NewsRoom.pr

AUDIOVERSUM: SenCity - ein akustischer Städtetrip

In der Ausstellung „SenCity“ des AUDIOVERSUM in Innsbruck begeben sich BesucherInnen auf einen akustischen Städtetrip. In dem Projekt der Künstlerin Deborah Sengl tauchen die Gäste via Kopfhörer in eine erweiterte Audio-Welt ein, deren zentrales Thema eine Stadt ist, die gesellschaftskritisch beleuchtet wird. Die Augmented Audio-Installation wurde von den beiden Sound-Künstlern Peter Kollreider und Thomas Aichinger (Sonic Traces) geschaffen. Für eine poetische Intervention sorgt die Tiroler Schriftstellerin Barbara Hundegger. „SenCity“ ist ab 10. Februar 2022 für rund ein Jahr im AUDIOVERSUM in Innsbruck zu hören und zu sehen.

11.02.2022 *Innsbruck* *Bildung, Design, Freizeit, Gesellschaft, Kultur, Kunst* *AUDIOVERSUM*

Inmitten der "SenCity" (v.l.n.r.): Künstlerin Deborah Sengl, Sound-Künstler Thomas Aichinger und Peter Kollreider, Julia Sparber-Ablinger (Head of AUDIOVERSUM) und Kunsthistoriker Günther Oberhollenzer.

Die akustische Erlebniswelt im AUDIOVERSUM ist in der Rubrik „GEHÖRT GESEHEN“ um eine Sonderausstellung reicher. Durch „SenCity – ein akustischer Städtetrip“ werden im interaktiven Museum komplexe wissenschaftliche Erkenntnisse in einem künstlerischen Rahmen vermittelt. Die Gäste bewegen sich in einem gemalten Stadtlabyrinth in 3D und bekommen typische Mensch-Tier-Mischwesen – sogenannte Chimären – zu Gesicht. Mit der „SenGang“ wurde außerdem ein

audiovisueller Rundgang für junge BesucherInnen entwickelt. „Wir freuen uns sehr auf diese außergewöhnliche Ausstellung in unserem Science Center und darauf unseren Gästen eine neue Welt zu eröffnen“, so **Julia Sparber-Ablinger** (Head of AUDIOVERSUM).

Virtuelle Klangwelt erweitert unmittelbare Realität

Der Fokus liegt bei „SenCity“ auf den unterschiedlichen Stadtklängen bzw. -geräuschen. Dabei wird fast gänzlich auf Text verzichtet. Eine Ausnahme stellt das Gedicht „hör-weiten“ der Schriftstellerin Barbara Hundegger dar. Ansonsten geht es für die BesucherInnen darum, sich über akustische sowie visuelle Reize eine eigene Geschichte zu erfinden. Dies geschieht inzwischen einer heterogenen Stadtlandschaft mit „alter“ und „neuer Welt“, die neben historischen Gebäuden wie einer Schule oder einer Kirche auch einen Basar, einen Flughafen sowie zahlreiche moderne Bürogebäude und Hochhäuser beinhaltet. Die Fassaden hierfür wurden im Original mit schwarzer Tusche auf Papier gezeichnet und anschließend auf raumhohe Holzkonstruktionen angebracht.

Farblich stechen in den Stadträumen der „SenCity“ einzig die Mensch-Tier-Mischwesen hervor. Die Figuren besitzen menschliche Körper, denen Tierköpfe aufgesetzt werden, um so den „animalischen Charakter“ der Menschen aufzuzeigen. „Durch diese Ausdrucksform will ich auf verschiedene menschliche Lebenswelten eingehen und gesellschaftliche Rollenbilder hinterfragen“, argumentiert die Künstlerin **Deborah Sengl**.

Verbindung zwischen bildender und klanglicher Kunst

Die innovative Künstlerin versucht stets einen neuen Zugang zu gegenwärtigen Themen zu finden, was die Nutzung des Tiers als Metapher oder das Format eines „Escape Rooms“ beweist - wie zuletzt im Wiener Museumsquartier gezeigt. Ihre Fähigkeit der bildenden Kunst umfassend Raum zu geben und diese mit akustischen Elementen zu verbinden, prädestiniert Sengl für eine Ausstellung im Museum des Hörens in Innsbruck.

Im AUDIOVERSUM ist natürlich die akustische Kunst der bildenden gleichzustellen: Für das Storytelling und Audio-Design der „SenCity“ zeichnen die beiden Sound-Künstler **Peter Kollreider** und **Thomas Aichinger** verantwortlich. „Die Komponente ‚Audio‘ beschert den BesucherInnen in Zusammenhang mit der gezeigten Kunst eine gänzlich neue Erfahrung“, so Kollreider. Aichinger ergänzt: „Mithilfe der ‚Immersive Augmented Audio‘-Realität können Gäste akustische Welten mit der eigenen Bewegung erfahren.“ Benötigt werden nur ein Kopfhörer und ein programmiertes Mobiltelefon, das beim Zutritt zur Ausstellung vor Ort ausgehändigt wird. Das Ziel der Vermittlung via „noise-cancelling-Kopfhörer“ ist, mit den Augen im Hier und Jetzt zu bleiben, aber mit den Ohren auf Reisen zu gehen.

Im Rahmen der Ausstellung „SenCity“ werden die Ohren der AUDIOVERSUM-BesucherInnen also Augen machen!

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, akustischen Erlebniswelt. Initiator des Science Centers ist MED-EL, der weltweit führende Anbieter innovativer Hörlösungen.

www.audioversum.at

Artikel-Statistiken

Aa Zeichen: 3582

Zeichen ohne Leerzeichen: 3124

Wörter: 477

Lesezeit: 3 Minuten

Audio

O-Ton: Julia Sparber-Ablinger (Head of AUDIOVERSUM) über das Motto der Sonderausstellung

O-Ton: Künstlerin Deborah Sengl über die Idee hinter "SenCity"

O-Ton: Sound-Künstler Thomas Aichinger (Sonic Traces) über den zukünftigen Stellenwert der Augmented Reality

O-Ton: Sound-Künstler Peter Kollreider (Sonic Traces) über das Erlebnis für die BesucherInnen

O-Ton: Kunsthistoriker Günther Oberhollenzer über die Verbindung der visuellen und akustischen Welt

Anhang

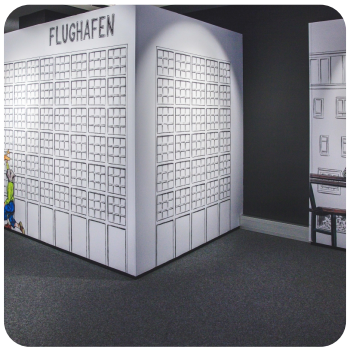
Fotos, 300 dpi

Inmitten der "SenCity" (v.l.n.r.): Künstlerin Deborah Sengl, Sound-Künstler Thomas Aichinger und Peter Kollreider, Julia Sparber-Ablinger (Head of AUDIOVERSUM) und Kunsthistoriker Günther Oberhollenzer.

© ProMedia

Für die "SenCity" entwarf Deborah Sengl das Modell einer heterogenen Stadtlandschaft mit „alter“ und „neuer Welt“ - auch das Goldene Dachl findet sich darin wieder.

© ProMedia



In der Stadt entdecken die Gäste neben historischen Gebäuden wie einer Schule oder einer Kirche auch einen Basar, einen Flughafen sowie zahlreiche moderne Bürogebäude und Hochhäuser.

© ProMedia

Die innovative Künstlerin Deborah Sengl versucht stets einen neuen Zugang zu gegenwärtigen Themen zu finden.

© ProMedia

Bei "SenCity" geht es für die BesucherInnen darum, sich über akustische sowie visuelle Reize eine eigene Geschichte zu erfinden.

© ProMedia

Die AUDIOVERSUM Sonderausstellung "SenCity" entführt ihre BesucherInnen in eine klangbasierte Augmented Reality und thematisiert dabei ein urbanes Labyrinth mit ihrer vielfältigen Geräuschkulisse.

© Deborah Sengl

Das Ziel der Vermittlung via „noise-cancelling-Kopfhörer“ ist, mit den Augen im Hier und Jetzt zu bleiben, aber mit den Ohren auf Reisen zu gehen.

© ProMedia

Ihre Fähigkeit der bildenden Kunst umfassend Raum zu geben und diese mit akustischen Elementen zu verbinden, prädestiniert Sengl für eine Ausstellung im Museum des Hörens in Innsbruck.

© Julie Brass

„Die Komponente ‚Audio' beschert den BesucherInnen in Zusammenhang mit der gezeigten Kunst eine gänzlich neue Erfahrung", so Sound-Künstler Peter Kollreider.

© Privat / Sonic Traces

„Mithilfe der ‚Immersive Augmented Audio'-Realität können Gäste akustische Welten mit der eigenen Bewegung erfahren", so Sound-Künstler Thomas Aichinger.

© Privat / Sonic Traces

Medienkontakt

Rafaela Bodner, MA
ProMedia
Brunecker Str. 1
6020 Innsbruck
t: +43 512 214004-22
m: +43 664 8342425
www.newsroom.pr
rafaela.bodner@pro.media

Rückfrage-Hinweis

Julia Sparber-Ablinger
AUDIOVERSUM
Wilhelm-Greil-Straße 23
6020 Innsbruck
t: +43577885022
m: +43664607055022
www.audioversum.at
office@audioversum.at