Semesterthema: Things That Sound

Audioobjekte für den Alltag, taktile Klanginterfaces, Produkte zum gemeinsamen Hören, Sound als Feedback, ungewöhnliche Lautsprecher, persönliche Hörgeräte, akustische Informationsobjekte, experimentelle Klangmaschinen...

Im Wintersemester widmet sich der Kurs dem Thema *Things That Sound*. Im Fokus steht die Frage, wie sich **Audio als Funktion eines physischen Produktes** neu denken und gestalten lässt. Ausgangspunkt ist eine gemeinsame technische Grundlage, auf deren Basis eigenständige Produktkonzepte entwickelt werden. Ziel ist ausdrücklich nicht, lediglich ein bestehendes Gerät formal neu zu gestalten. Vielmehr soll ausgehend von einer konkreten Nutzungssituation, einem beobachteten Problem oder einem spezifischen Bedürfnis ein eigenständiges **Audioobjekt mit einer klar definierten Funktion** entstehen.

Ausgangspunkt ist die Auseinandersetzung mit dem Hören als alltäglicher Handlung. Wo, wann und warum hören Menschen Musik, Sprache, Signale oder Umgebungsgeräusche? Welche Rolle spielen dabei Bedienung, Aufmerksamkeit, Nähe, Distanz, Öffentlichkeit oder Privatheit? Und welche Funktionen können Klänge übernehmen, die über reine Unterhaltung hinausgehen?

Die Studierenden untersuchen bestehende Audioprodukte, typische Nutzungssituationen und unterschiedliche Formen akustischer Interaktion. Dabei geht es unter anderem um Ergonomie, Wahrnehmung, Materialität, Bedienung, Form, Kontext und emotionale Wirkung. Beobachtungen aus dem Alltag bilden die Grundlage für die Entwicklung eigener Fragestellungen und Produktideen.

Das Projekt folgt dem grundlegenden Designprozess von **Recherche, Analyse, Ideenentwicklung, Konzept, Entwurf, Prototyping und Präsentation**. Im Verlauf des Semesters entstehen zunächst unterschiedliche Lösungsansätze, aus denen schrittweise ein Produktkonzept ausgewählt und weiterentwickelt wird. Skizzen, Modelle, Mock-ups und einfache Funktionsprototypen dienen dabei nicht nur der Darstellung, sondern vor allem dem Testen und Verbessern der eigenen Idee.

Die bereitgestellte technische Grundlage kann in das Produkt integriert, neu angeordnet oder gestalterisch interpretiert werden. Das entstehende Objekt muss daher nicht wie ein bekanntes Audioprodukt aussehen. Entscheidend ist vielmehr, dass **Form, Bedienung und technische Funktion aus einer nachvollziehbaren Nutzungssituation heraus entwickelt werden**.

Das Projekt zielt auf eine erste grundlegende Auseinandersetzung mit Produktgestaltung und nutzerzentriertem Design. Erwartet wird kein technisch hochkomplexes Produkt, sondern eine überzeugende Idee, deren Funktion verständlich ist und deren gestalterische Umsetzung konsequent aus dem Konzept entwickelt wurde.

Die Projekte können funktional, kritisch, experimentell oder spielerisch sein. Entscheidend ist, dass am Ende nicht einfach ein formal interessantes Objekt entsteht, sondern ein **Thing That Sounds**, das einen nachvollziehbaren Grund dafür hat, warum es existiert.

Hier einige erste Ideen...

Erste Zugänge zum Themenfeld **Things That Sound** könnten sich aus ganz unterschiedlichen Alltagssituationen entwickeln: Audioobjekte für Küche, Schlafzimmer, Garten oder unterwegs; Produkte, die besonders einfach, taktil oder ohne visuelles Interface bedient werden können; Objekte, die gemeinsames Hören ermöglichen oder erst durch die Interaktion mehrerer Personen funktionieren; Systeme, die Klang nicht nur zur Unterhaltung, sondern als Information, Feedback oder Orientierung einsetzen; Produkte, deren Bedienung über Drehen, Kippen, Schieben, Öffnen oder Bewegen erfolgt; Entwürfe, bei denen Material und Form gezielt als Teil des akustischen Erlebnisses verstanden werden; bewusste Gegenentwürfe zu ständig verfügbaren digitalen Medien, die Hören verlangsamen, begrenzen oder ritualisieren; sowie Objekte, die zunächst gar nicht als Audioprodukt erkennbar sind und bekannte Produkttypologien neu interpretieren.

Wichtig: Ausgangspunkt des Projektes ist nicht die Frage *„Wie könnte ein Audioprodukt aussehen?“*, sondern:

„Für wen, in welcher Situation und für welchen Zweck könnte ein Audioobjekt sinnvoll sein?”

Erst aus dieser Fragestellung sollen Funktion, Interaktion und Form des Produktes entwickelt werden.

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:create:ct101:semester-schedule:wise_26-27-semesterthema?rev=1789311898

Last update: **2026/09/13 15:04**