



Dispositive Funktionaler Klänge.

Abschlussworkshop des
DFG-Projekts funktionale Klänge

Veranstalter:

Institut für Kultur und Ästhetik digitaler Medien
(ICAM)
(Lüneburg)

Digital Cultures Research Lab (DCRL)
(Lüneburg)

Sound Studies Lab
(Kopenhagen)

In den Räumen des
Digital Cultures Research Lab (DCRL)
Am Sande 5
14.-15. Januar 2015

<http://www.audio.uni-lueneburg.de>
<http://www.soundstudieslab.org>

**SOUND
STUDIES
LAB**



((audio))
Ästhetische Strategien

LEUPHANA
UNIVERSITÄT LÜNEBURG

DFG Deutsche
Forschungsgemeinschaft

DCRL
Digital Cultures Research Lab

Dispositive funktionaler Klänge.

Abschlussworkshop des DFG-Projekts funktionale Klänge



Workshop des Sound Studies Lab
an der Universität Kopenhagen in Kooperation mit dem
Schwerpunkt Ästhetische Strategien ((audio)) und dem
Digital Cultures Research Lab (DCRL) an der
Leuphana Universität Lüneburg

14.-15. Januar 2015

DISPOSITIVE FUNKTIONALER KLÄNGE

Abschlussworkshop des
DFG-Projekts funktionale Klänge

Funktionale Klänge in Casual Gaming, Sound Branding, in akustischen Leit- und Navigationssystemen sowie im Produktdesign insbesondere bei mobilen Endgeräten wurden vom DFG-Projekt funktionale Klänge am Sound Studies Lab seit 2011 untersucht: in Feldforschungen bei Klanggestalten und kritischer Analyse historischer Ansätze zur Deutung von Klangzeichen. Die erste Konferenz der European Sound Studies Association im Jahr 2013 machte zuletzt den internationalen Stand der Forschung zu Functional Sounds zugänglich; die Konferenzdokumentation erschien im niederländischen Journal of Sonic Studies sowie demnächst in den dänischen SoundEffects.

In Kooperation mit dem Digital Cultures Research Lab und dem Schwerpunkt Ästhetische Strategien ((audio)) an der Leuphana Universität Lüneburg wendet dieser Abschlussworkshop sich nun vor allem den Dispositiven des Sound Designs in den Feldern Game Sound, Sound Branding, sowie transkulturellen und historische Dispositiven des Auditiven zu.

PROGRAMM

14.01.

Moderation der Tagung: Paula Bialski (Lüneburg)

14:00 **Einführung:**

Dispositive im Sound Design
Holger Schulze (Kopenhagen)
& Max Schneider (Berlin)

15:00 **Panel A: Zum auditiven Dispositiv**

Das technisch-auditive Dispositiv
Rolf Großmann (Lüneburg)

Musikstreaming und Dispositivanalyse
Pelle Snickars (Stockholm)

Audio games design: Where sound meets
interactivity
Sonia Fizek (Lüneburg)

Rhythmatische Schaltpläne?
Malte Pelleter (Lüneburg)

18:30 DCRL-Lecture: New auditory dispositives in late
19th century Paris: theatrophone, phonograph
and modes of mediatized listening
(im Stadtarchiv)
Melissa Van Drie (Paris)

20:30 Dinner

15.01.

9:00 **Panel B: Zur Kritik funktionaler Klänge**

Zur Kritik des Produkt-Sound Designs
zwischen Konzeption und situativer Wirkung
Anna Smanczyk (Hamburg, angefragt)

Populäre Kultur und Dispositiv
Thomas Wilke (Tübingen)

Funktionalisierte Individuation des
Musikgeschmacks
Mathias Denecke (Lüneburg)

Das Alltägliche funktionaler Klänge:
Zur Theorie einer Semiosis des Klangs
Carla Maier (Berlin)

13:00 Mittagspause

15:00 Interner Workshop des DFG-Projekts
- 17:30 Sound Studies Lab

DISPOSITIVE FUNKTIONALER KLÄNGE

Abschlussworkshop des
DFG-Projekts funktionale Klänge

Funktionale Klänge in Casual Gaming, Sound Branding, in akustischen Leit- und Navigationssystemen sowie im Produktdesign insbesondere bei mobilen Endgeräten wurden vom DFG-Projekt funktionale Klänge am Sound Studies Lab seit 2011 untersucht: in Feldforschungen bei Klanggestalten und kritischer Analyse historischer Ansätze zur Deutung von Klangzeichen. Die erste Konferenz der European Sound Studies Association im Jahr 2013 machte zuletzt den internationalen Stand der Forschung zu Functional Sounds zugänglich; die Konferenzdokumentation erschien im niederländischen Journal of Sonic Studies sowie demnächst in den dänischen SoundEffects.

In Kooperation mit dem Digital Cultures Research Lab und dem Schwerpunkt Ästhetische Strategien ((audio)) an der Leuphana Universität Lüneburg wendet dieser Abschlussworkshop sich nun vor allem den Dispositiven des Sound Designs in den Feldern Game Sound, Sound Branding, sowie transkulturellen und historische Dispositiven des Auditiven zu.

PROGRAMM

14.01.

Moderation der Tagung: Paula Bialski (Lüneburg)

14:00 **Einführung:**

Dispositive im Sound Design
Holger Schulze (Kopenhagen)
& Max Schneider (Berlin)

15:00 **Panel A: Zum auditiven Dispositiv**

Das technisch-auditive Dispositiv
Rolf Großmann (Lüneburg)

Musikstreaming und Dispositivanalyse
Pelle Snickars (Stockholm)

Audio games design: Where sound meets
interactivity
Sonia Fizek (Lüneburg)

Rhythmatische Schaltpläne?
Malte Pelleter (Lüneburg)

18:30 DCRL-Lecture: New auditory dispositives in late
19th century Paris: theatrophone, phonograph
and modes of mediatized listening
(im Stadtarchiv)
Melissa Van Drie (Paris)

20:30 Dinner

15.01.

9:00 **Panel B: Zur Kritik funktionaler Klänge**

Zur Kritik des Produkt-Sound Designs
zwischen Konzeption und situativer Wirkung
Anna Smanczyk (Hamburg, angefragt)

Populäre Kultur und Dispositiv
Thomas Wilke (Tübingen)

Funktionalisierte Individuation des
Musikgeschmacks
Mathias Denecke (Lüneburg)

Das Alltägliche funktionaler Klänge:
Zur Theorie einer Semiosis des Klangs
Carla Maier (Berlin)

13:00 Mittagspause

15:00 Interner Workshop des DFG-Projekts
- 17:30 Sound Studies Lab