

# Design lehren und lernen

Autor(en): **Ernst, Meret**

Objektyp: **Preface**

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

Band (Jahr): **26 (2013)**

Heft [5]: **Luzerner Schule : die Auseinandersetzung mit dem Material und der Handwerkstradition prägt die Designausbildung an der Hochschule Luzern (HSLU)**

PDF erstellt am: **10.07.2024**

## **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.

## Inhalt

- 4 Postdigitale Materialität**  
Das Interesse am Material verbindet sich mit der digitalen Welt.
- 6 Muster, die sich verändern**  
Wie im Textildesign der generative Rapport möglich wird.
- 7 «Ankara» und «Air Condition»**  
Mit Digital- statt Wachsdruck zu afrikanischen Stoffdrucken.
- 8 Digital entwerfen und herstellen**  
Die Schritte vom Entwurf über Fertigung bis zur Distribution.
- 10 Erinnerungsstücke**  
Die fünf kleinen Schatztruhen aus Eiche einer Objektdesignerin.
- 11 Pionierarbeit**  
Eine Materialdesignerin zeigt mit fünfzig Versuchen, was Leder kann.
- 12 Was Gäste nicht vergessen**  
Szenarien und Produkte für das touristische Erlebnis in Luzern.
- 14 Design managen**  
Der Bericht aus der Praxis bei einem Telekomunternehmen.
- 15 Ganz unten**  
Ein Designmanager hilft Produkten für die Dritte Welt auf die Beine.
- 16 Holz besticken**  
St. Galler Stickerei funktioniert auch auf Stühlen, Tischen, Paravents.
- 18 Wie die Wirtschaft zum Design kommt**  
Ein Forschungsprojekt zeigt auf, wie Design Innovation schafft.
- 20 Der letzte Schliff**  
Drei Beispiele, wie im Masterstudiengang ein Thema vertieft wird.

## Editorial

# Design lehren und lernen

Drei Jahre dauert ein Studium in Design, bis der berufsbefähigende Bachelor erreicht ist. Das gilt auch für die Studiengänge an der Hochschule Luzern im Departement Design & Kunst. Das ist nicht allzu lange, um eine Tätigkeit zu erlernen, die viele Fähigkeiten verlangt: beobachten und gewichten, konzipieren und entwerfen, modellieren und umsetzen, reflektieren und forschen – allein und öfter noch im Team. Mit analogen und digitalen Werkzeugen und Methoden, über die Studierende bis zum Abschluss verfügen sollten. Entsprechend vielfältig sind die Projekte, die sie im Lauf des Studiums absolvieren.

Die folgenden Artikel zeigen diese Vielfalt auf. Sie berichten darüber, wie Textildesignerinnen afrikanische Stoffdrucke und Stickereien für den Digitaldruck neu interpretieren. Oder welches Potenzial eine generative Gestaltung für das Textildesign bereithält. Interdisziplinäre Projekte wie Digital Crafting oder Remember Lucerne bringen Studierende verschiedener Bereiche zusammen. So lernen die einen von den anderen. Mit der Bachelorarbeit weisen sie nach, was gelernt wurde. Der Abschluss bereite optimal auf den Berufseinstieg vor, berichten Alumni.

Neben der transdisziplinären Ausrichtung, wie sie in Luzern gefördert wird, sind Forschungsprojekte wie «Interior-Stickerei» oder «Dipro» wichtig: Sie geben Impulse in die Lehre, wirken nach aussen und vermögen die eine oder den anderen für eine der forschenden Tätigkeiten im Design zu begeistern. Darauf werden sie im forschungsbasierten Master auf jeden Fall vorbereitet, wie die drei vorgestellten Projekte zeigen. **Meret Ernst**

## Impressum

Verlag: Hochparterre AG Adressen: Ausstellungsstrasse 25, CH-8005 Zürich, Telefon 044 444 28 88, www.hochparterre.ch, verlag@hochparterre.ch, redaktion@hochparterre.ch  
Verleger und Chefredaktor: Köbi Gantenbein Verlagsleiterin: Susanne von Arx Konzept und Redaktion: Meret Ernst, Lilia Glanzmann  
Fotografie: Andri Stadler, Hochschule Luzern – Design & Kunst Art Direction und Layout: Antje Reineck Produktion: Thomas Müller Korrekturen: Lorena Nipkow, Dominik Süess  
Lithografie: Team media, Gurtneben Druck: Südostschweiz Presse und Print AG, Chur  
Herausgeber: Hochparterre in Zusammenarbeit mit der Hochschule Luzern (HSLU)  
Bestellen: shop.hochparterre.ch, Fr. 15.–