

(zum)

# K u c k u c k



FACHAUFGABE IM  
1. STUDIENJAHR  
INDUSTRIEDESIGN

BURG GIEBICHENSTEIN  
KUNSTHOCHSCHULE  
HALLE 2016

PROF. VINCENZ WARNKE,  
FRANZISKA MÜLLER

# TEILNEHMER

*Chunxiao Shi*

*Eunhye Bak*

*Jonas Duteloff*

*Jonas Jentsch*

*Judith Anders*

*Lotte Schlör*

*Meiying Lu*

# A U F G A B E

*Gestalten Sie in dieser zweiwöchigen Fachaufgabe den nostalgischen Klassiker in visueller und akustischer Hinsicht neu. Lassen Sie diese schwarzwälder Erfindung in einem andersartigen, modernen „Gewand“ erscheinen und uns die volle Stunde auf markant-ungewöhnliche Weise schlagen.*

*So gilt es in der ersten Woche sich zunächst von den verschiedenen Formen und Funktionsweisen von Kuckucksuhren oder vergleichbar klingenden Gerätschaften inspirieren zu lassen, um in der Folge gesammelte Materialien auf ihre Klangqualitäten hin zu überprüfen und geeignete Mechanismen und Ausdrucksformen für den Entwurf zu finden sowie erste Ideenskizzen zu präsentieren.*

*Kuckuck, Kuckuck (oder wie auch immer) rufts aus dem...?*

*In der zweiten Woche werden diese Fragen beantwortet, die Entwürfe umgesetzt und abschließend vor einem aufhorchenden Publikum klangvoll in Gang und in Szene gesetzt.*



*Mieke Meijer - relativetimepieces*



*Philippe Malouin*



*Sophie Schlossarek - Zeit Sand und Wasser*

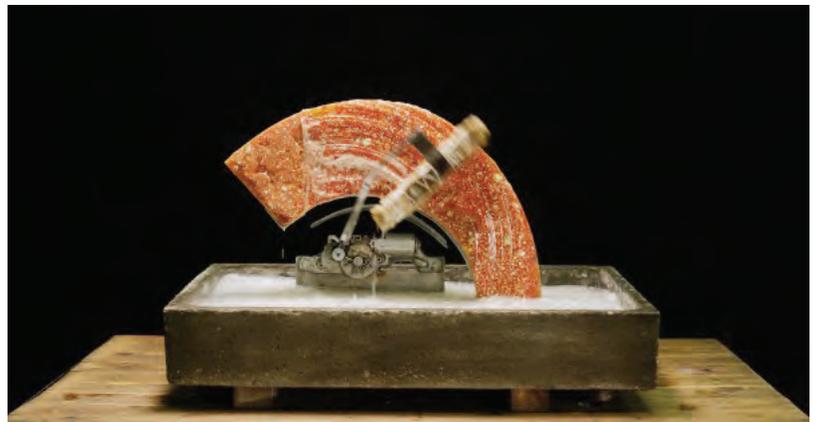
# INPUT // RECHERCHE



*Christel Kiesel - Arena*



*Sirene Lise Wilhelmsen*

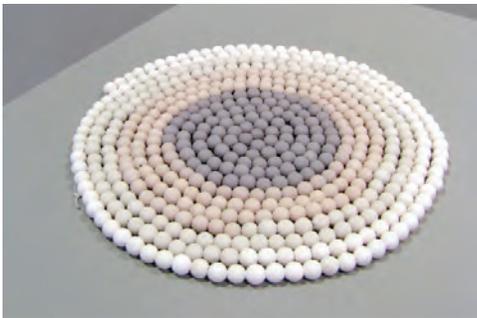


*Nacho Carbonell*



*Susanna Hertrich*

*Mathilde Petit &  
Roland Kawczynski*



*Brigitte Coremans*



*Céline Mosset*



*James Auger*



*Maarten Baas*



*Georgis Maridakis*



*Teresa Schulten*



*Malak Mebkhout & Félicien Goguey*

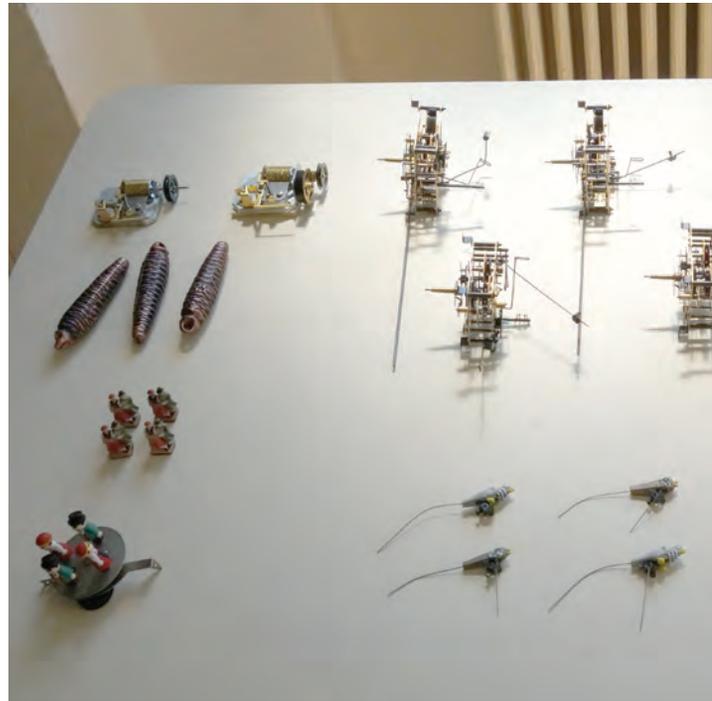
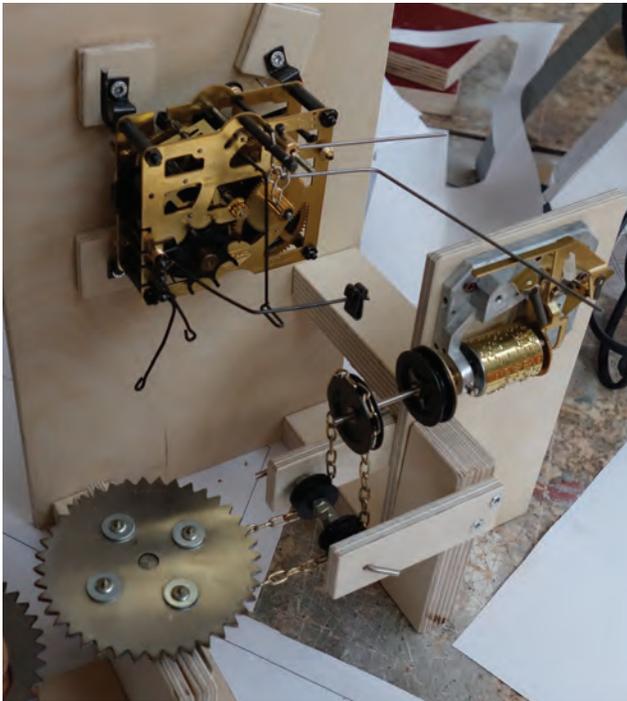


*Matthieu Pache*

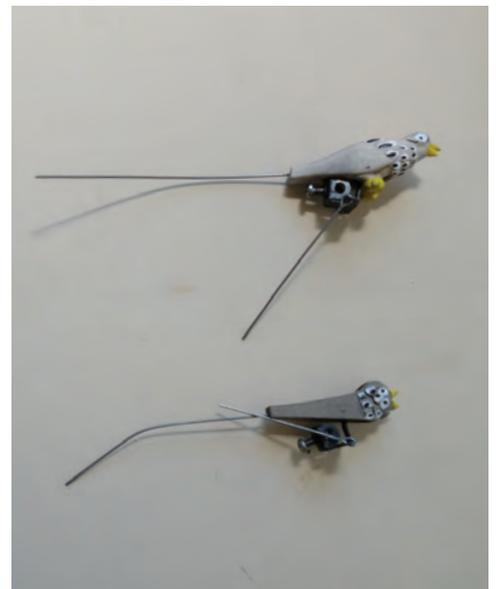


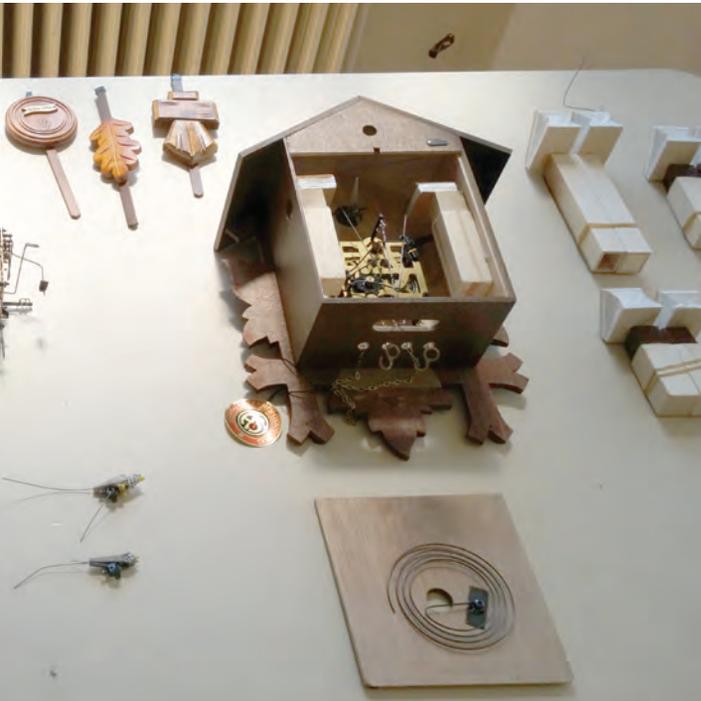
*Franziska Müller, dieunruh.tumblr.com*

# ANTON SCHNEIDER SÖHNE UHRENFABRIK SCHWARZWALD



*Große Unterstützung bekamen wir von der Firma Anton Schneider Söhne Uhrenfabrik aus dem Schwarzwald, die uns zwei original Kuckucksuhren, Uhrwerke, Zapfen, Pendel und andere Einzelteile zur Verfügung stellten. Teilweise waren die Werke zum Verständnis der Mechanik sehr wichtig, ganze Uhrwerke wurden aber auch umgebaut und ihre einzelnen Elemente umfunktioniert.*



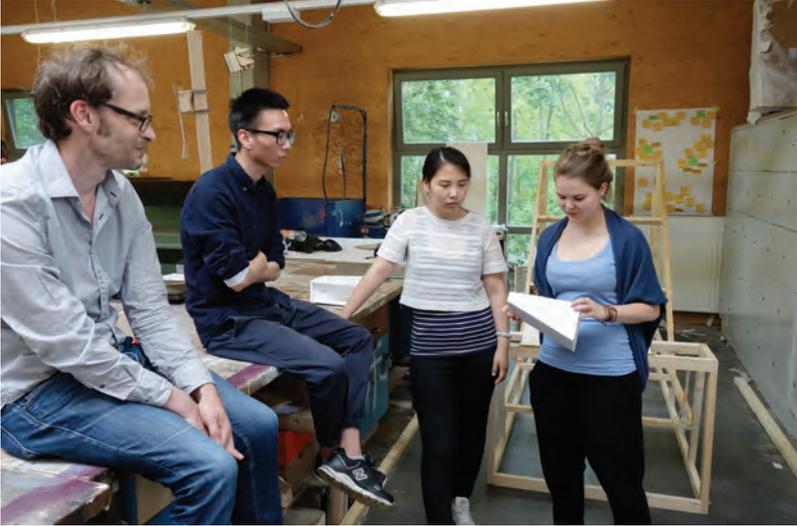


# PROZESS









# PRÄSENTATION





## JONAS JENTSCH UND EUNHYE BAK

*Grüne\_Zeit ist eine Neuinterpretation der altbekannten Kuckuckuhr, die genauso wie das Vorbild akustische und visuelle Aspekte aufführt und dabei ohne Uhrwerk auskommt.*

*Der „Motor“ der Uhr ist dabei das Wachstum der Gartenkresse, die durch die Kraft ihrer jungen Sprosse eine Acrylscheibe anhebt und somit drei Mechanismen anstößt, wovon zwei je ein akustisches Signal von sich geben und der letzte anzeigt, dass die Kresse nun reif zum Ernten ist und dabei auch noch das Messer für eben diesen Zweck freigibt.*

*Mahzeit!*

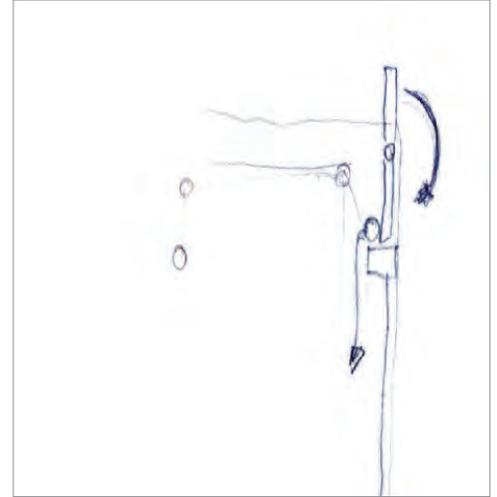


# GRÜNE\_ZEIT





*Drei Hebel am hinteren Ende des Korpus' - angestoßen durch die auf der Kresse liegende und somit mitwachsende Acrylplatte - lösen die Mechanismen aus, indem sie Stahlkugeln von ihrem Podest stoßen.*



*Zeichnung der Hebel, die, wenn ausgelöst, um eine Achse rotieren und die Kugeln von ihrem Podest stoßen*





*Die ersten beiden Stahlkugeln machen ein Geräusch als würde ein Messer für seinen Gebrauch geschärft. Die dritte und letzte Stahlkugel öffnet eine Zange, welche das Messer gehalten hat, mit dem die Kresse nun geerntet werden kann. Das Messer fällt dabei in die an der Front gelegene Öffnung.*

## JUDITH ANDERS UND CHUNXIAO SHI

*Was macht eine Uhr eigentlich aus? Welchen Einfluss hat die Zeit auf uns? Zu Beginn unseres Projektes versuchten wir diese Fragen auf unsere Weise zu klären. Daraus ergab sich für uns die Idee das typische Ticken des Zeigers einer Uhr durch gezielt fallende Wassertropfen zu imitieren.*

*Die Zeit stresst uns, treibt uns an und bringt uns immer wieder aus dem Gleichgewicht. Um diesem Urteil entgegenzuwirken wollten wir eine Uhr kreieren, die uns einen Teil von unserer inneren Ruhe zurückbringt, trotz dem sie uns eine gewisse Zeitspanne angibt.*

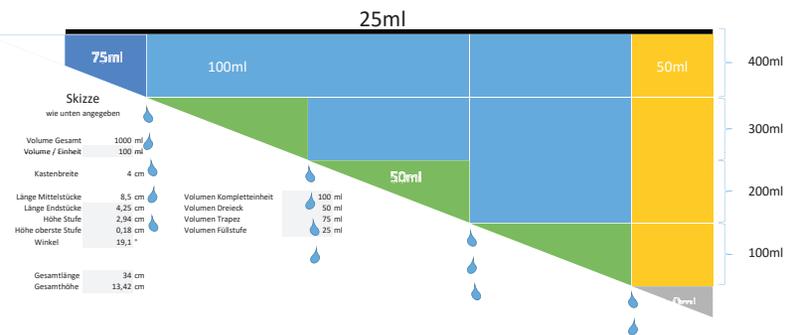
*Final haben wir uns dafür entschieden unser Projekt in zwei Varianten aus verschiedenen Materialien zu fertigen. Der obere Teil dient als Wasserspender, der untere Teil wird ein Auffangbecken für die Wassertropfen. Die Teile werden extra montiert, somit kann die Fallhöhe der Tropfen variiert und der Klang verstärkt werden. Die Form dient dazu, die Wassertropfen nacheinander aufhören zu lassen und ermöglicht uns dadurch den Wasserpegel kontrolliert zu nutzen.*



# IM BILD DER ZEIT

# WASSERUHR





Bevor das Objekt gebaut werden konnte, musste festgelegt werden mit wieviel Wasser die Uhr laufen sollte. Entschieden hatten wir uns bereits dafür, dass vier Tropfen fallen sollen, welche nacheinander aufhören. Die Grundeinstellung wollten wir auf eine Stunde festlegen. Ziel war es demnach, das obere Becken so zu konstruieren und die Wassertropfen ebenfalls gezielt so einzustellen, dass der Wasserpegel nach 15 Minuten so weit abgesunken ist, dass nur noch drei Tropfen weiter fallen, nach 30 Minuten nur noch Zwei, die letzte viertel Stunde nur noch Einer und nach einer Stunde die Uhr still ist. Damit das Objekt nicht zu schwer wird, ist das Volumen des Wassers schließlich auf einen Liter ausgelegt. Diese Darstellung zeigt demnach, die minimale Größe des Innenraumes des Wasserspenders und des Auffangbeckens.



Für mich war es wichtig, eine Uhr zu entwerfen, die nicht nur dem Alltagsstress entgegengewirkt, sondern auch gestalterisch dem Wohnraum angepasst ist. Sie sollte sich mit entsprechender Farbgebung der umliegenden Wandgestaltung, den Möbeln oder charakteristischen Materialien der entsprechenden Wohnung anpassen. „Im Bild der Zeit“ - so lautet der Titel für mein Projekt, da ich mich für diesen Prototyp an der Gestaltung meiner Wohnung orientiert habe und sie optisch den abstrakten Wandbildern anpassen wollte. Dieses Bild gibt Informationen über eine Zeitspanne, aber stört nicht den Charakter der Wohnung durch fremdes Design.



*Um die Wassertropfen gezielt fallen zu lassen, besorgten wir uns Infusionsgeräte. So lässt sich die Geschwindigkeit der Tropfen bestimmen und eine gewünschte Wassermenge in gezielter Zeit durchtropfen.*

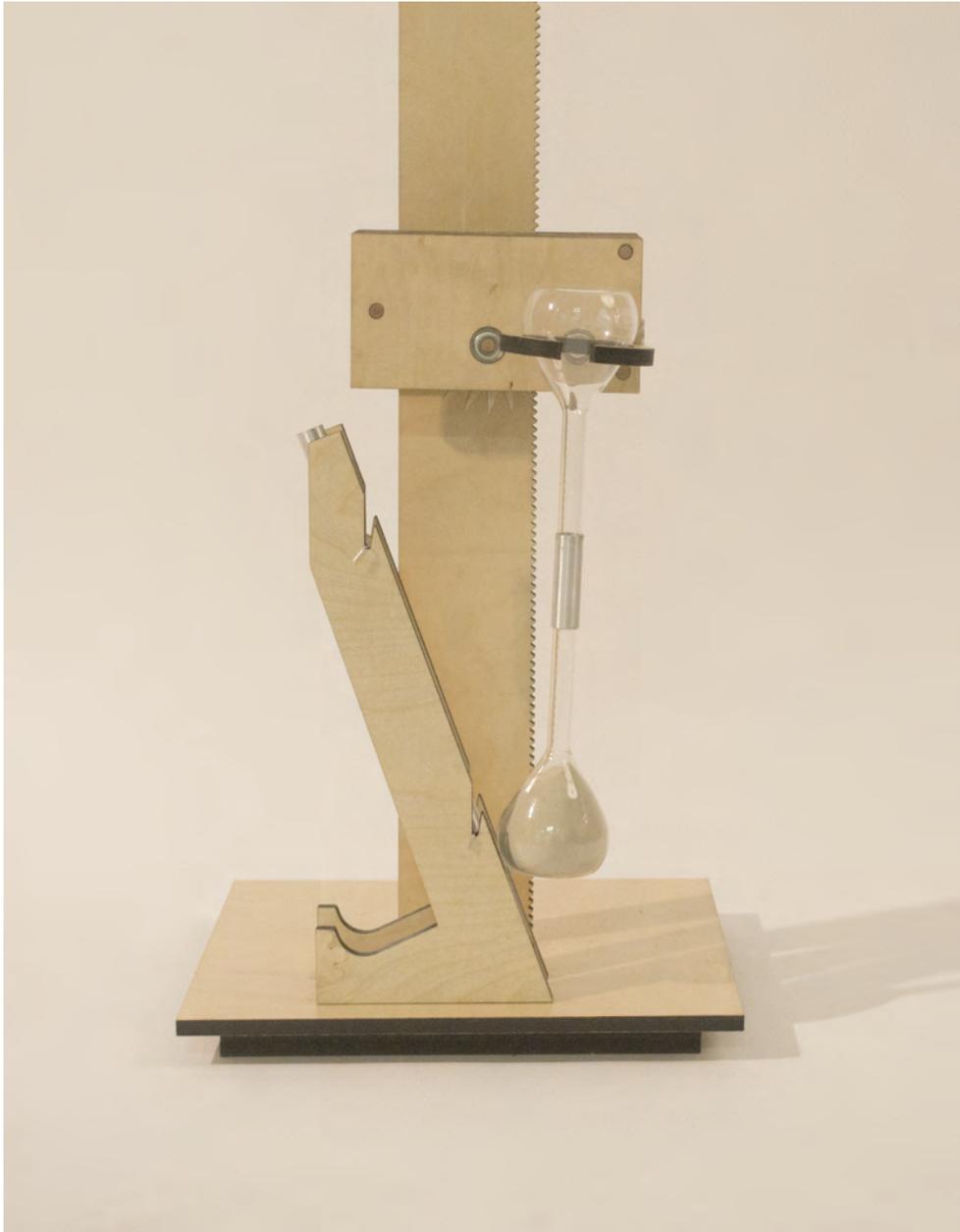
## LOTTE SCHLÖR UND JONAS DUTELOFF

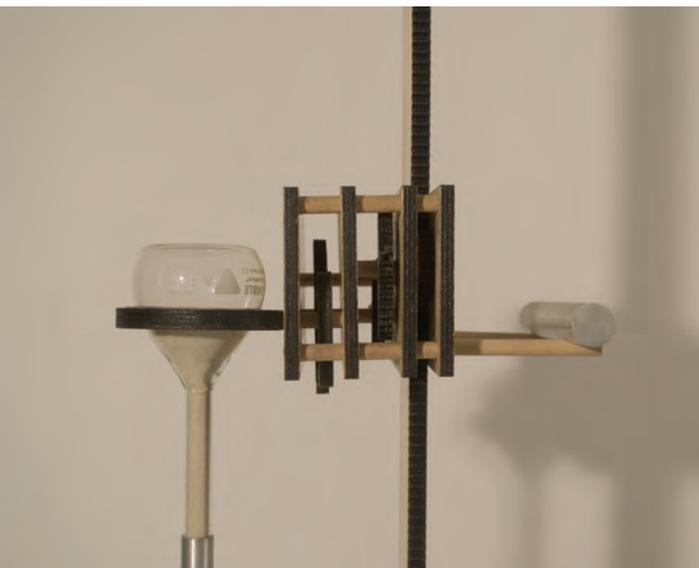
*Während Zeit von den Uhren, die wir kennen, nur absolut und linear eingeteilt wird, so wissen wir doch, dass Zeit relativ ist – wir nehmen Zeit je nach Tätigkeit unterschiedlich wahr. Ab dem 14. Jahrhundert gab es Sand- sowie Räderuhren. Menschen sehnten sich danach, Zeit einzuteilen und ihre Tage zu strukturieren. Die Sanduhr steht in der Kunst oft als Symbol für die Vergänglichkeit des Lebens.-*

*Die Relativität der Zeit wollten wir durch die Kombination von Sand- und Räderuhr verdeutlichen. Unsere Uhr sollte unterschiedlich schnell laufen und man sollte selbst die Möglichkeit haben, die Geschwindigkeit zu steuern. Der Name JOLO ist ein Verweis auf das Motto „You only life once“ und unsere Vornamen. Sie soll dazu anregen, sich mit Zeit, Relativität und der eigenen Lebenszeit auseinanderzusetzen.*

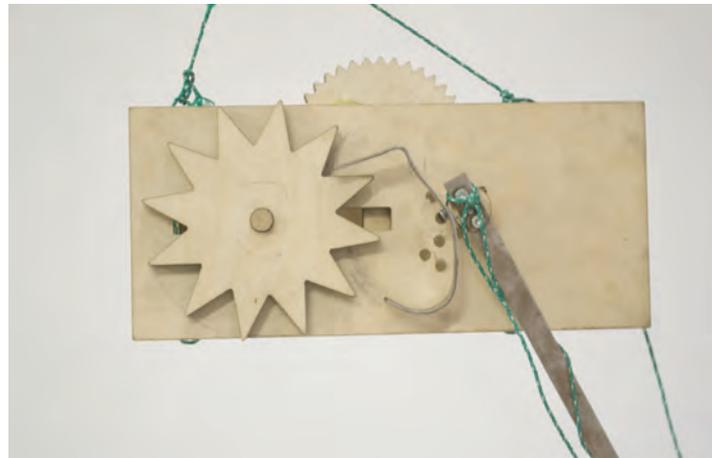
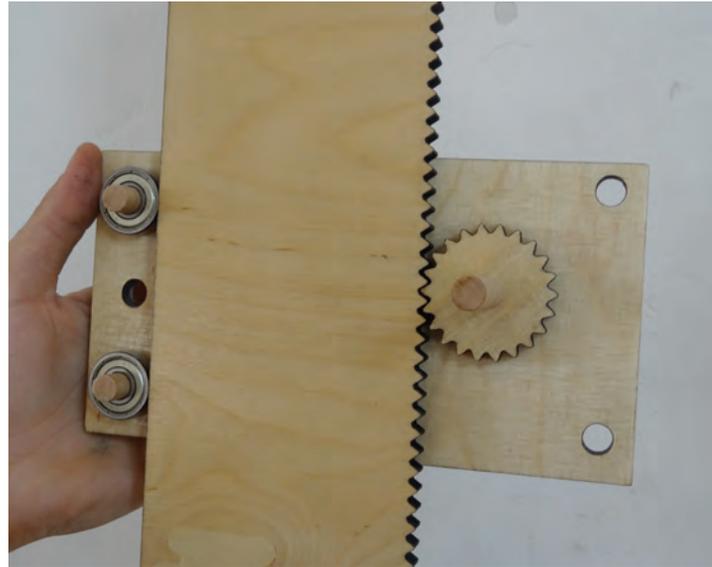


# JOLO





*Am Ende der eingeteilten Zeit schlägt das Pendel gegen ein sanft aufgehängtes Aluminiumrohr und wird von diesem gestoppt. Das Rohr lässt sich auch herausnehmen und in die Halterung am Fuß der Aufhängung legen.*



*Wir führten Experimente zum Pendel durch und stellten fest, dass der Masseschwerpunkt der Pendels die Pendeldauer beeinflusst.*

*Als Pendel unserer Uhr sollte eine Sanduhr fungieren, da diese die Schwerpunktänderung kontinuierlich selbst durchführt. Um dies zu untermauern, bauten wir ein Funktionsmodell einer Sanduhr mit verlängertem Durchlass.*

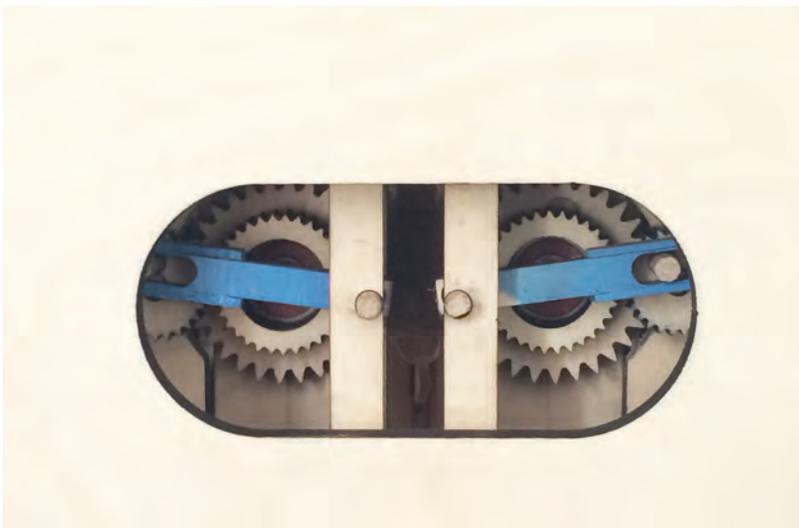
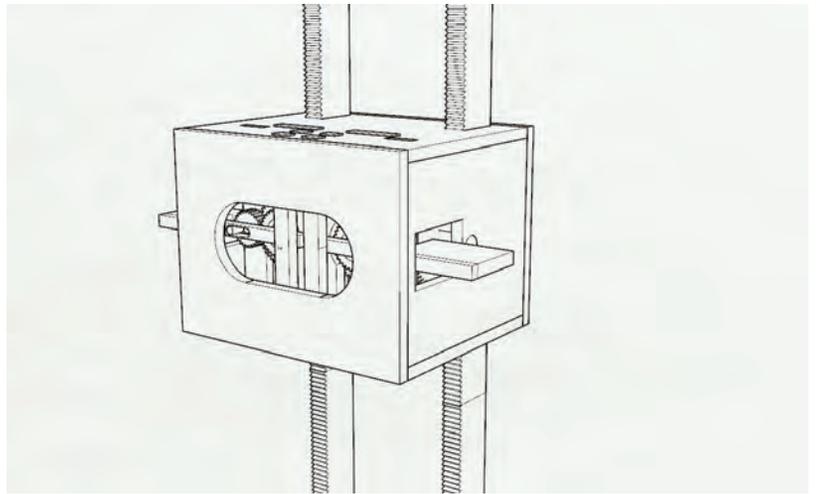
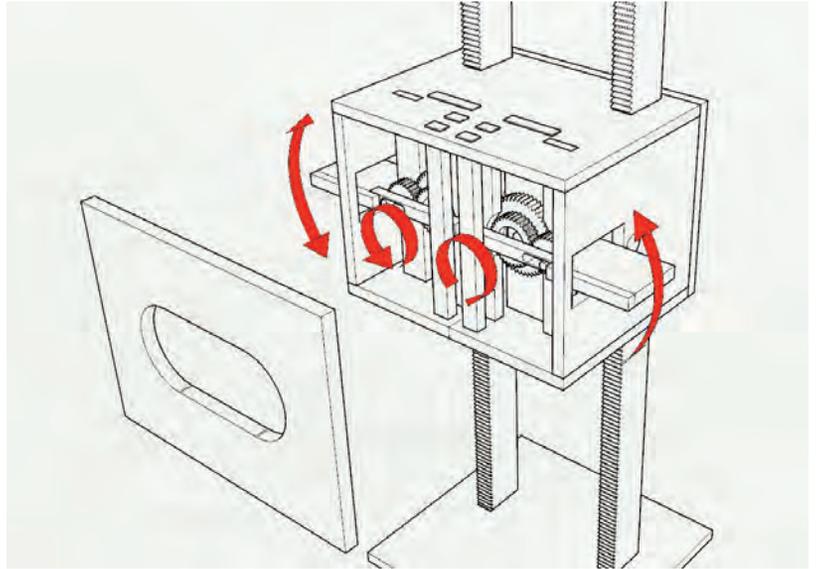
## MEIYING LU

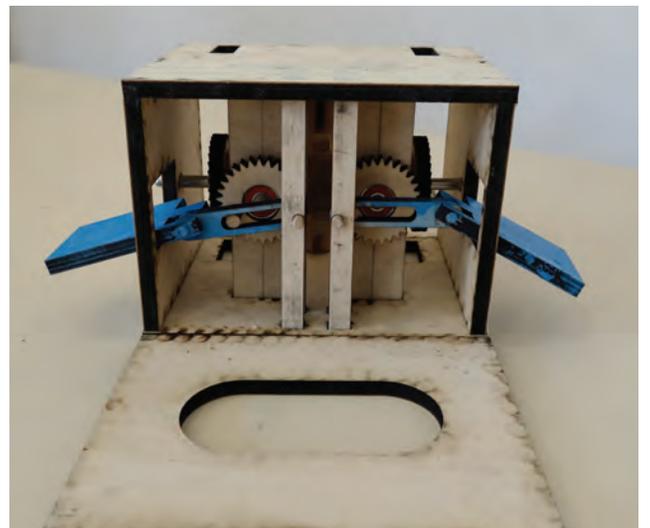
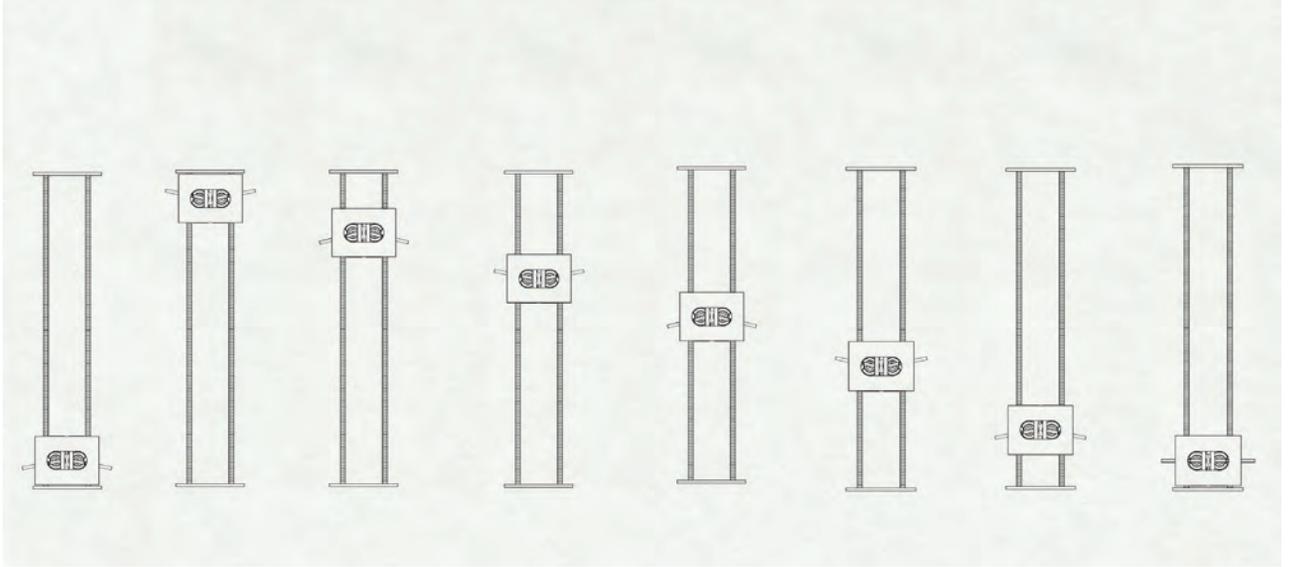
*Die Idee war es, einen Kasten zu bauen, der langsam mit der Zeit nach unten fällt. Dabei bewegen sich seine Flügel und geben ihm einen vogelähnlichen Ausdruck. Ein klackendes Geräusch erklingt, ähnliches des Tickens der Uhr. Wenn die Zeit abgelaufen wird ist es still und das Objekt kann umgedreht werden und die Zeit läuft von neuem.*



# DIE FALLENDE ZEIT







## SEOKOH HONG UND LEONIE SCHILLER

*Zu unserem Projekt zum Thema Kuckucksuhr, hat uns das bekannte Sprichwort Zeit ist Geld inspiriert.*

*Die Idee war eine Uhr zu bauen die aus Zeit im wörtlichen Sinne Geld machen kann. Die Uhr soll als kleine Fabrik zu verstehen sein, in welcher, die Zeit sichtbar durch die Bewegung von Zeigern, Zahnrädern und Pendel eine Maschinerie in Gang bringt, welche einzelne Geldstücke durch die Uhr und schließlich aus der Uhr befördert.*

*Die Mechanik der traditionellen, Schwarzwälder Kuckucksuhren diente uns als Inspiration und Basis für unsere eigene Uhr. In dieser sind in leicht umgebauter und zweckentfremdeter Form ein Uhrwerk, eine kleine Drehorgel und einige Ketten und Zahnräder aus einer original Kuckucksuhr verbaut.*

*Zudem entwickelten wir zwei eigene mechanische Systeme. Zum einen 10 Centstückportunierer, welcher bei jeder Zahnradumdrehung 10 Cent freigibt, und einen Klingelmechanismus, bei welchem ein Zahnrad eine Fahrradklingel betätigt.*

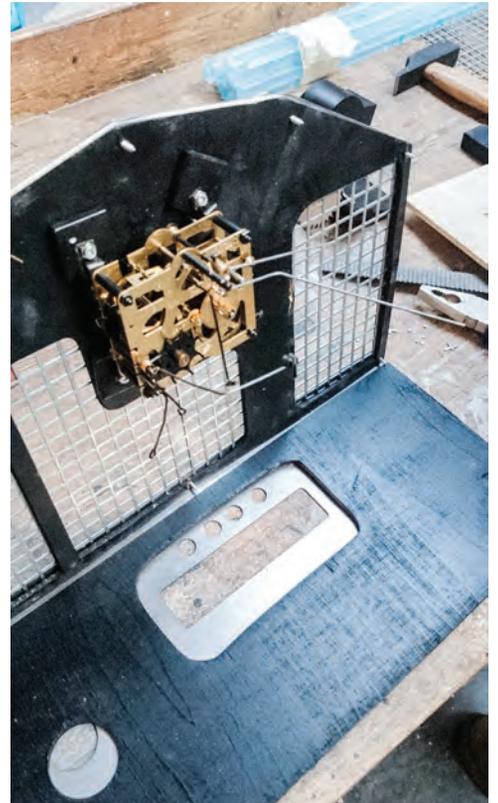
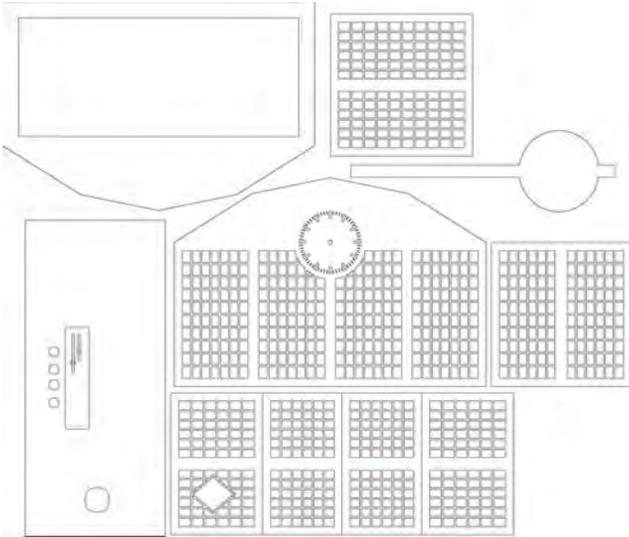
*Für das Gehäuse unsere Uhr wählten wir ein an Peter Behrens Fabrikarchitektur erinnerndes Design.*



# ZEIT IST GELD







## **BILDQUELLEN**

Cover	<i>Franziska Müller</i>
S.4-9	<i>siehe Bildunterschriften</i>
S.10 - 17	<i>Franziska Müller</i>
S.18 - 21	<i>Jonas Jentsch und Eunhye Bak</i>
S.22 - 25	<i>Judith Anders und Chunxiao Shi</i>
S.26 - 29	<i>Lotte Schlör und Jonas Duteloff</i>
S.30 - 33	<i>Meiying Lu</i>
S. 34 - 37	<i>Seokoh Hong und Leonie Schilller</i>

*Wir möchten uns ganz herzlich bei der Firma  
Anton Schneider Söhne Uhrenfabrik aus dem Schwarzwald  
für ihre Unterstützung bedanken.*



*Burg Giebichenstein, Kunsthochschule Halle/Saale  
Fachaufgabe im Sommersemester 2016*

*Ein Projekt im Studiengang Industriedesign,  
betreut durch Prof. Vincenz Warnke und  
künstlerische Mitarbeiterin Dipl. Des. Franziska Müller*

*Dokugestaltung Franziska Müller*