

Wer rettet „Niemünster“?

NIEMÜNSTER Das gab es noch nie: Mit dem interaktiven Hörspiel „Niemünster“ haben Drehbuchautor Arne Sommer (41) und Hörfunkjournalist Stefan Tenner (34) ein innovatives Projekt geschaffen, das den Kunstflecken zur spannenden Schnitzeljagd macht. Jedermann kann teilnehmen. „So etwas hatten wir noch nicht. Ganz im Sinne des Kunstfleckens basiert es darauf, dass die Kunst zu den Menschen kommt, auch zu denen, die sich sonst eher nicht dafür interessieren“, sagte Johanna Göb, die Leiterin des Kulturbüros.

In dem interaktiven Hörspiel wird die Innenstadt zum Schauplatz eines Geschichtsabenteuers. Wie sähe die Stadt aus, wenn ihre Geschichte anders verlaufen wäre? „Niemünster“ ist eine Parallelwelt, ein Industriezentrum, in dem das Zeitalter der Dampfmaschine nie zu Ende gegangen ist. Es rauchen tausende Fabrikschornsteine, die Stadt hat 1,5 Millionen Einwohner. Kiel ist ein Vorort, über dessen Hafen nur der Rohstoff-Nachschub für die Industriegiganten geliefert wird. Doch die Stadt ist bedroht: Dunkle Mächte



wollen sie vernichten. Die Hauptfigur der Hörspiels, Charlotte Wilhelmine Renck, braucht Hilfe, um die Zerstörung zu verhindern.

Diese Hilfe erwartet sie von den Kunstflecken-Besuchern, die über die Bürgergalerie an der Esplanade 20 in die Parallelwelt eintreten. Dort erhalten sie eine Audiobotschaft von Charlotte, die zur nächsten von zehn Sta-

tionen in der Stadt leitet. Die sind durch ein großes „N“ in einem Kreis gekennzeichnet, das auf das Pflaster gesprüht wurde. Die meisten davon sind mit einer Telefonnummer zum Ortstarif ausgestattet, über die weitere, kurze Botschaften übermittelt werden. Für die rund einstündige „Schnitzeljagd“ ist also ein Handy nötig.

Ab Sonnabend, 3. September, um 11 Uhr ist es möglich, Charlotte zu folgen. Die erste Botschaft von ihr ist unter Tel. 53 99 55 zu hören. *tpo*



Mit Kreidespray und Schablone markiert Stefan Tenner die Stationen für das interaktive Hörspiel. Die Farbe löst sich später auf. *POST*