

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 17 (2004)
Heft: [14]: Kunst und Design

Artikel: Werkschau und Zitate
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-122487>

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

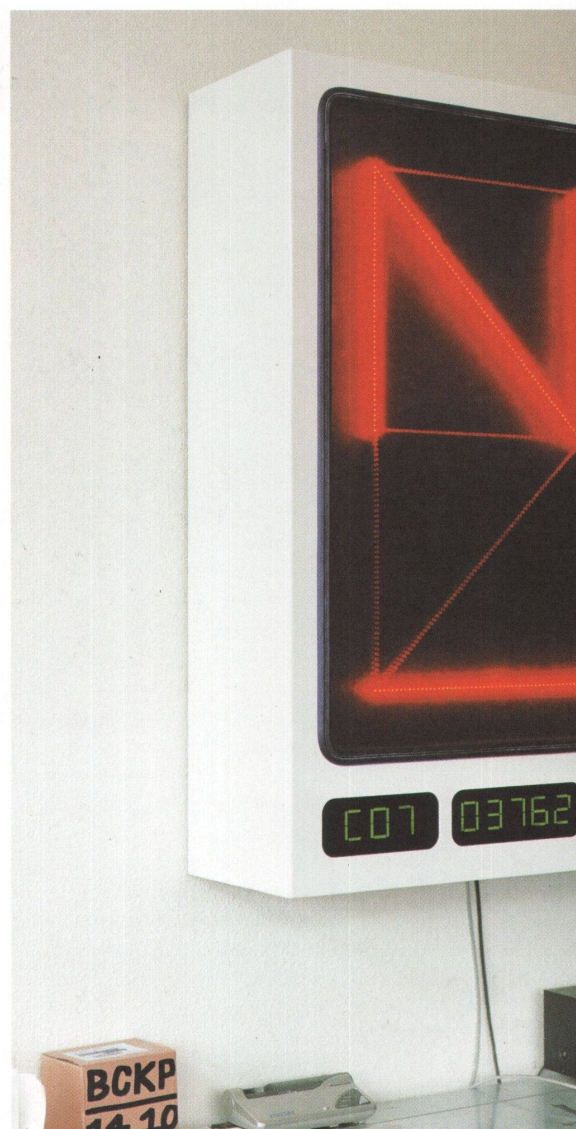
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media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

Download PDF: 18.02.2026

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



1



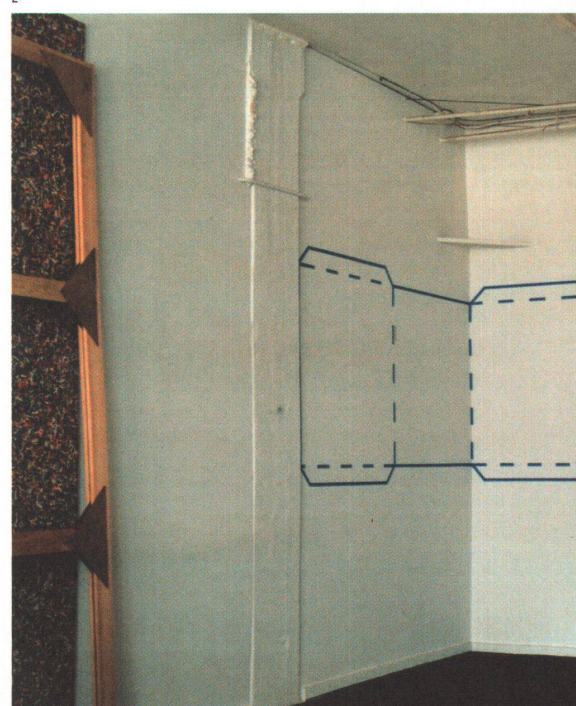
2



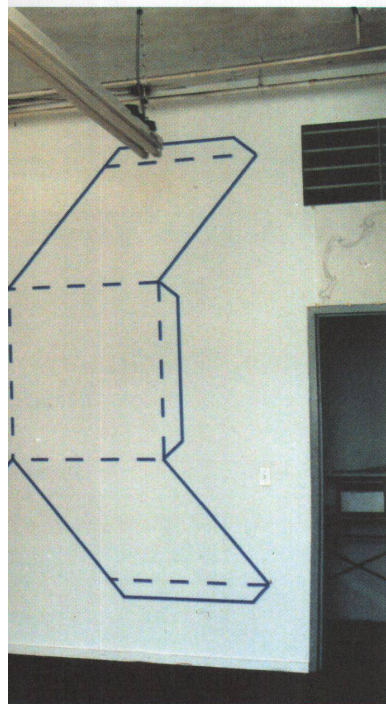
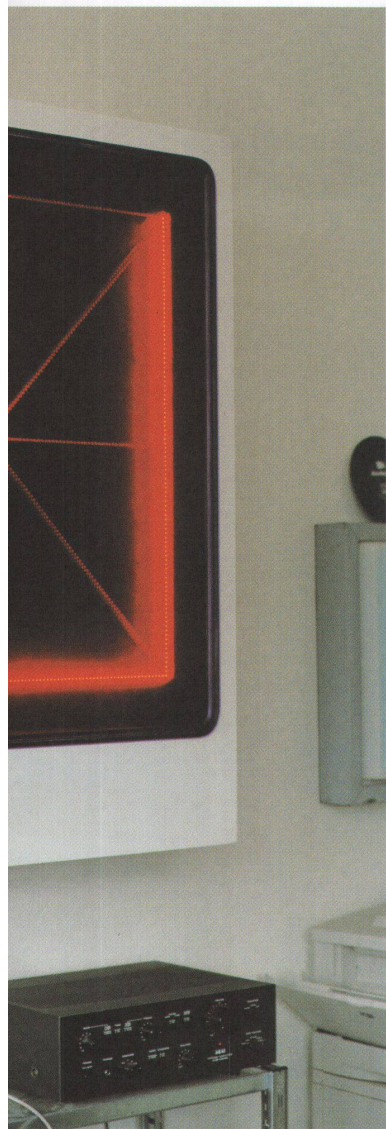
3



4



5



6

1 «Shining Step #1», 2001, Lang/Baumann: «More is more.»

2 «Sign-Generator 1.0/EXT», 2003, Norm: «Im Gegensatz zum Designobjekt hat das Kunstobjekt keinen praktischen Nutzen. Der Zweck vom Kunstobjekt ist es, zum Denken anzuregen oder gut auszusehen. Das Kunstobjekt hört auf, ein Kunstobjekt zu sein, sobald man damit konkret was anstellen kann (Flaschen öffnen, sich darauf setzen): Es würde zu einem Werkzeug oder einem Möbel. Die von Picasso bemalte Vase ist nur solange ein Kunstobjekt, wie man sie nicht als Vase gebraucht; sobald Wasser und Blumen drin sind, wird sie zu einem Designerstück. So definieren wir die Grenze.»

3 Protoplast: «PROTOPLAST operiert nie mit den Begriffen Kunst oder Design. Da beide Termini historisch zu stark erweitert, gedehnt, abgeschafft, wieder neu erfunden, im- und explodiert sind, haben wir als praktikablen Ersatz unseren Begriff der imaginären Produkte eingeführt. Unter imaginären Produkten verstehen wir Marken und deren Zeichen. Diese äussern sich in den medialen Sprachrohren von Video, Plakat- und Werbekampagnen, Inseraten, Kundgebungen und anderen Werbeformen. Da beide Begriffe Design und Kunst zu wenig aussagen, kann auch deren Grenze nicht definiert werden.»

4-5 «Box V», 2004, Andreas Widmer: «Gestalterische Qualitäten, der spezifische Gebrauch, die Geschichte eines Raumes oder Objektes sind Anknüpfungspunkte für kleine oder grössere kommentierende Eingriffe. Manchmal werden die Orte oder Objekte dadurch ihrer Funktion entzogen, manchmal verändert sich der Gebrauch eines Elementes. Ich gebe den Menschen unbeachtete Erscheinungen für eine aufmerksamere Würdigung zurück und lasse sie schmunzeln. Mich leitet die Vorliebe für reduzierte Lösungen – die auch sehr aufwändig sein können. Zusammen mit der Überzeugung, dass Handwerk einen Wert darstellt, verwische ich mit Absicht die Grenzen von autonomer Kunst und Design.»

6 Tisch (Gruppe «Intérieur»), 2000, Mariann Grunder: «Design setzt sich mit den Bedingungen eines Objekts oder Raums mit Blick auf die Bedürfnisse der Benutzer auseinander. Kunst bringt eine bestimmte Weltansicht zum Ausdruck. Beide berühren sich in dem, was man Kunst-und-Bau nennt, also dort, wo Kunst – wie Design – den Bedingungen des Raums und seiner Funktion untersteht. Das kann der Künstler als beengend oder als stützend, Ideen fördernd, erleben. Design legt das Gewicht auf Brauchbarkeit. Kunst verlangt vom Betrachter etwas wie Gefolgschaft. Beide finden sich im Bemühen um gute klare Form.» Foto: Dominique Uldry