

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 32 (2019)
Heft: 12

Rubrik: Anerkennungen

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

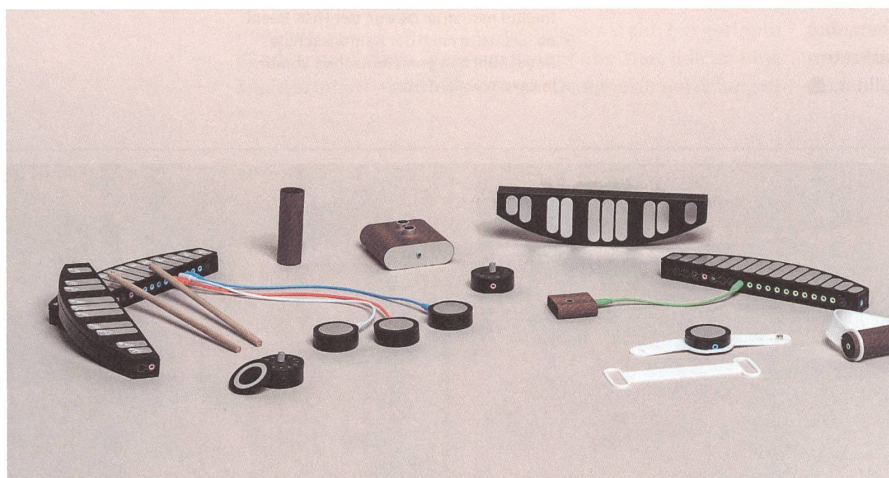
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 11.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Romain Talous digitale Musikinstrumente erleichtern Kindern das Üben.



Halbmondförmige Tasteninstrumente werden ergänzt mit mehreren, mit Sensoren ausgerüsteten Pads.

Musik lernen

Er habe als Kind zwar den Musikunterricht besucht, aber danach alles wieder vergessen, sagt Romain Talou. Dass nichts haften blieb, führt der Designer auf die mangelnde Motivation zurück, daheim allein zu üben. Dennoch entwickelte er als junger Erwachsener leidenschaftlich digitale Musikgeräte und stellte dabei fest, dass es dafür genügend technologische Werkzeuge gibt. Mit «Play Guido» schuf er nun eine Brücke zum Thema Musikpädagogik. In seinem Master-Abschlussprojekt in Media Design an der HEAD in Genf wollte er herausfinden, wie der traditionelle Musikunterricht mittels digitaler Werkzeuge verbessert werden könnte. Zudem sollten diese Musikinstrumente die Schülerinnen und Schüler dazu anregen, das Gelernte daheim zu repetieren. Denn erst dies führt zu einer Konsolidierung der erworbenen Fertigkeiten.

Talou zielt auf ein interaktives System, das körperorientierte und kollaborative Lernformen ermöglichen und fördern sollte. Für seine Recherche schlug der Designer einen interdisziplinären Weg ein und arbeitete mit Spezialisten des Instituts Jaques-Dalcroze in Genf zusammen. Die Lehre des Schweizer Musikpädagogen Émile Jaques-Dalcroze (1865–1950) basiert auf der Idee des Körpers als Musikinstrument. Dabei stehen der Körper und seine Beziehung zum Raum im Vordergrund.

In einem ersten Schritt konzentrierte sich Talou, unterstützt durch pädagogische Fachkräfte, auf den Klassenunterricht. Ausgehend von den gesammelten Beobachtungen entwarf er mehrere Prototypen, die er in drei Workshops testen liess. Basis für den Entwurfsprozess war das Metallophon, ein Instrument, das bis heute im Musikunterricht eingesetzt wird. Talous Variante besteht aus zwei halbmondförmigen Teilen mit breiten Tasten. Diese werden ergänzt durch mehrere, mit Sensoren ausgerüsteten Pads, die durch farbige Kabel an die beiden Instrumente angeschlossen sind. Diese Verbindung erwies sich als optisch und tontechnisch überzeugendere Variante als eine Übertragung mittels Bluetooth. Die Kabel schaffen zudem eine physische Verbindung zwischen den Kindern und dadurch ein Gemeinschaftsgefühl. Ein weiteres interaktives Objekt ist ein mit Holz verkleideter Stab, mit dem die Kinder durch Bewegung Klänge erzeugen können. Die technische Umsetzung basiert auf der Open-Source-Plattform «Arduino», die einfaches Programmieren ermöglicht.

Durch die Kombination von moderner Technologie und einfach lesbaren Objekten ist es Talou gelungen, neue Praktiken des Lernens zu etablieren. Eine Version mit erweiterten Funktionen soll nun während eines Jahres im Klassenverband getestet werden. Susanne Koeberle

Masterarbeit «Play Guido»

Design: Romain Talou

Hochschule: HEAD, Genf; Master Media Design

Konsens und Konvention

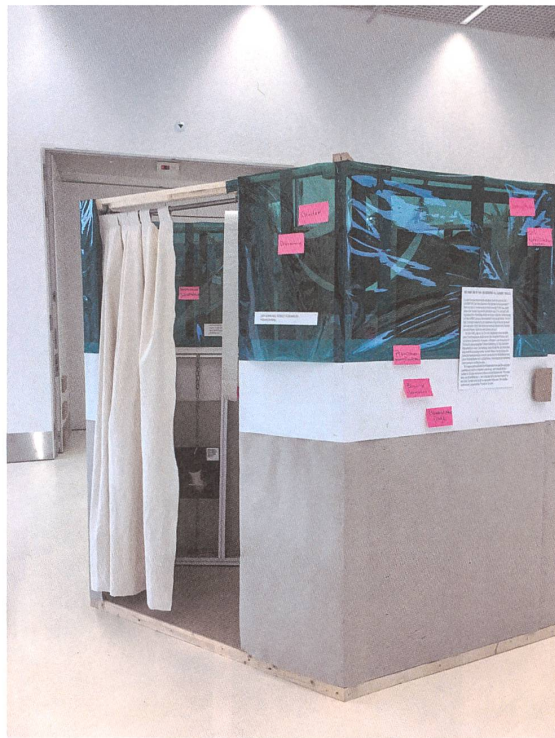
Strahlend hell ist das Foyer des Hochhauses auf dem Basler Dreispitz-Areal. Ein weisser Flur führt zum Lift und zu drei Türen, die markiert sind mit Männlein, Weiblein und Rollstuhl. Dazwischen flüstert eine weisse Gedenktafel: «In Memory of All Gender WC» und «Claiming the Space, Breaking the Binary, Assuming Diversity». Die Tafel ist das vorläufig letzte Kapitel des aktivistischen Forschungsprojekts von «lust*voll». Dahinter stehen Cheyenne Oswald (24), Valentina Kobi (24) und Johanna von Felten (22), die an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel studieren. Ihnen geht es um emanzipatorische Selbstermächtigung, sie wollen Raum einnehmen und hinterfragen. Etwa die Toiletten der Schule: «Die Kabinen sind so eng, dass man kaum in Daunenjacke, geschweige denn mit eingegipstem Bein durch die Tür passt», sagt von Felten. Die Räume seien nicht auf die Bedürfnisse verschiedener Körper angepasst, dennoch basiert die Signaletik auf vermeintlich biologischen Unterschieden.

Nach einer Guerilla-Aktion, die «All Gender»-Toiletten deklarierte, entflammte eine hochschulinterne Debatte. Darauf rief das Kollektiv zum interdisziplinären Workshop auf. Während einer Woche skizzierte die Gruppe aus verschiedenen gender- und körperspezifischen Bedürfnissen das Mock-up einer Toilette, allerdings ohne funktionstüchtige Armaturen. Auf einem sechseckigen Grundriss bringt sie drei Kabinen mit Raum für Begleitpersonen unter. Neben zwei WCs gibt es auch ein Unisex-Urinal. Mit Interventionen bearbeitete das Kollektiv zudem die bestehenden Toiletten. Das Projekt war ortsspezifisch und temporär angelegt: «Wir wollten keine vorgefertigten Produkte abliefern, sondern im Experiment ein gemeinsames Umdenken anregen», sagt Cheyenne Oswald. So entstanden Ideen, die wie nebenbei Fragen der Diversität aufnehmen.

Was davon in Realität funktionieren könnte, bleibt offen. Der Prototyp wirkt überladen, wenn man bedenkt, dass die Toilette in jeder Wohnung unisex ist. Heiter ist jedenfalls das Lieblingsdetail des Kollektivs: Durch die Konsensklappe kann man sich während des Geschäfts unterhalten. Schon im alten Rom war die Latrine ein sozialer Gemeinschaftsraum, und noch heute werden angeblich Verträge nicht selten am Pissoir beschlossenen. Mit ihrem Experiment erforschen die drei jungen Designerinnen herrschende Konventionen und durchbrechen dabei mit grösster Lust binäres Denken – und dessen Räume. Anna Raymann

Projekt «All Gender WC»

Design: «lust*voll»; Cheyenne Oswald, Valentina Kobi, Johanna von Felten
Hochschule: HGK, FHNW, Basel
Beratung: Miriam Pollak und Frank Schwenk



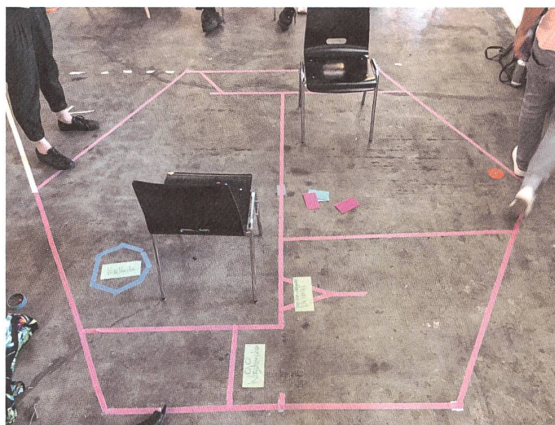
Das Mock-up des «All Gender WC» ist Resultat einer Projektwoche.



Zeigt Platzverhältnisse: räumliche Skizze.



Zusammen mit dem Kollektiv «lust*voll» erforschte eine interdisziplinäre Gruppe WC-Konventionen.



Im Workshop wurde die Raumaufteilung einer Toilette neu konzipiert.

HOCH PART ERRE



Mehr Landschaftsarchitektur im Abo

Hochparterre und seine Leserinnen und Leser bilden seit mehr als 30 Jahren einen immer wichtigeren Bund für die Schweizer Landschaftsarchitektur. Nun bauen wir die Berichterstattung zur Landschaftsarchitektur weiter aus. Bestellen Sie jetzt Ihr Probeabo.

hochparterre.ch/abonnieren

Foto: Lorenz Cugini