

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 30 (2017)  
**Heft:** 12

**Artikel:** "Es gibt zu viele Dinge"  
**Autor:** Glanzmann, Lilla / Küng, Sarah  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-731057>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 29.03.2025

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



**Kueng Caputo**

Sarah Küng und Lovis Caputo arbeiten seit ihrem Industriedesign-Studium an der Zürcher Hochschule der Künste zusammen. Das Duo entwirft Einzelstücke, Serienprodukte und auch Innenarchitektur.



**Big-Game**

Eric Petit, Augustin Scott de Martinville und Grégoire Jeanmonod arbeiten seit 2004 in Lausanne. Sie entwerfen für Magis, Muji, Hay oder Hermès, oftmals mit funktionalem und optimistischem Ansatz.



**Gordan Savičić**

Der Mediendesigner ist in Wien geboren und lebt seit 2011 in Lausanne. Er ist Gastdozent an Kunst- und Designhochschulen in der Schweiz. In Rotterdam hat er das Medienlabor «Moddr» mitbegründet und arbeitet als Medienkünstler.



**Patrick Zulauf**

Der Basler Industriedesigner gewann 2016 mit der Leuchte «E27» den silbernen Hasen. In seinem Studio arbeitet er interdisziplinär an Einzelstücken, Klein- oder Grossserien.



**Lilia Glanzmann**

Hochparterres Redaktorin leitet zum zweiten Mal die Designjury. Die ausgebildete Textildesignerin freut sich über die Vielseitigkeit der ausgezeichneten Projekte.

**Nachgefragt**

«Es gibt zu viele Dinge»

Interview: Lilia Glanzmann

**Was waren die wichtigsten Aspekte in der Jurydiskussion?**

**Sarah Küng:** Forschung spielte eine grosse Rolle, kollektives Arbeiten und schliesslich der Produktionsstandort.

**Unter den drei Gewinnern findet sich kein klassisches Produkt - was sagt das über die Disziplin aus?**

Designer, die sich um Produkte kümmern, bilden nur einen Teil unseres Berufsstands. Es gibt viele andere Fragen auf der Welt, die ungelöst sind oder Entwicklung nötig haben. Und für viele davon gibt es noch keinen Beruf. Designer sind gerade deshalb dafür geeignet, weil sie Alltagsszenarien beobachten und Lösungen bieten können. So wird das Feld, in dem wir uns bewegen, immer grösser.

**Welche Rolle spielt dabei das Kollektiv?**

Kollaboratives Arbeiten ist momentan gefragt - und nötig. Als der Computer aufkam, hatten wir plötzlich das Gefühl, jeder könne alles, und zwar alleine. Nun stellen wir fest, dass uns gemeinsames Arbeiten weiterbringt: Wir sind stärker, beurteilen die eigene Leistung kritischer und müssen zudem auch Verantwortung für die anderen übernehmen. Deshalb ist die Qualität von Projekten, die im Kollektiv erarbeitet worden sind, oftmals höher.

**Welche Aussage macht die Auswahl dieses Jahrgangs der «Besten»?**

Die Denkprozesse werden wichtiger und was die Designerinnen und Designer in verschiedenen Bereichen beisteuern - ob es dabei nun um ein Produkt, um Essen oder um soziale Fragen geht. Design als forschende Disziplin soll ernster genommen werden. Einen weiteren Farbvor-schlag zu liefern und Dinge aufzuhübschen, ist nicht mehr zeitgemäss. Es gibt bereits viel zu viele Dinge. In der naturwissenschaftlichen Forschung ist es normal, dass mit Glück gerade einmal zehn Prozent der aufgewendeten Zeit zu einem konkret verwendbaren Ergebnis führt. Die prämierten Arbeiten befassen sich tiefgreifend mit einem Thema. Dies braucht Zeit und bringt Qualität, wie wir finden. Design muss breiter verstanden werden, so wird auch unsere Arbeit politischer. ●