

Semesterthema: Public Pause

Interaktive Wartehäuschen, KI-kuratierte Stadtinformationen, ambientes Licht- und Klangdesign an Haltestellen, generative Fahrplan-Visualisierungen, soziale Wartezeit-Interfaces, sensorbasierte Mikro-Services im öffentlichen Raum...

Im Wintersemester 2026/27 widmet sich das Projektmodul dem Thema *Public Pause*. Im Fokus steht die Frage, wie sich die Bushaltestelle als kleinste Einheit öffentlicher Infrastruktur in einer zunehmend vernetzten, mobilen und technologisierten Stadt neu denken lässt – als medialer, sozialer und dienstleistungsorientierter Ort – und gestalterisch neu interpretiert werden kann.



Ausgangspunkt ist die Auseinandersetzung mit der Bushaltestelle als hybridem Ort zwischen Mobilität, Verweilen, Information und sozialem Kontakt. Die Studierenden erforschen dabei bestehende Typologien, Materialitäten und Nutzungsmuster von Haltestellen sowie angrenzende Themen wie Wartezeit-Psychologie, Ambient Media, Mikromobilität, Public Service Design und datengetriebene Stadtgestaltung. Welche medialen, sozialen oder funktionalen Potenziale stecken in diesem oft übersehenen Infrastrukturelement? Wie lässt sich „die Pause“ im urbanen Alltag gestalterisch neu besetzen?

Das Projekt zielt auf eine reflektierte, zeitgenössische Auseinandersetzung mit dem öffentlichen Warten. Studierende sind eingeladen, gestalterische Interventionen, spekulative Entwürfe, mediale Objekte oder serviceorientierte Prototypen zu entwickeln, die die Bushaltestelle jenseits ihrer reinen Transitfunktion neu

positionieren: als Informationsknoten, als sozialen Treffpunkt, als ambientes Medienobjekt oder als Ort urbaner Selbstermächtigung.

Die Projekte können sowohl kritisch-fragend als auch poetisch-spielerisch sein. Erwartet wird ein hoher Grad an visueller und konzeptioneller Eigenständigkeit sowie eine sorgfältige Recherche- und Reflexionsarbeit im Vorfeld der gestalterischen Umsetzung.

Hier einige erste Ideen...

Zugänge zum Themenfeld **Warten & Verweilen** ließen sich beispielsweise über gestalterische Projekte entwickeln, die den anonymen Moment des Wartens in einen sozialen oder sinnlichen Mehrwert überführen würden. So könnte etwa eine „Hospitality Bench“ entstehen – eine interaktive Sitzbank, die kleine Services wie Ladefunktion, lokale Empfehlungen oder geteilte Pflanzen anbietet und aus dem Nebeneinander-Warten einen kurzen gemeinschaftlichen Moment machte. Auch ein Projekt wie „Slow Signal“ ließe sich denken: eine ambiente Licht- und Klanginstallation, die die verbleibende Wartezeit nicht als Countdown-Stress, sondern als beruhigendes Ritual visualisierte. Ein weiteres Beispiel wäre das „Wartejournal“ – ein digitales Schwarzes Brett, auf dem Wartende anonym Beobachtungen, Gedanken oder Nachrichten hinterlassen und so aus der Haltestelle einen kollektiven Erinnerungsort machen.

Für die Dimension **Mobilität & Stadtschnittstelle** könnte ein Projektbeispiel eine AR-gestützte Wegfindung sein, die Anschlüsse, Umstiege und Fußwege in Echtzeit vermittelt. Als zweites Beispiel ließe sich eine generative Liniennetz-Visualisierung entwickeln, die Fahrpläne nicht als Tabelle, sondern als lebendiges Stadtbild inszeniert. Ein drittes Beispiel wäre eine nächtliche Lichtprojektion an der Haltestelle, die Verkehrsdaten oder Stadtrhythmen sichtbar macht.

Für die Dimension **Gemeinschaft & Identität** könnten beispielsweise interaktive Wand- oder Bodenmosaiken entwickelt werden, die Geschichten und Stimmen aus dem Quartier sammeln und sichtbar machen. Ein weiteres Projekt wäre ein digitales Archiv, das die Geschichte des Ortes oder der Buslinie an der Haltestelle erlebbar macht. Schließlich könnte man ein partizipatives Objekt entwerfen, das Anwohnende selbst mit Inhalten bespielen können.

Für die Dimension **Ökologie & Umwelt** könnte man etwa eine generative Visualisierung entwerfen, die Luftqualität, Lärmpegel oder Mikroklima an der Haltestelle erfahrbar macht. Ein weiteres Beispiel wäre eine Klanginstallation, die urbane und natürliche Geräusche neu komponiert. Drittens könnte man ein Objekt entwickeln, das Regenwasser, Sonnenlicht oder Wind funktional in den Aufenthaltsort integriert.

From:
<https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link:
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:mediadesign-project:wise26-27:semester-thema?rev=1789032328>

Last update: 2026/09/10 09:25

