustische Informationen verarbeitet.
- **KLANGREISE**: An dieser Stelle wird die Geschichte von Geoffrey Ball erzählt, der als Kind an einer schweren Schallleitungsstörung litt und später das Mittelohrimplantat Vibrant Soundbridge erfand. Die Zuhörerinnen und Zuhörer erleben, wie diese Erfindung die unterschiedlichsten Klänge wieder hörbar macht.
- **KNOCHENLEITUNG**: Wie hört man mit den Knochen? Bei dieser Station wird den Besucherinnen und Besuchern die Funktionsweise des Knochenschalls nähergebracht. Durch dieses Phänomen ist es möglich, ein Musikstück trotz Hörbehinderung bzw. mit zugehaltenen Ohren über die Knochenleitung zu hören. Die Geschichte geht auf

PRESSEINFORMATION

Beethoven zurück, der sich aufgrund seiner Schwerhörigkeit dieses Prinzip zunutze machte.

- Musikalisch wird es bei der **HAARZELLEN**-Station: Besucherinnen und Besucher können durch die Berührung von überdimensionalen, dem menschlichen Original nachempfundenen Haarzellen eine Melodie spielen. Um zu simulieren, wie sich Hörbeeinträchtigungen durch den Verlust von Haarzellen auf das Gehör auswirken, können unterschiedliche Frequenzbereiche durch Biegen der Haarzellen aktiviert bzw. deaktiviert werden.
- Ein Geräusch und viele Assoziationen. Wie werden akustische Signale letztlich im Gehirn interpretiert? Eine künstlerische Übersetzung dazu liefert die Station **AUDITIVER CORTEX**, die den Besucherinnen und Besuchern diese komplexen Vorgänge im Hörzentrum des Menschen eindrucksvoll vermittelt.
- Welche Effekte eine Hörbeeinträchtigung haben kann, zeigt das AUDIOVERSUM-Kino **GEHÖR(T)** mittels unterschiedlichster Alltagsgeräusche wie Wecker, Radio, Verkehrslärm, Telefon und vielem mehr. Daneben hören die Besucherinnen und Besucher noch Vogelgezwitscher, klassische Musik und heitere Theaterstücke... oder hören sie all das etwa nur teilweise? Hier wird erfahrbar, was normales Hören bedeutet und wie sich eine Hörminderung anhört und anfühlt.
- **AKUSTISCHE TÄUSCHUNGEN:** Bei dieser Station werden die Besucherinnen und Besucher zum Raten animiert: Um welches Geräusch handelt es sich? In welcher Sprache wird gesprochen? Unser Gehirn deutet alles, was wir hören, indem es aktuelle Hörereignisse mit bekannten, zuvor abgespeicherten vergleicht.
- **KEEP YOUR BALANCE:** Die Neuheit in der Hauptausstellung basiert auf der Funktion des menschlichen Vestibularorgans im Innenohr. Mithilfe einer Virtual-Reality-Brille können Besucherinnen und Besucher in schwindelerregenden Höhen balancieren und dabei ihr Gleichgewicht auf die Probe stellen. Das Spiel simuliert Echtheit und obwohl ungefährlich, ist es eine Herausforderung für die eigene Überwindungsfähigkeit. Deshalb ist die Benutzung von KEEP YOUR BALANCE nur zu zweit erlaubt!
- **GEHIRN:** Hier wird deutlich, welche Areale des menschlichen Gehirns beim Hören, Sehen, Sprechen und Tasten im Einsatz sind. Die Besucherinnen und Besucher entscheiden anhand einer realistischen Gehirn-Darstellung in 3D, genannt „Alex“, welcher Sinn

PRESSEINFORMATION



aktiviert werden soll. Je nachdem, ob Alex einen Text liest oder Musik hört, „glühen“ unterschiedliche Stellen im Gehirn förmlich „auf“.

- Entlang der interaktiven **ZEITLEISTE** erkunden die Besucherinnen und Besucher die Entwicklung der Hörtechnologie in Zusammenhang mit gesellschaftlichen Ereignissen.
- In unserer **SOUND-GALLERY** stehen unterschiedliche **AUDIO-INSTALLATIONEN** im Mittelpunkt. Im Loop werden Soundfiles verschiedener Klangkünstler eingespielt. 13 Lautsprecher und ein Subwoofer kreieren außergewöhnliche Klänge. Bewegende Sounds entführen die Besucherinnen und Besucher in andere Welten – ob experimentell und lautstark oder poetisch sanft und ruhig. Die **SOUND-GALLERY** eröffnet den Besucherinnen und Besuchern des **AUDIOVERSUM** virtuelle Klangreisen, die von bildender Kunst visuell umrahmt werden.
- Schon einmal mit dem Körper Musik gemacht? Das geht mit der Erlebnisstation **SINGING WALL**. Die interaktive Klangwand wandelt die Bewegungen der Besucherinnen und Besucher in akustische Signale um. Je nach Bewegung und Tageslicht entstehen verschiedene Klänge, mit denen sie die **SINGING WALL** herausfordern und ihr individuelles Musikstück komponieren können.
- **SOUNDOGRAM**: Die Besucherinnen und Besucher können ihre Profil-Silhouette als Bild und eine Audiobotschaft aufnehmen und somit Teil des akustischen Gästebuchs werden. Die Applikation verknüpft das Bild mit der gesprochenen Botschaft und projiziert diese auf einen Bildschirm von dem aus die Botschaft abrufbar bleibt.
- Hören Sie das leise Miauen der Katze und das laute Bellen des Hundes? Beim **AUDIOCHECK** lernen die Besucherinnen und Besucher die Bandbreite des Hörens kennen und probieren aus, wie gut sie Tierstimmen wahrnehmen, wenn Frequenz und Lautstärke variieren.

Über das **AUDIOVERSUM**

Das **AUDIOVERSUM** ist das interaktive Museum rund ums Hören in Innsbruck. Als Science Center verbindet es Medizin, Technik, Bildung und Kunst zu einer in Europa einzigartigen Hör-Erlebniswelt. Multimediale Installationen, in Kooperation mit dem renommierten Ars Electronica Center Linz entwickelt, laden zum Mitmachen ein und schärfen die Sinne.

Im Rahmen von Sonderausstellungen unter den Rubriken **GEHÖRT GEWUSST** und **GEHÖRT GESEHEN** stehen gezielte Wissensvermittlung und zeitgenössische Formate im Mittelpunkt.

AUDIOVERSUM
Wilhelm-Greil-Straße 23
6020 Innsbruck
Austria
Tel. +43 5 7788 99
office@audioversum.at
www.audioversum.at

PRESSEINFORMATION

AUDIO  **VERSUM**

Initiator des Science Centers ist MED-EL, der weltweit führende Anbieter implantierbarer Hörsysteme. Die grundlegende Idee des AUDIOVERSUM stammt von Dr. Eckhard Schulz, der bis heute als Senior Advisor im Team tätig ist.

www.audioversum.at

Rückfragen & weitere Informationen:

Julia Sparber-Ablinger | Head of AUDIOVERSUM

T: +43 5 7788 5022

M: +43 664 607055022

julia.sparber-ablinger@audioversum.at