

# Anerkennungen

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **32 (2019)**

Heft 12

PDF erstellt am: **18.05.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## 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.

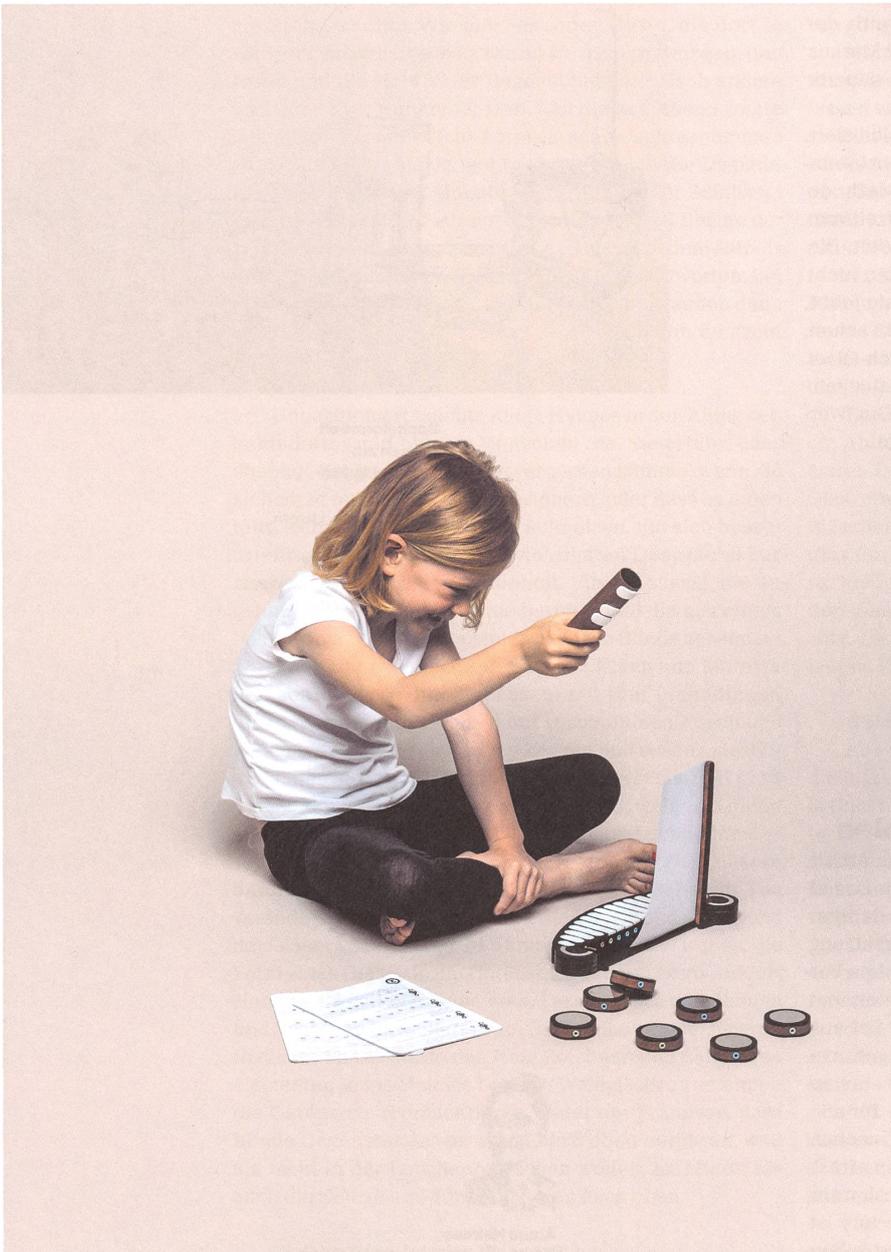
In einem ersten Schritt konzentrierte sich Talou, unterstützt durch pädagogische Fachkräfte, auf den Klassenunterricht. Ausgehend von den gesammelten Beobachtungen entwarf er mehrere Prototypen, die er in drei Workshops testen liess. Basis für den Entwurfsprozess war das Metallophon, ein Instrument, 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

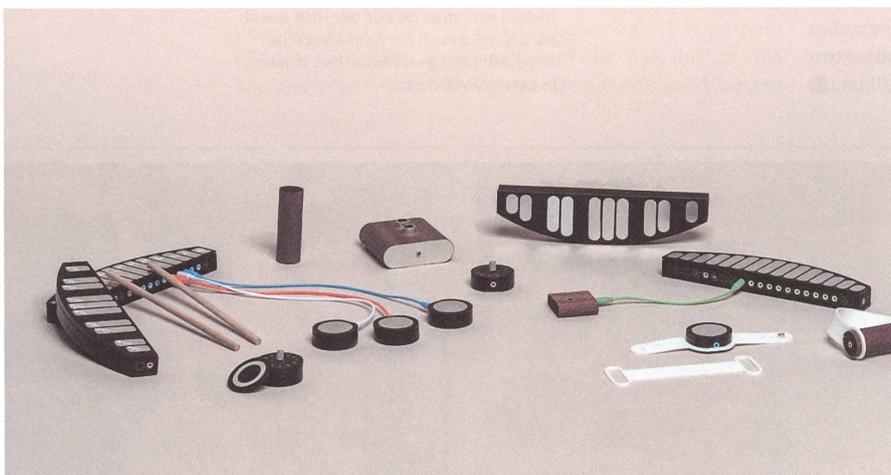
### Masterarbeit «Play Guido»

Design: Romain Talou

Hochschule: HEAD, Genf; Master Media Design



Romain Talous digitale Musikinstrumente erleichtern Kindern das Üben.



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

## 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 beschlosssen. 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



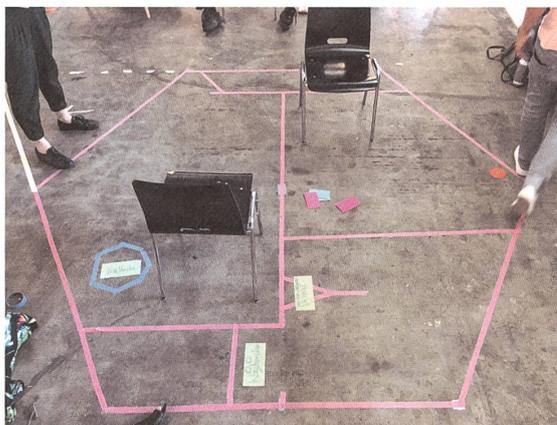
Das Mock-up des «All Gender WC» ist Resultat einer Projektwoche.



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](http://hochparterre.ch/abonnieren)

Foto: Lorenz Cugini