



Jelle Deijkstra, Chrisoph Henckel und Peter Graß (v.li., dahinter Ulrike Sack) präsentieren stolz ihr fertiges Werk.

RP-Foto: Klaus-Dieter Stade

Die erste interaktive CD-Rom über das B. C. Koekkoek-Haus ist erschienen

Koekkoeks Geist ist überall

Von KERSTIN OLANETA

KLEVE. Melancholisch ist des Geistes Stimme, als er da seufzt: „Und dies hier, das ist das Porträt der unbekannten Frau. Ist sie nicht schön? Als ich das malte, lag auf meinem Schreibtisch eine rote Rose...“ Des Geistes stolz geschwellte Brust indes möchte man vor seinem geistigen Auge sehen, als er „seine schönsten Bilder“ präsentiert. Barend Cornelis Koekkoeks Geist lebt jedenfalls weiter. Zumindest virtuell. Denn ab sofort ist es möglich, des Geistes ehemaligem Stadtpalais, dem heutigen Museum Haus Koekkoek, einen Besuch per Computer (einen wirklichen natürlich auch...) abzustatten. Gestern nämlich stellten die drei Gymna-

siasten Jelle Deijkstra, Peter Graß und Christoph Henckel die erste interaktive CD-Rom über das Klever Künstlerhaus vor. „Die CD ist eine ideale Ergänzung für das virtuelle Spiel- und Lernangebot der Grundschulen und lässt sich perfekt in den Unterricht integrieren“, sagt Museumspädagogin Margret Kohtes, die zusammen mit Kurhaus-Mitarbeiterin Nina Schulze den Jungs hilfreich zur Seite gestanden hatte.

Leichter Zugang

Die CD mit dem Titel „Das B. C. Koekkoek-Haus“ eröffnet Kindern einen leichten Zugang zum Museum und zur Kunst des Meisters, betont Freundeskreis-Vorsitzende Ulrike

Sack. So könnten sich Kinder ab sieben Jahren mit Hilfe der Maus – und eben Koekkoeks Geist, der immer wieder Tipps und Hinweise gibt – frei durchs Museum bewegen, bei Spielen spannende Infos und witzige Zusammenhänge entdecken. Originell: Die CD-Rom-Nutzer können gar ihr eigenes Bild zeichnen – ein Rahmen nämlich ist leer geblieben. Koekkoeks Geist lässt auch die freie Wahl der kreativen Köpfe, ob abstrakte Kunst oder naturalistische Landschaften „seinen“ Rahmen zieren sollen...

Der Freundeskreis, der Entwicklung und Vertrieb der CD unterstützte, ist auf die drei Jugendlichen zwischen 14 und 15 Jahren aufmerksam geworden, da diese sich vor einiger Zeit schon einmal virtuell profilier-

ten: Sie hatten damals mit der CD-Rom „Wer wird Troja-Champion“ einen ersten Preis abgesahnt (RP berichtete seinerzeit). Die Streifzüge durchs Museum haben den Jungs übrigens große Freude bereitet: „Vorher bin ich von meinen Eltern immer mitgezerrt worden“, schmunzelt etwa Christoph. Doch diese Aktion sei wirklich prima gewesen. Pro Raum schossen sie rund 18 Fotos, fügten sie zu einem 360-Grad-Bild zusammen. Für die letztendliche Programmierung zeichnet Jelle verantwortlich. Peter hatte den „redaktionellen“ Part übernommen: „Wir beharrten darauf, dass die Texte nicht zu lang sind – das gab dann die ein oder andere Debatte mit den Museums-Mitarbeitern“, sagt er.

■ **Kommentar, Seite 2**