Muster, die sich verändern

Autor(en): **Glanzmann, Lilia**

Objekttyp: **Article**

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: **15.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-392369

Nutzungsbedingungen

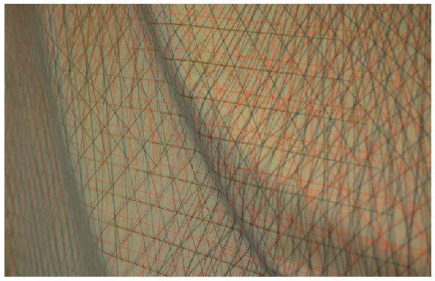
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung 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.

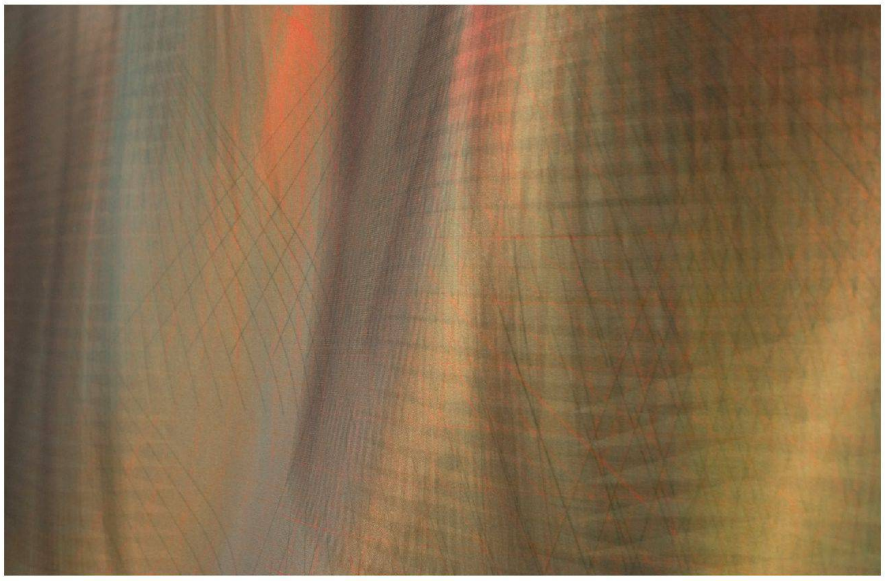
Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch



Ein am Computer generiertes Muster.

Der generative Entwurf ergibt gleiche Farbstimmungen mit je eigenständigen Mustern.



Das Linienmuster löst sich auf und verdichtet sich.

Muster, die sich verändern

Der Rapport wiederholt seriell dasselbe Element. Doch Janine Häberle zeigt mit ihrer Arbeit ‹Mustercode› nun auf, welches Potenzial eine generative Gestaltung entfaltet.

Text:
Lilia Glanzmann

Im Sommer 2010 stiess Janine Häberle im Praktikum auf die Programmiersprache ‹Processing› der Amerikaner Casey Reas und Ben Fry. Sie soll Design- und Kunststudierenden das interaktive Gestalten erleichtern: Mit wenig Wissen über Codes und Algorithmen können Bilder, Animationen und Musik programmiert werden.

Janine Häberle stand kurz vor ihrer Bachelorarbeit im Studienbereich Textildesign: «In der generativen Gestaltung sah ich das Potenzial, um textilen Produkten eine gewisse Individualität zu verleihen», sagt sie. Statt Formen und Farben analog zu zeichnen, kann man sie mit ‹Processing› programmieren und mithilfe eines Algorithmus vervielfältigen. Ausserdem lassen sich in der Wiederholung differenzierte Änderungen dazurechnen – etwas, das im herkömmlichen Rapport fehlt, da sich dort die kleinste Einheit immer in gleicher Weise wiederholt.

Vorab stellte sie grundsätzliche Fragen und erarbeitete eine Systematik: Welche Aspekte eines Musters lassen sich verändern? Wie wirkt es sich aus, wenn das Motiv, die Farbe, der Umsetzungsstil und die Platzierung verändert werden? Und welche Muster lassen sich mit illustrativen oder abstrakten Elementen schaffen?

Mithilfe von Handbüchern und übers Internet erlernte die Textildesignerin die Grundlagen des Programmierens. Trotz vereinfachter Sprache war das kein einfaches Unterfangen: «Einen einfachen Kreis konnte ich nach einem Tag wiederholen. Komplexer war es, Kompositionen so als Rapporteinheit zu generieren, dass sie sich endlos repetieren liessen.» Das gelang erst nach zwei Monaten Arbeit. Von da an ging es schneller vorwärts: Janine Häberle liess Sujets am Bildschirm die Farbe wechseln, löste sie auf, mutierte und verdichtete sie.

Für jede Sportjacke ein eigenes Muster

Ihre Bachelorarbeit ‹Mustercode› präsentiert eine Ideensammlung, die aufzeigt, wie generative Gestaltung im Textildesign angewendet werden kann. Ein konkretes Beispiel war eine Stoffkollektion für Sportjacken: Die einzelnen Jacken erscheinen in derselben Farbstimmung, aber mit eigenständigem Muster. Das funktioniert, indem sich über eine Stoffbahn als Hintergrund eine Abfolge von Streifen zieht. Darüber legt sich dann alle zwei Meter ein neues Linienmuster – jede Jacke, die aus diesem Stoff genäht wird, ist vom selben Typ, und dennoch ist jede erkennbar anders als die vorherige.

Im Gegensatz zu ihren Kolleginnen konnte Janine Häberle an der Abschlussausstellung kein Skizzenbuch zeigen. Mit einem Video verdeutlichte sie den Besuchern ihre Arbeitsweise: Es zeigt den jeweiligen Code und die Ergebnisse, die daraus entstehen. Und heute? Entwirft die Textildesignerin nur noch mittels Algorithmen? «Das Programmieren als Entwurfsmethode sehe ich als Alternative und nicht als Ersatz der herkömmlichen Methoden», sagt Häberle. ●