

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 34 (2021)
Heft: 9

Artikel: Der Wert des virtuellen Designs
Autor: Honegger, Urs
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-965806>

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: 16.03.2025

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

Der Wert des virtuellen Designs

Wahren «Non-Fungible Tokens» die Rechte der Designerinnen im digitalen Produktionskreislauf? Der Lausanner Designer Raphaël Lutz sammelt mit seiner Wanduhr Erfahrungen.

Text: Urs Honegger, Fotos: Raphaël Lutz

Als der argentinische Designer Andrés Reisinger letzten Februar seine virtuellen Möbelstücke an einer Versteigerung für 450 000 Dollar verkaufte, rieb man sich die Augen. Objekt der Sammlerbegierde: digitale Animationen von Sofas. Digital und dennoch einzigartig, dank sogenannter «Non-Fungible Tokens» (NFT), die man im Deutschen wohl als «nicht ersetzbare Wertmarken» beschreiben würde. Im Kunsthandel schon länger ein Thema, sind NFTs mit Reisingers Versteigerung auch in der Designwelt angekommen. NFTs verwenden eine Blockchain, um sich zu authentifizieren. Damit werden Dateien zu Unikaten und können auch als solche verkauft, gehandelt oder eben versteigert werden. NFTs schützen das geistige Eigentum der Autorin und versichern zugleich dem Käufer, dass er ein einzigartiges Original und keine Kopie erstelt.

Design ist – im Gegensatz zur Kunst – durch seinen Nutzwert definiert. Doch was nützen virtuelle Sessel? Draufsetzen kann sich schliesslich keiner. Diese Tatsache scheint die Sammlerinnen und Sammler aber nicht zu

stören. Zum einen verstehen sie Reisingers NFTs wohl als Kunst. Zum anderen geht es ihnen darum, sich mit einer virtuellen Identität auszustatten. Mit dem digitalen Designobjekt können sie zum Beispiel ihr Profil bei Instagram möblieren oder ihre Welt in Minecraft einrichten.

Auch der Designer Raphaël Lutz bewegt sich an der Schnittstelle zwischen Virtualität und Realität. Welches Objekt hat einen Nutzen, ohne dass man es berühren muss?, fragte sich der Lausanner. Seine Antwort: eine Wanduhr. Also holte er einen fünf Jahre alten Entwurf aus der Schublade und schuf die digitale Wanduhr «Côtes Mécaniques». Ihr Design ist angelehnt an ein aus der traditionellen Uhrmacherkunst bekanntes Muster namens «Côtes de Genève». Die Uhr zeigt mit drei konzentrischen Ringen – je einer für die Stunden, die Minuten und die Sekunden – die Uhrzeit an. In einem nächsten Schritt wollte Lutz einen physischen Prototyp der Wanduhr herstellen. Das Zusammenspiel von virtuell und physisch brachte ihn schliesslich auf die Idee, die digitale Animation seiner Uhr als NFT zu versteigern, um die Herstellung eines physischen Prototyps zu finanzieren. Mit seinem Projekt «Côtes Mécaniques» finden die «Non-Fungible Tokens» den Weg nun auch in die Schweizer Designszene.

Schutz für digitale Werke

«Wenn ich die 3-D-Datei meines Entwurfs an einen Hersteller schicke, weiss ich nie, ob dieser nebst den bestellten Exemplaren nicht noch ein paar zusätzliche ausdruckt und selber verkauft», erklärt Lutz die Gefahr für das geistige Eigentum der Designer in der digitalen Produktion. Durch die per Blockchain gesicherte Transaktion, die für die NFTs verwendet wird, kann die Urheberin festlegen, wie oft der Hersteller einen digitalen Entwurf verwenden kann. «Meine Arbeit und mein Design sind so geschützt», sagt Lutz.

Die Versteigerung von «Côtes Mécaniques» läuft leider nicht so gut wie diejenige von Reisingers Sofas. Auf dem NFT-Marktplatz rarible.com lag das höchste Gebot Anfang August bei 117 Dollar. Gebracht hat die Aktion laut Lutz trotzdem etwas. Uhrenhersteller seien auf ihn und sein Konzept aufmerksam geworden, man stehe im Austausch. Zudem finde vermehrt eine Diskussion um Designrechte und geistiges Eigentum statt, zum Beispiel in der Westschweizer Zeitung «24heures», die über die Auktion des Lausanners berichtete.

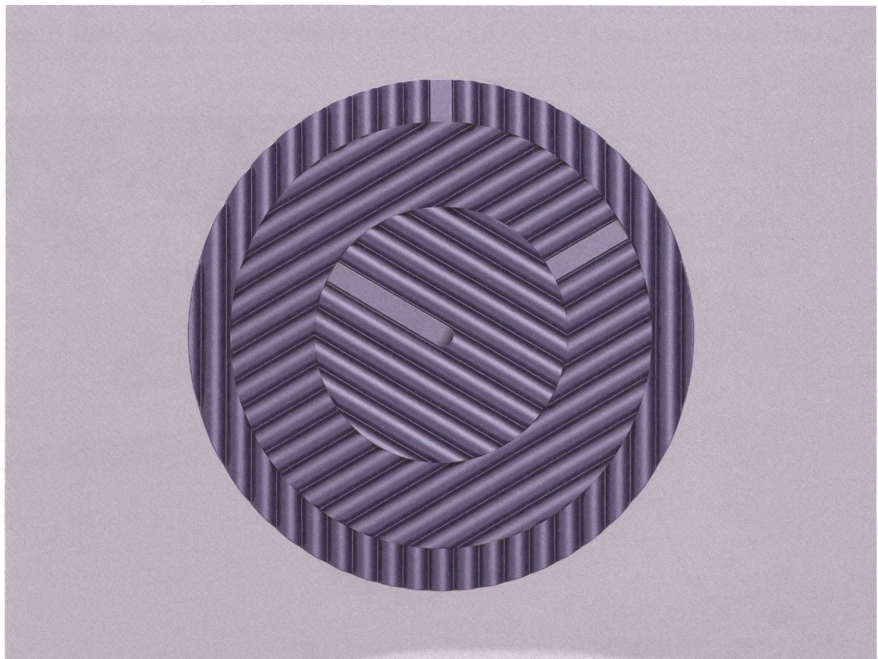
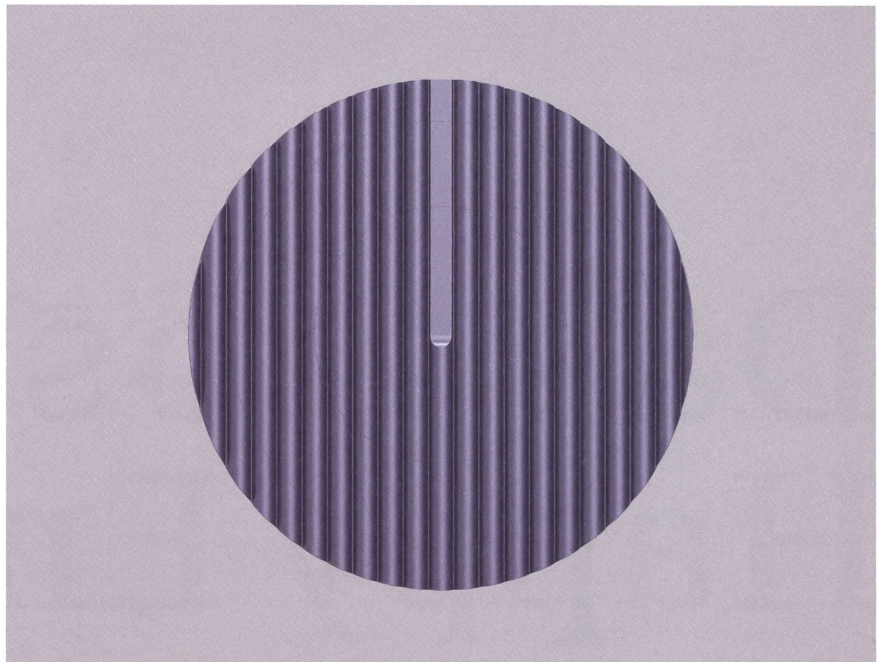
Doch Raphaël Lutz verfolgt darüber hinaus ein weiteres Ziel. Er will der Schweizer Uhrenindustrie ein Signal senden: Die Tage der Material- und Energieverschwendenden Produktion sind gezählt. «Wir können nicht mehr ein-



Kann auch physisch an der Wand hängen: die Uhr «Côtes Mécaniques» von Raphaël Lutz.

Die digitale Animation der Wanduhr gibt es auf unserer Website zu sehen.

www.hochparterre.ch/ntf



Mit drei konzentrischen Ringen – je einem für die Stunden, die Minuten und die Sekunden – zeigt «Côtes Mécaniques» die Zeit an. Das Design der Uhr funktioniert digital auf Bildschirmen oder physisch an der Wand.

fach nur wegschmeissen, was wir nicht verkaufen», sagt er. Aus Respekt gegenüber der Umwelt und gegenüber den Menschen, die die Uhren zusammenbauen. Deshalb müsse das Konzept des Zeitmessers ins Digitale übertragen werden, so Lutz. Um Ressourcen zu schonen und weil eine junge Generation die Zeit sowieso vom Handy ablese.

Der Entwurf «Côtes Mécaniques» oszilliert zwischen physisch und digital und zeigt auf, wie das Design, die Produktion und der Vertrieb von Uhren in Zukunft funktionieren könnten. Die Uhr kann auf allen Bildschirmen abgespielt werden, zum Beispiel auf einem, der in der Küche an der Wand hängt. Ein Uhrenhersteller kann einen

solchen Bildschirm verkaufen und darin verschiedene Uhrenmodelle anbieten, ähnlich wie Apps, die auf einem Tablet laufen. Allen Varianten gemein ist die Ästhetik von Lutz' Entwurf. Das Spiel, das aus der Bewegung der drei gestreiften Ringe entsteht, funktioniert in der virtuellen genauso wie in der realen Welt. Lutz geht davon aus, dass er den physischen Prototyp bald herstellen kann. Die Fertigung sei vorbereitet, befreundete Ingenieure würden an der technischen Umsetzung arbeiten, und der 3-D-Drucker werde den Rest erledigen. Ob zuerst eine materialisierte Wanduhr in die Läden oder eine digitale Applikation in den Appstore kommt, ist noch unklar. ●