

### Projektbeschreibung

Die gerade abgespielten Geräuschaufnahmen sind im Rahmen des Projekts „Work with Sounds“ entstanden. „Work with Sounds“ ist ein von der Europäischen Union gefördertes Projekt, das sechs europäische Museen gemeinsam durchführen. Die Projektpartner sind:

- das Museum der Arbeit in Norrköping in Schweden (Projektleitung)
- das Museum der Arbeit in Tampere, Finnland
- das städtische Technikmuseum in Krakau, Polen
- das Technikmuseum Slowenien, Bistra
- und das Museum der Arbeit und Industrie in Brüssel, Belgien

Die Museen sammeln Klänge der Industriegesellschaft und stellen sie der Öffentlichkeit für weitere Nutzungen zur Verfügung. Ziel des Projekts ist es, zwischen September 2013 und September 2015 mindestens 600 Sounds aufzunehmen, die den Klang (und den Lärm) der industriellen Arbeit und des Alltags dokumentieren: das sind z.B. Geräusche von Signalgeräten, Maschinen, Werkzeugen, Haushaltsgeräten und Verkehrsmitteln während ihrer Nutzung. Die Aufnahmen sind, zusammen mit Fotos, Filmen und erläuternden Texten in einer Datenbank gespeichert und können auf [workwithsounds.eu](http://workwithsounds.eu), bei Wikimedia Commons und später auf der Europeana<sup>1</sup> kostenfrei angehört, heruntergeladen und genutzt werden. Lediglich der Urheber der Aufnahmen sollte erwähnt werden.

Ich möchte mit Ihnen einen Blick auf die „Work with Sound“- Seite werfen, um die bisherige Arbeit des Projekts ein wenig konkreter zu zeigen zu können. (PPP Projektseite)

### Warum nehmen wir diese Geräusche auf und kontextualisieren sie?

Mit dem Ende der industriellen Produktion drohen nicht nur die dinglichen Zeugnisse wie Gebäude und Arbeitsgegenstände zu verschwinden, sondern auch die Geräusche, die die Menschen während der Arbeit und im Umfeld der Industrieanlagen begleiteten. Wir können heute Industriegeschichte sehen, aber i.d.R. nicht(s) hören. Genau wie (industrielle) Landschaften sind aber auch (industrielle) Klanglandschaften Teil des kulturellen Erbes, das es zu erhalten gilt und das neu genutzt werden kann. Um bei den Hörbeispielen Dampfpfeife, Signalglocke und webstuhl zu bleiben: Gesellschaften umgeben sich mit Klängen und Geräuschen. Sie dienen der Kommunikation, regeln und begleiten den Alltag, koordinieren die Arbeit und wecken Erinnerungen. Und sie verändern sich ständig. Manche kennen wir nur noch aus Filmen und Hörspielen, andere geraten in Vergessenheit. Aus der Beschäftigung mit unseren akustischen Umwelten können wir, so bin ich sicher, eine Menge lernen, z.B. können wir fragen, welche Dinge überhaupt Geräusche erzeugen (also die Ordnung und Kategorisierung sogenannter sonic artifacts- also Klangobjekte) und warum sie solche Geräusche erzeugen. Vielleicht erfahren wir sogar, welche Geräusche charakteristisch für eine bestimmte Zeit waren oder welche Klangobjekte wir zur

---

<sup>1</sup> Creative Commons ist eine gemeinnützige Organisation, die 2001 in den USA gegründet wurde. Sie veröffentlicht verschiedene Standard-Lizenzverträge, mit denen ein Autor der Öffentlichkeit auf einfache Weise Nutzungsrechte an seinen Werken einräumen kann. Diese Lizenzen sind nicht auf einen einzelnen Werkstyp zugeschnitten, sondern für beliebige Werke anwendbar, die unter das Urheberrecht fallen, zum Beispiel Texte, Bilder, Musikstücke, Videoclips usw. Auf diese Weise entstehen Freie Inhalte. Die verschiedenen Lizenzen von Creative Commons weisen große Unterschiede auf. Einige CC-Lizenzen schränken die Nutzung relativ stark ein, andere wiederum sorgen dafür, dass auf das Urheberrecht so weit wie möglich verzichtet wird. Veröffentlicht jemand beispielsweise ein Werk unter der Lizenz CC-BY-SA, dann erlaubt er die Nutzung durch andere Menschen unter der Bedingung, dass der Urheber sowie die betreffende Lizenz angegeben werden.

akustischen Verständigung nutzen und nutzten. Und es gibt viel mehr Gründe, warum wir Geräusche aufnehmen, bewahren und kontextualisieren sollten.

### **Inwiefern lassen sie sich nutzbar machen?**

Nutzen können wir sie, um z.B. einen Eindruck über die Geräuschkulisse historischer Arbeitsplätze zu geben. Sie eignen sie sich dazu, die Vermittlung von Industriegeschichte in Museen und Schulen lebendiger zu gestalten, weil sie Geschichte auch hörbar machen und zusammen mit den Fotos und Filmaufnahmen der Geräuschquellen mehrere Sinne ansprechen. Auch für die Erschaffung neuer Klanglandschaften in künstlerischen Arbeiten und oder Medienproduktionen, in Filmen oder Computerspielen, bieten sie eine gute Grundlage. Im Rahmen des Projekts haben wir verschiedene konkrete Nutzungsbeispiele erarbeitet. Wir haben ein Geräuschmemory als Computerspiel auf der Grundlage unserer Aufnahmen entworfen. Mit dem Künstler Florian Hartlieb haben wir eine Klangstation erstellt, mit der die Besucher auf der Basis unserer Geräuschsammlung eigene Klanglandschaften entwerfen können.

Voraussetzung für die Nutzung in Bildungseinrichtungen ist allerdings, dass die Geräusche dokumentiert sind: dass klar ist, wo sie herkommen und in welchem Zusammenhang sie erzeugt wurden, um was für eine Art von Aufnahme es sich handelt, ob es Originalaufnahmen sind oder nicht. Geräusche von akustischen Signalgeräten, Maschinen u.ä. sind zwar bereits in Radio- und Filmarchiven oder im Internet zu finden. Sie sind aber häufig nur wenig bis gar nicht dokumentiert. Die Geräusche bei „Work with Sound“ dagegen sind dokumentiert. Die Datenbank des Projektes schließt damit eine wichtige Lücke.

### **Wo nehmen wir die Klänge auf?**

Für die Auswahl der Aufnahmeorte war eine ausgiebige Recherche notwendig. Wir haben uns auf möglichst repräsentative regionale Klanglandschaften beschränkt und dabei in unseren eigenen Häusern angefangen. Die Klänge der Industrie sind heute vorwiegend in Orten wie Industrie- und Arbeitsmuseen zu finden oder auch in Produktionsstätten, wo Ausstattung, Werkzeuge und Maschinen noch vorhanden sind. Dort können wir diese Klänge aufzeichnen und ihre Kontexte kennenlernen.

So haben wir z.B. eine Fabrik zur Messerherstellung in Solingen besucht, die ihre Klingen auf 100 Jahre alten Maschinen produzieren (Beispiele PPP) oder auch die Zeche Prosper Haniel, die mit den anderen Kohleabbauorten zusammen die Kohleförderung in Deutschland spätestens 2018 einstellen werden (Beispiele PPP).

### **Welche Medien werden zur Dokumentation und Vermittlung des akustischen Kulturguts eingesetzt und warum?**

Die Speicherung von akustischem Kulturerbe (und nicht nur dort) ist unabdingbar mit der Technik verbunden. Dass unser Unterfangen in dieser Weise durchführbar ist, hat mitunter sicherlich mit den gebotenen technischen Voraussetzungen und Möglichkeiten dieser Zeit zu tun: Mit digitaler Speicherungs- und Abspieltechnik. Die Aufnahme und Dokumentation der akustischen Ereignisse erfordert eine technische Ausstattung. Die Projektgruppe nutzt zur Aufnahme einen digitalen portablen 6-Spur Audio-Recorder (Zoom H6), eine digitale Spiegel-Reflex-Kamera (Canon 70D) mit Filmfunktion - außerdem einen Schallpegelmessser.

Durch die digitale Aufzeichnung entfallen zusätzliche Störgeräusche, die bei analoger Aufzeichnung bei der Wiederabtastung des Mediums anfallen würden (z. B. Bandrauschen, Plattenkratzen). Des Weiteren können die gesammelten Daten durch zahlreich angebotene, leicht zugängliche Software im Gegensatz zu älteren Techniken einfacher und schneller bearbeitet werden.

Das Internet und das World Wide Web ermöglichen es, durch die „relativ“ einfache Speicherungsmöglichkeit an mehreren Orten zugleich (in unserem Fall Museumsserver, Work

with Sounds-Server und Wikimedia Commons) die Daten ausreichend zu sichern, ohne Archivräume füllen zu müssen. Sie bieten auch die Möglichkeit für die Vermittlung, verschiedene Medien gebündelt (Sound, Bild, Film, Text) zu nutzen und die Daten einer breiten Öffentlichkeit leicht, dennoch kanonisiert zugänglich zu machen, z.B. mithilfe von Institutionen und Mediatheken wie der DDB oder der Europeana, um zwei prominentere Beispiele zu nennen. Nicht zuletzt ist Anschlussfähigkeit der digitalen Sound-Daten für den Konsum und die Nutzung durch digitale Geräte aller Art enorm.

Bei all den Vorteilen birgt die digitale Technik und das World Wide Web meiner Meinung nach aber auch Gefahren und hat Grenzen, z.B. dass die digitalisierten Klänge als eine Art zweite Natur angesehen werden, d.h. dass sich die Unterscheidung zwischen Original und Kopie weitaus schwieriger gestaltet. Hörer könnten denken, die Aufnahme sei das Geräusch einer Dampfpeife und beachten dabei nicht, dass durch die digitale Aufnahme – wie bei jeder anderen Aufnahmetechnik auch – das Geräusch aus seinem Zusammenhang herausgerissen und auch die Hörqualität entscheidend festgelegt wird, Stichwort: Konstruktion, Samplingraten, Bitraten usw. Das (akustische) kulturelle Erbe im Netz, ist dadurch strenggenommen nicht mehr sinnlich wahrnehmbar, z.B. durch das Hören eines tatsächlichen Klangobjekts. Die Aufnahmen sollten daher - meiner Meinung nach - lediglich als eine Art Gedächtnisspuren betrachtet werden.

Des Weiteren birgt das World Wide Web mit all seinen Geflechten die Gefahr, dass Spuren unauffindbar bleiben oder werden. Unser Digitalisierungsprojekt trägt in meinen Augen insofern auch dazu bei, das Problem der Auffindbarkeit in Bahnen zu lenken und hierfür systematische Herangehensweisen zu entwickeln.

### **Inwiefern können Museen und andere Forschungseinrichtungen in diesem Feld zusammenarbeiten. Welchen Beitrag können Museen dabei leisten?**

Eine systematische Herangehensweise an eine im weiteren Sinne „Kultur der Klänge“ und einer „Kultur des Hörens“ suchen seit kurzem auch die Kulturwissenschaften (Bsp. PPP). Die in den letzten Jahren in Universitäten und Hochschulen aufkommenden Soundstudies, ein interdisziplinäres Forschungsfeld der Klangforschung oder auch die Geschichtswissenschaften, mit der sogenannten Sound-History sind Zeugnisse dieser Tendenzen. Hier exemplarisch: das von der DFG geförderte Forschernetzwerk „Hör-Wissen im Wandel“ und das von dem Historiker Gerhard Paul geleitete Projekt „Sound des Jahrhunderts“. Ihre Ergebnisse können nicht nur fruchtbar für die Arbeit mit Sounds in Museen sein, Museen selbst können bei der Erforschung und Vermittlung von Klängen einen wesentlichen Beitrag leisten. Als Ort der dinglichen Bewahrung ist insbesondere das Feld der „Sonic Artifacts“, also der Klangobjekte (solange sie denn noch klingen), per se ein Gegenstand musealer Forschung und Vermittlung. Und: Klangobjekte sind bisher nur wenig erforscht.

### **Tipps zur Vertiefung - in Kürze**

(Bsp. IMT PPP) Wer schon mal Spuren von industriellen Klangobjekten suchen möchte, kann sie außer auf unserer Homepage auch nächste Woche Sonntag, am Internationalen Museumstag im LWL-Industriemuseum Henrichshütte Hattingen finden, wo wir unser Projekt, begleitet von einem bunten und klangvollen Programm präsentieren.

(PPP Tagung) Und wer sich noch nähergehend mit Sounds in Wissenschaft, Kunst und Museum beschäftigen möchte, empfehle ich, unsere internationale Tagung am 19.-21.08.15 im LWL-Industriemuseum Zeche Zollern in Dortmund zu besuchen.

Schauen Sie vorbei und vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2015 am 11./12. Mai 2015 in der DASA: Arbeitswelt Ausstellung, Dortmund.

Die MAI-Tagung 2015 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Kultur, des LWL-Museumsamtes, der DASA: Arbeitswelt Ausstellung und des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums.

Weitere Informationen unter:

[www.mai-tagung.de](http://www.mai-tagung.de)



Anmeldung für den Newsletter:

[www.mai-tagung.de/MAI-Ling](http://www.mai-tagung.de/MAI-Ling)

