

"Hei Wohlen!" – Informationen zum Projekt

Forschungsschwerpunkt: Musikpädagogische Forschung

Projektdauer: Mai 2019 – März 2020

Forschungsteam:

[Irena Müller-Brozovic](#), musikpädagogische Forschung

[Carmen Zahn](#), angewandte psychologische Forschung

[Sibylle Hauert](#), künstlerische Gestaltung

[Thomas Resch](#), technische Umsetzung

Judith Flury, Lehrperson Kantonsschule Wohlen

[Michael Kunkel](#), Projektleitung

Projektpartner:

[Hochschule für Angewandte Psychologie](#)

[Kantonsschule Wohlen](#)

[Atelier Hauert Reichmuth](#)

Finanzierung:

[Stiftung FHNW](#)

Weiterführende Links:

Bericht über das Projekt "HEI Wohlen!" in der Aargauer Zeitung vom 25.10.2019: [Link zum PDF](#)

Abstract "HEI Wohlen!":

Die Hochschule für Musik Basel FHNW und die Hochschule für Angewandte Psychologie der FHNW Olten initiieren, entwickeln und erforschen zusammen mit dem Gymnasium Wohlen/AG ein innovatives Unterrichtskonzept für das kreative Lernen mit digitaler Audiotechnik. Die Schülerinnen und Schüler gestalten im Rahmen des Projekts eigene interaktive Hörspaziergänge mit Elementen von akustischer Augmented Reality.

Für die zu gestaltenden Hörspaziergänge beschäftigen sich die Jugendlichen mit Orten in Wohlen und Umgebung, untersuchen deren Materialität und Geschichte, führen Fieldrecordings sowie Interviews mit Menschen vor Ort durch und setzen sich mit Primärquellen auseinander. Passend zu diesen Erkenntnissen gestalten die Schülerinnen und Schüler eigene musikalische Beiträge, etwa Songs, Musikstücke, Sounds oder eigene Kompositionen. Anschliessend kreieren die Schülerinnen und Schüler eine Klanglandschaft, in der reale und verfremdete Klänge bzw. Geräusche der Umwelt mit verschiedenen, zum Teil auch fiktiven Zeit- und Raumebenen sowie ortsbezogenen Kompositionen verwoben sind. Daraus entstehen Audiodateien, die die Jugendlichen mit der entsprechenden Software einem bestimmten Ort zuweisen und interaktive Elemente integrieren.

Ausgestattet mit halboffenen Kopfhörern erleben die Spazierenden die Umwelt hyperreal. Die User werden selber zu Akteurinnen und Akteuren, da die Technik mit Sensoren und Mikrofon auch auf die Aussenwelt sowie auf Bewegung und Stimme reagiert.