

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)

Artikel: Muster, die sich verändern
Autor: Glanzmann, Lilia
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-392369>

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

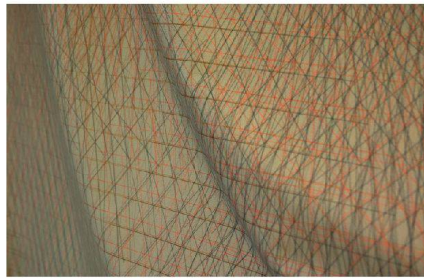
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 07.01.2026

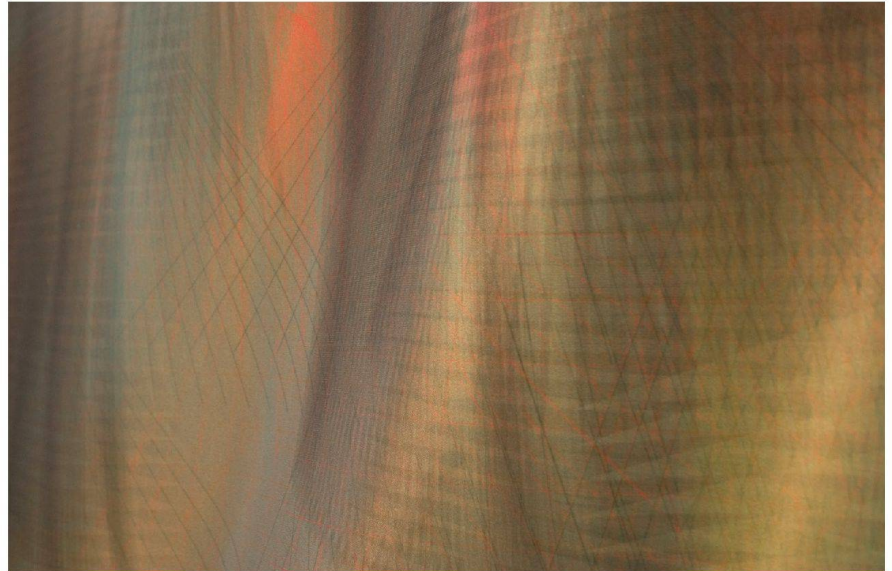
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



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 vielfältigen. 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. ●