

Det hänger på ljudet

Publicerat 2009-08-08 19:00



Fredrik Mattsons fätölj "Koja" med höga, ljudisolerande väggar och Richard Snappers visslande vattenkittel för Alessi.

Ljud syns inte och ändå är det ett allt viktigare arbetsområde för designer. I dag pratas det med självklarhet om att ljudlägga datorer och hushållsmaskiner, samtidigt som marknaden för ljuddämpande produkter bara växer. DN:s Annica Kvint har suttit i tysta fätöljer och varit i Milano och lyssnat på designutställningen "Sound objects".

En sak får den finske designern Ilkka Suppanen att ständigt längta till Stockholm: biljettautomaterna vid Arlanda Express. Inte på grund av hur de ser ut eller fungerar. Utan på grund av hur de låter:

–När man trycker på knapparna kommer det ett dovt "plopp", ungefär som när en såpbubbla spricker, säger Ilkka Suppanen med illa dold förtjusning.

Som många andra finska formgivare har Ilkka Suppanen vid sidan av sitt jobb som möbeldesigner också samarbetat med mobiltelefonföretaget Nokia, för vilken ljud är en extremt viktig del av designprocessen. Det hjälpte honom att få upp ögonen för detta det minst visuella designelementet av alla.

Telecombranschen är långtifrån den enda som insett potentialen i ljuddesign. I många år lade industrin allt krut på att göra produkterna så ljudlösa som möjligt. Men under det senaste decenniet har det blivit lika viktigt att lägga till ljud som att ta bort dem. Det auditiva rummet är inte lika exploaterat som det visuella och ljud har blivit ett nytt sätt att särskilja sig för alltifrån dator- till livsmedelstillverkare.

I dag finns det undersökningar som visar att folk i allmänhet inte gillar cornflakes som är "för tysta". Och det blir allt vanligare att man varumärkesskyddar uppfunna ljud för att undvika kopiering.

Ändå är det fortfarande ovant för de flesta att förknippa ljud med design. På designmuseet Il Triennale i Milano visades i våras "Sound objects", en utställning om ljuddesign i vardagsprodukter. De flesta besökarna gick rakt fram till någon av de tolv röda megafonerna i det lilla utställningsrummet och försökte titta in i dem, bara för att få ett ljud rakt i ögonen. Här "tittade" man genom att lyssna. Och hade man inte tänkt på det förut, insåg man hur vanligt det faktiskt är att ljud definierar en produkt. Vare sig det handlar om flygplansljudet när ett mejl skickas i väg från datorn eller plonget när maten i mikrovågsugnen är färdig.

"Sound objects" utställningskommisarierna Patrizia Scarzella och Marco Ferreri konstaterar att vi går mot en framtid då allt fler fysiska produkter kommer att ersättas av tjänster.

–De saker som ändå produceras blir allt mindre, tunnare och lättare. I det läget blir ljud ännu viktigare för att identifiera en produkt, säger Patrizia Scarzella.

På Konstfack i Stockholm finns sedan drygt ett år tillbaka ett av norra Europas mest avancerade ljudlaboratorier. Ansvarig är ljuddesignern och forskaren Björn Hellström, som pratar om att skulptera ljud för att skapa bättre miljöer. Nybyggda bostäder med öppna planlösningar och hela väggar med fönster dras till exempel ofta med akustikproblem:

–Byggföretagen borde satsa på perforerade, ljudabsorberande köksluckor och ljudabsorberande textilier vid fönstren, säger Björn Hellström, som också jobbar som ljuddesigner för Sveriges största akustikkonsult ÅF-Ingemansson.

Vi enas om att designern Richard Sapper var tidigt ute när han ritade sin visslande vattenkittel för Alessi 1983. Sedan dess har exemplen på ljudlagd produktdesign blivit många: allt från dammsugaren som genom en speciell krök på röret belönar användaren genom att låta extra mycket när man suger upp gruset i hallen till räffelbandet på E 4 som varnar för att man håller på att köra av vägen.

Ljudstudion på Konstfack kan simulera en ljudmiljö så att det känns precis som att man är på plats. Jag får gå på ljudpromenad på Mariatorget: ett steg åt vänster och trafiken på Hornsgatan tar över, fem steg åt höger och jag hör bara barn som leker. Studion är involverad i flera forskningsprojekt, och just det här går ut på att ta reda på vilken typ av ljud som bäst maskerar trafiken på Hornsgatan och samtidigt förstärker de positiva ljud som finns på Mariatorget.

–Förtätade städer är en del av vår framtid, inte minst av miljöskäl, och fler människor betyder mer ljud som måste hanteras på något sätt. Därför är det viktigt med forskning på ljudområdet, förklarar Björn Hellström.

Decibel är ett alldeles för trubbigt instrument för att mäta ljud, menar han. Akustiker har en tendens att glömma bort det sociala sammanhanget. Björn Hellström vill hellre prata om en helhet där ljus, dofter och arkitektur också spelar in för hur man upplever en ljudmiljö.

Helhetsperspektivet är centralt också i den virtuella världen, som betytt mycket för ljudesignområdets utveckling. Stefan Strandberg är ljudesignern bakom bland annat "Battlefield. Bad company" och en av 200 anställda på Sveriges största datorspelsutvecklare Dice:

–Datorspelsbranschen handlar om att bygga upp trovärdiga världar och ljud blir ett allt viktigare sätt att positionera sig. För 15 år sedan räckte det med ett blip-blop, i dag måste ljuden vara helt autentiska. Gör man ett spel som heter "Skate" måste det höras hur skateboarden låter mot olika material. Den taktilla ljudesignen har blivit sjukt viktig!

Samtidigt som spelbranschen går i bräschen för alla som vill ljudlägga produkter växer sig marknaden för ljuddämpande produkter också allt större. Kontorslandskap och textiltfatta krogmiljöer favoriseras, och vi älskar öppna planlösningar där hemma. Men det betyder inte att folk i allmänhet kan hantera dessa miljöer. Många kan inte koncentrera sig på jobbet, hör inte vad sällskapet på krogen säger och skäller på barnen så snart de viskar eftersom ljuden studsar så i de nyproducerade, integrerade köken/vardagsrummen. För varje möbelmässa ökar därför antalet ljuddämpande skärmar, textilier, bord och stolar. Nu finns det till och med ljuddämpande galgar. Och sittmöblerna får allt högre och mer ljudisolerande väggar.

Arkitekten och textildesignern Ulrika Mårtensson har länge varit intresserad av ljud och det faktum att man kan ladda ett rum med atmosfär med hjälp av dem. Redan när hon gick på Konstfack jobbade hon fram ljudabsorberande material av ull, metall och gummi. De har sedan lett vidare bland annat till en lika ljusgenomsläpplig som ljudabsorberande gardintextil för Ludvig Svensson.

Möbeldesignern Fredrik Färqs intresse för akustik har i stället gjort honom till något av en specialist på formfilt, ett ljuddämpande, textilt material delvis tillverkat av gamla läskflaskor. Av det har han till exempel gjort en fåtölj och en vikbar skärm som vajar likt grässtrån i rummet.

Men Sigrid Strömgren är nog den som gått längst i sitt intresse för ljud. Redan i sitt examensarbete på HDK fokuserade hon på material och konstruktionslösningar som hindrar uppkomsten av ljud och sedan 2007 driver hon företaget Quiet Design med målet att skapa mindre bullriga offentliga miljöer.

I sitt flerfaldigt prisbelönta projekt Quiet Whisper utvecklade hon en metod för bullerdämpning av minimalistiska stålrörsstolar och bord, som är stora störningskällor både på krogar, i skolor och i världen.

–Jag tror varken på att absorbera ljudet eller på att skärma av mottagaren. Jag vill gå till botten med problemet och förhindra att skarpa ljud uppstår över huvud taget, säger Sigrid Strömgren.

Ljud syns inte, och därför är det lätt att glömma hur mycket man påverkas av dem. Men Sigrid Strömgrens affärsidé kommer med all säkerhet att få efterföljare. För som ljudesignerna Stefan Strandberg sammanfattar det hela:

–Ljud, eller frånvaron av ljud, är ett av de bästa och billigaste sätten att skapa en känsla.

Annica Kvint
form@dn.se

© Detta material är skyddat enligt lagen om upphovsrätt.

I dator- och telecombranschen är ljud ett designelement

Publicerat 2009-08-08 19:00

Konstfack är engagerat i fem olika forskningsprojekt med ljudanknytning.

De handlar samtliga om ljuddesign i offentliga miljöer, inom- såväl som utomhus. Utmärkande för projekten är att se ljud som en kvalitet och att med kreativa lösningar förbättra det urbana ljudlandskapet. Man vill också utmana den visuella dominansen inom urban planering, eftersom ljudmiljön är en viktig del i hur vi kommunicerar och interagerar i det urbana rummet.

Kontorslandskap är en stor akustisk utmaning. Problemet är att den generella ljudnivån ska sänkas samtidigt som ljud ska maskeras i tillräcklig grad. I samma sekund som man sänker ljudnivån förkortar man nämligen också efterklangstiden. Och ju kortare efterklangstid, desto tydligare hörs även svaga ljud – som ljudet från datorns tangentbord.

I USA och Kanada är det vanligt med kontorslandskap. Där har man löst bullerproblematiken genom att tillföra konstgjorda ljud som fungerar som motljud till bullret. Man använder elektroakustiska system som träffar de ljud som skickas ut. På detta sätt slukas en del av de ingående ljudvågorna.

Flera biltillverkare har blivit så skickliga på att luddämpa kupéerna att bilarna blivit trafikfarliga. Nu forskar man på Chalmers kring olika typer av ljudsensorer som ska hjälpa bilförare att registrera trafikfaror utifrån.

Ljuddesign används ofta för att påminna om svunna, analoga tider. Kameran säger klick fastän den är elektronisk och blinkern i bilen låter också som på den tiden den var mekanisk.

I dator- och telecombranscherna är ljud ett designelement som är viktigt för interaktionen med användarna. Ljud med kommunikativa kvaliteter tas fram av lag med ljuddesigner, ljudtekniker och musiker, som Brian Eno för Microsoft eller Jim Reekes för Apple. Igenkänningsgraden i ett sådant ljud är så stor att de flesta bara behöver höra produkten för att förstå vad det är.

Annica Kvint

form@dn.se

© Detta material är skyddat enligt lagen om upphovsrätt.