

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 26 (2013)
Heft: [5]: Luzerner Schule : die Auseinandersetzung mit dem Material und der Handwerkstradition prägt die Designausbildung an der Hochschule Luzern (HSLU)

Inhaltsverzeichnis

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 23.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

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.

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: Kobi 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 Korrektur: Lorena Nipkow, Dominik Süess
 Lithografie: Team media, Gurtellen Druck: Südostschweiz Presse und Print AG, Chur
 Herausgeber: Hochparterre in Zusammenarbeit mit der Hochschule Luzern (HSLU)
 Bestellen: shop.hochparterre.ch, Fr. 15.–