

AUDIOVERSUM

MUSEUMSKONZEPT

HÖRKULTUR UND KULTUR DES HÖRENS

Der Mensch nimmt – mehr oder weniger bewusst – einen Großteil seiner Informationen über das Gehör auf. Es gibt Klänge, die sich ins akustische Gedächtnis einprägen und die man nicht mehr vergisst. Aber auch immer wieder gehörte Tonfolgen aus der Werbung bleiben im Gehör. Wir haben die vertrauten Stimmen der Eltern oder Lehrer, bekannte Lieder von Sängern und Melodien als akustisches Branding abgespeichert. Und es gibt Geräusche, an die man sich nie gewöhnt – wie an den Lärm von Düsenflugzeugen oder Kompressoren. Das Ohr lässt uns in Musik schwelgen oder an Lärm leiden. Es verarbeitet ungemein leise Geräusche genauso wie massive Lautstärken, es analysiert akustische Informationen gleichzeitig, ermittelt Richtung und Entfernung und warnt vor Gefahren. Vorausgesetzt unser Hörsinn funktioniert und wir können die verschiedenen Schallereignisse überhaupt verarbeiten.

Im AUDIOVERSUM wird das Sinnesorgan OHR und seine Funktionsweise sowie die Hörkultur allumfassend erklärt. Jenseits von Text und Sprache, werden Räume durch akustische Wahrnehmung mit Sinn erfüllt. Das Museum des Hörens in Innsbruck erzählt mit Stimmen und Klängen und macht auf akustische Aspekte aufmerksam, um unterschiedliche Fragestellungen abzuleiten und in Kooperation mit Wissenschaft und Kunst neue Antworten zu finden. Das AUDIOVERSUM verfolgt einen interdisziplinären Ansatz, um die Funktionsweise des menschlichen Gehörs zu erklären, den kulturellen Umgang mit dem Hören bewusst zu machen sowie die Wichtigkeit des oft unterschätzten Hörsinns ins kollektive Gedächtnis zu heben.

Das AUDIOVERSUM ist eine Business-Unit von MED-EL, dem weltweit führenden Anbieter innovativer Hörlösungen.

ÜBER MED-EL

MED-EL Medical Electronics hat es sich zum Ziel gesetzt, Hörverlust als Kommunikationsbarriere zu überwinden. Das Familienunternehmen mit Hauptsitz in Innsbruck, wurde von den Branchenpionieren Ingeborg und Erwin Hochmair gegründet, deren richtungsweisende Forschung zur Entwicklung des ersten mikroelektronischen, mehrkanaligen Cochlea-Implantats führte, das 1977 implantiert wurde und die Basis für das moderne CI von heute bildet. Das Unternehmen bietet die größte Produktpalette zur Behandlung aller Arten von Hörverlust. Menschen in 124 Ländern hören mithilfe eines Produkts von MED-EL.

AUDIOVERSUM KONKRET

Das AUDIOVERSUM verbindet Medizin, Technik, Bildung und Kunst zu einer in Europa einzigartigen akustischen Erlebniswelt. Multimediale Installationen in der HAUPTAUSSTELLUNG - in Kooperation mit dem renommierten Ars Electronica Center Linz entwickelt - laden ein, das menschliche Gehör spielerisch zu entdecken.

In der SOUND-GALLERY werden Klanginstallationen mit Wechselausstellungen von bildenden KünstlerInnen kombiniert, die sich dem Gehör auf interdisziplinäre Weise nähern. Sämtliche Ausstellungen werden dokumentiert und mit einem Kunstkatalog begleitet.

Im Foyer wird die laufend erweiterte AUDIOVERSUM-Sammlung KUNST ZUM HÖREN präsentiert. Namhafte KünstlerInnen bringen Töne lautmalerisch zum Ausdruck und via Tonspuren wird von unterschiedlichen, akustischen Erscheinungsformen erzählt. Die Sammlungen stehen im Besitz von MED-EL und sind als Museumsobjekte unverkäuflich.

Im Rahmen von wechselnden Sonderausstellungen unter den Rubriken GEHÖRT GEWUSST und GEHÖRT GESEHEN stehen gezielte Wissensvermittlung und zeitgenössische Formate im Mittelpunkt. Bevorzugte Vermittlungsmethode ist der AUDIOGUIDE TO GO (mit Scan von QR-Code auf eigenem Smartphone und Kopfhörer).

Das Medizintechnik-Unternehmen MED-EL ist der Forschung verpflichtet und bildet die Meilensteine und Pionierleistungen der Hörtechnologie in der MED-EL-World (Unternehmensausstellung) ab. Hier lernen die BesucherInnen sämtliche Produkte und Forschungsergebnisse kennen und erfahren mehr über die Mission von MED-EL.

Das AUDIOVERSUM wird von der Stadt Innsbruck unterstützt und kooperiert mit öffentlichen Institutionen wie Amt der Tiroler Landesregierung, Tourismusverband, Tirol Werbung, Radio Ö1 und auf Projektbasis mit den verschiedensten Institutionen aus dem Kultur- und Bildungsbereich sowie der Kreativwirtschaft.

Das AUDIOVERSUM ist als privat geführtes Museum an Frau Dr. Ingeborg Hochmair als CEO von MED-EL weisungsgebunden. Gründer und Visionär des AUDIOVERSUM ist Dr. Eckhard Schulz, Manager Special Projects bei MED-EL Deutschland. Das Haus wurde 2013 eröffnet und seiner musealen Bestimmung übergeben.

www.audioversum.at

DIE INSTALLATIONEN DER HAUPTAUSSTELLUNG: ABENTEUER HÖREN

- Zu Beginn der Ausstellung haben die BesucherInnen die Gelegenheit, in einem abgeschlossenen SCHREIRAUM die Stärke der eigenen Stimme zu messen.
- 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 vertrauten Geräuschen.
- 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: Das binaurale Spiel ist auf das räumliche Hören ausgerichtet. Die TeilnehmerInnen folgen über Kopfhörer eingespieltem Gezwitscher und versuchen die Vögel zu orten und zu befreien.
- Bei der Station VIRTUELLES OHR lernen die BesucherInnen 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 erleben, wie diese Erfindung die unterschiedlichsten Klänge wieder hörbar macht.
- KNOCHENLEITUNG: Wie hört man mit den Knochen? Bei dieser Station wird den BesucherInnen 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 Beethoven zurück, der sich aufgrund seiner Schwerhörigkeit dieses Prinzip zunutze machte.
- Musikalisch wird es bei der HAARZELLEN-Station: BesucherInnen 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 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 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 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 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 entscheiden anhand einer realistischen Gehirn-**Darstellung in 3D, genannt „Alex“, welcher Sinn aktiviert werden soll.**
- ZEITLEISTE: Entlang dieser interaktiven Screens erkunden die Museumsgäste die Entwicklung der Hörtechnologie in Zusammenhang mit gesellschaftlichen Ereignissen.
- SINGING WALL: Die interaktive Klangwand wandelt die Bewegungen der MuseumsbesucherInnen in akustische Signale um. Je nach Bewegung und Tageslicht entstehen verschiedene Klänge, mit denen individuelle Musikstücke komponiert werden können.
- SOUNDOGRAM: Die BesucherInnen 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 jeweilige Nachricht abrufbar bleibt.

- In der 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 in andere Welten – ob experimentell und lautstark oder poetisch sanft und ruhig. Die SOUND-GALLERY eröffnet virtuelle Klangreisen, die von bildender Kunst visuell umrahmt werden.
- Beim AUDIOCHECK lernen die BesucherInnen die Bandbreite des Hörens kennen und probieren aus, wie gut sie Tierstimmen wahrnehmen, wenn Frequenz und Lautstärke variieren.

STORYTELLING IM MUSEUM

Ein wichtiges Leitmotiv im AUDIOVERSUM ist das akustische Erzählen. Für die Vermittlung komplexer Inhalte und Begriffe über das Hören, orientiert sich das Science Center am Prinzip Storytelling. Einer Erzählmethode, die mit bekannten Erzählmustern vielschichtige Inhalte greifbar macht. In Kombination mit Technik und Tönen, interaktiven Exponaten und sichtbaren Bildern, soll ein allumfassendes Verständnis für den so wichtigen, menschlichen Hörsinn entstehen. Ein Beispiel dafür ist die KUNST ZUM HÖREN im AUDIOVERSUM-Foyer. Hier bringen verschiedene Kunstwerke vielfältige Geräusche zum Ausdruck und erzählen via Tonspuren von der Bedeutung unterschiedlicher Termini aus der Welt des Hörens:

- Das ECHO und seine kulturgeschichtliche Bedeutung
- Die AKUSTIK als Lehre vom Schall und seiner Ausbreitung
- Das LAUT und LEISE als individueller und doch so abhängiger Sinneseindruck
- Die SYNÄSTHESIE als Sonderbegabung des Menschen, die Farben hörbar macht

Visualisiert werden die Phänomene, Begriffe und Tonspuren von Bildern und Objekten verschiedener KünstlerInnen:

- Deborah Sengl: „Vom Hörensagen“, 2020 | Zeichnung mit Malerei
- Nino Malfatti: „9 zarte klänge“, 1975 | Bleistift auf Papier
- Julia Bornefeld: „Sentire“, 2015 | Objekt OHR aus Styrodur, Acrylfarbe, Kohlenstaub
- Gavin Evans: „The Session“, 1995 | Fotografie
- Franziska Stünkel: „Kannst du die Blumen hören?“, 2017 | Farbfotografie Diasec
- Joe McDermott: „Bang“, 2019 | Wandobjekt Acrylglas
- Roy Lichtenstein: „Whaam!“, 1963 | Lithografie

- Helmut P. Ortner: „Hörbuch – Bildstörung“, 2020 | Mischtechnik auf Buchdeckel
- Helmut P. Ortner: „Babe, I’m gonna leave you“, 2021 | Mischtechnik auf Buchdeckel
- Die AUDIOVERSUM-Sammlung KUNST ZUM HÖREN wird beständig erweitert.

VERMITTLUNG

Das AUDIOVERSUM bietet regelmäßig Führungen durch die Haupt- und Sonderausstellungen an. Wissenschaftliche und technische Phänomene und Zusammenhänge werden interaktiv erlebbar und verständlich erklärt. Die „hands on“-Exponate ermöglichen selbstbestimmtes Lernen und geben Impulse zum Weiterdenken. Die Führungen sind auf jeweilige Zielgruppen und individuelle Themenaspekte abgestimmt. Darüber hinaus bietet das AUDIOVERSUM maßgeschneiderte Zusatzprogramme und Workshops für Schulklassen an, die zum Forschen und Entdecken animieren. Kinder und Jugendliche werden aus unterschiedlichen Perspektiven an das Thema Hören herangeführt sowie das Lernen durch bewusstes Zuhören von akustischen Beiträgen gezielt zum Einsatz kommt. In der WERKSTATT wird der kreative Umgang mit Geräuschen und Tönen erprobt und moderne Audio- und Videotechnologie mit analogen Spielmethoden kombiniert.

Die Vermittlungsangebote im AUDIOVERSUM sollen:

- einem außerschulischen Bildungsort gerecht werden
- interaktives, selbstbestimmtes und forschendes Lernen fördern
- die Zuhörkompetenz erweitern
- eine kreative Auseinandersetzung mit Hörkultur anbieten
- die Kultur des Hörens bewusst machen
- im Hinblick auf Hör-Prävention sensibilisieren

Rückfragen & weitere Informationen:

Julia Sparber-Ablinger | Head of AUDIOVERSUM
 Museologische und organisatorische Gesamtleitung
 T: +43 5 7788 5022 | M: +43 664 607055022
julia.sparber-ablinger@audioversum.at

Museumspädagogik & Öffentlichkeitsarbeit:

Teresa Burmann, MA
 Tel.: +43 57788 5029 | M: +43 664 607055029
teresa.burmann@audioversum.at