

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 18 (2005)
Heft: 12

Artikel: Grosswulddesign : Kollektion zum Einrichten
Autor: Honegger, Urs
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-122758>

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: 15.01.2026

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



Grosswilddesign

Text: Urs Honegger
Fotos: Milo Keller



Hase in Gold. Die drei Mitglieder des Designkollektivs «Big-Game» kommen aus Frankreich, Belgien und der Schweiz und haben erst kürzlich ihre Ausbildung an der ECAL in Lausanne beendet. Sie sind, was junge Designerseinsollen: selbstbewusst und professionell. Jetzt präsentieren sie ihre erste Kollektion «Heritage in Progress».

• Erfolgsgeschichten sind die schönsten aller Geschichten. Diese hier bietet alles, was zu einer solchen Geschichte gehört. Sie beginnt im Juni 2004 in Lausanne. Grégoire Jeanmonod, Elric Petit und Augustin Scott de Martinville lernen sich an der École cantonale d'art de Lausanne (ECAL) kennen, wo sie im dritten Jahr Produkt- und Industriedesign studieren. Die drei stammen aus der Schweiz, Belgien und Frankreich und sind zwischen 25 und 28 Jahre alt. Sie gründen das Designkollektiv «Big-Game». Im Frühjahr 2005 präsentieren sie sich mit ihrer ersten Kollektion «Heritage in Progress» am Mailänder Möbelsalon. Inzwischen werden die fünf Objekte der Kollektion von namhaften Herstellern produziert und bald auch international vertrieben. Jetzt haben sie den Goldenen Hasen in der Kategorie Design gewonnen.

Ganz so einfach, wie hier zusammengefasst, ging es natürlich nicht. Die drei Designer haben viel Arbeit in ihr Projekt investiert und einen bemerkenswerten Instinkt für aktuelle Themen bewiesen. Der Name «Big-Game» (englisch für Grosswild) steht zum einen für den Ehrgeiz, grosse Tiere im Design zu werden. Zum anderen für die Überzeugung, dass die Welt des Designs ein riesiger Spielplatz ist. In ihrer aktuellen Kollektion spielen die drei Designer mit den Begriffen Erbe und Fortschritt. Dabei lassen sie Symbole der bürgerlichen Wohnkultur auf Realitäten des zeitgenössischen Lebensstils prallen. Aus dieser Konfrontation sind die Objekte entstanden. Das Herzstück der Kollektion sind die «Animaux»: ein Elch-, ein Hirsch- und ein Rehkopf aus Sperrholz. In der bürgerlichen Welt weisen die Trophäen an der Wand ihren Besitzer als wohlhabenden Mann aus, der sich das Vergnügen der Jagd leisten kann. Die zusammensteckbare Sperrholzversion von «Big-Game» macht aus dem exklusiven Statussymbol ein für alle erschwingliches Dekorationsstück, das seine ursprüngliche Bedeutung ad absurdum führt.

Ob Tradition gekauft werden kann, ist nur eine der Fragen, die diese Übersetzung von der bürgerlichen Wohnwelt in den aktuellen Billigtrend aufwirft. Das grosse Spiel der Bezüge zwischen Tradition und Aktualität kann an den «Animaux» ausgiebig betrieben werden. Oder man lässt es bleiben und freut sich einfach am Charme des daraus entstandenen Objekts. Offenbar machen das viele Leute, denn seit die Sperrholztiere vom belgischen Designlabel «Vlaamsch» vertrieben werden, haben sie sich zum Kassenschlager entwickelt. Den umgekehrten Weg geht die Leuchte «Lampe de chantier». Einem Halogenstrahler von der Baustelle haben «Big-Game» einen Lampenschirm aus Stoff übergestülpt. Das simple Objekt aus einer schmutzigen Umgebung bahnt sich so seinen Weg in den Wohnbereich. «Ein neues Objekt zu kreieren, impliziert immer →

Spielerische Zielstrebigkeit: Die Designer von «Big-Game» basteln an ihrer ersten Kollektion «Heritage in Progress».

Jury

-
- > Christian Harbeke, Nose Design Intelligence, Zürich
- > Clemens Dransfeld, zka [applied design technology], Windisch
- > Renate Menzi, Designerin FH, Zürich
- > Vito Noto, Vitonotodesign, Lugano
- > Patrick Reymond, Atelier Oï, Neuchâtel
- > Meret Ernst, Redaktorin Hochparterre, Zürich (Sekretärin, ohne Stimmrecht)

Nominiertes Design

-
- Leuchte «Aluette», Agentur Arber (Andreas Bechtiger); «3d mouse», Force Dimension (Luc Bergeron, Laurent Soldini); «Big-Game», Heritage in Progress, diverse Produzenten (Grégoire Jeanmonod, Augustin Scott de Martinville, Elric Petit); Schrank «Dresscode», Moormann (Jörg Boner); modulare Waschkörbe für Industrieteile, Plastifil SA (Matthias Dehn); Projekt «Centro-campo», ECAL/HGK Zürich (Leitung: Jörg Boner); «Fahrräder Minimals», Gleitmittel.org. (Daniel Landolt, Daniel Waldmeier); Leuchte «Andromeda», IMS Winterthur (Greutmann Bolzern); «Watering Can» (Nicolas Le Moigne/ECAL); Schuh-Kollektion 06: «Rainy Days» (Anita Moser); Aufsatz für Feuerwehr-Einsatzwagen «Pedro Rosso», Pilatus Aircraft PC21 (Marco Piffaretti); spritzwasserdichter Reissverschluss IP54, Mendrisio (Riri); «One design catamaran Decision 35» (Sébastien Schmidt); Raclette-Ofen, Spring (Stauffacher Benz); Boden Lichtkanal «Onlight inground», Pelucchi SpA (Luigi Tottoli); «Pac-Car II» (Tribecraft/ETH Zürich)

--> 1 Animaux: Beechtriplex (Sperrholz), Roedeer 10 x 17 x H30 cm, EUR 45.-
Deer 52 x 25 x H70 cm, EUR 120.-
Moose 96 x 62 x H86 cm, EUR 190.-
produziert von Vlaemisch

www.vlaemisch.be

--> 2 Lampe souple: Silikon / LED, 10 x 10 x H10 cm, Preis auf Nachfrage, produziert von MXdesign

www.mxdesign.be

--> 3 Lampe de chantier: Rostfreier Stahl / Stoff, 24 x 18 x H25 cm, EUR 220.-, produziert von Mitralux

www.mitralux.be

--> 4 Patère: Pulverbeschichteter Stahl, 6 x 6 x H8 cm, EUR 30.-, produziert von Big-Game, www.big-game.ch

--> 5 Tréteau: Laminierter Sperrholz, 70 x 25 x H75 cm, CHF 689.- (2 Stk.), schwarz oder weiss laminiert, produziert von Ligne roset,

www.ligne-roset.ch

→ die Manipulation von bestehenden Codes und Referenzen», hält Augustin Scott de Martinville fest. Diese Erkenntnis ist nicht neu, auch für ihn nicht. Schon im Elternhaus, dessen Mobiliar sich seit dem 19. Jahrhundert nicht mehr ausgewechselt wurde, versuchte Martinville die traditionellen Stücke in eine zeitgemässe Form zu bringen. Das Prinzip hat sich bewährt und liegt der Kollektion «Heritage in Progress» zu Grunde. Beim Manipulieren der Referenzen geht es in erster Linie ums Spiel. Ein Spiel, das gerade darum möglich ist, weil sich die festen Werte der Tradition aufgelöst haben. Eine Wertung wollen die drei Designer nicht vorgeben: «Wie sollen wir die Bedeutung der «Animaux» kontrollieren, wenn sie gleichzeitig in komplett unterschiedlichen Kulturräumen wie Europa, China und Kanada verkauft werden», führt Martinville weiter aus.

Fixiertes Lösen

«Big-Game» beherrschen die Regeln des Spiels. Das zeigt auch die Entstehungsgeschichte des Tischbocks «Tréteau». Wenn man sich an einem neuen Ort niederlässt, sind zwei Tischböcke die vielleicht erste Anschaffung. Funktional und billig symbolisieren sie den improvisierten Lebensstil des Neuzuzügers. Diesen Tischböcken fügen «Big-Game» ein Anleihen aus der fixierten Tradition bei: ein barock

geschwungenes Bein. Damit sich das aber mit der industriellen Massenfertigung verträgt, wird es auf seine Silhouette reduziert. Wieder entsteht so ein vielschichtiges Objekt, mit einem praktischen Nutzen. Dies hat auch Ligne roset erkannt. Das Schweizer Möbelunternehmen vertreibt den «Tréteau» ab Januar 2006. Ganz so billig, wie von «Big-Game» entworfen, wollte Ligne roset den Bock aber nicht produzieren. Das laminierte Sperrholz sah ihnen zu sehr nach skandinavischem Design aus. Also wird er jetzt in lackiertem MDF hergestellt. Kein Problem für die Jungs von «Big-Game»: nur ein weiterer Zug im Spiel der Referenzen. Etwas Fixiertes wird bei der «Lampe souple» in Bewegung versetzt. Der Plastikkegel, der normalerweise die Verankerung der Lampe an der Decke versteckt, wird von der Decke gelöst und selbst zur mobilen Lampe. Bei den «Patères» leihen sich gewöhnlich diskrete Kleiderhaken etwas vom Charakter der traditionellen Scherenschnittköpfe des 18. Jahrhunderts.

Ausgesprochen professionell gestalten sie auch die Kommunikation des Projekts. Nicht nur sprechen die Objekte der Kollektion für sich, auch das Konzept und die Präsentation machen dieselbe Aussage. «An der ECAL ist die Kommunikation eines Projekts zentraler Bestandteil des Unterrichts», erklärt Grégoire Jeanmonod. Für die Präsentation haben sie sogar so etwas wie integrierte Kommunikation betrieben. Fotografiert hat die Kollektion Milo Keller, der an der ECAL Fotografie studiert. Auch die Grafik und der Internetauftritt stammen von ECAL-Absolventen. Zu recht stolz sind Jeanmonod, Petit und Martinville auf die Tatsache, dass sie die gesamte Umsetzung ihrer Ideen selbst in die Hand genommen haben. Das Geld, das sie für «Heritage in Progress» benötigten, haben sie selbst



1



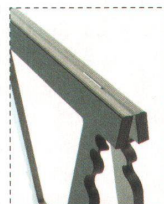
2



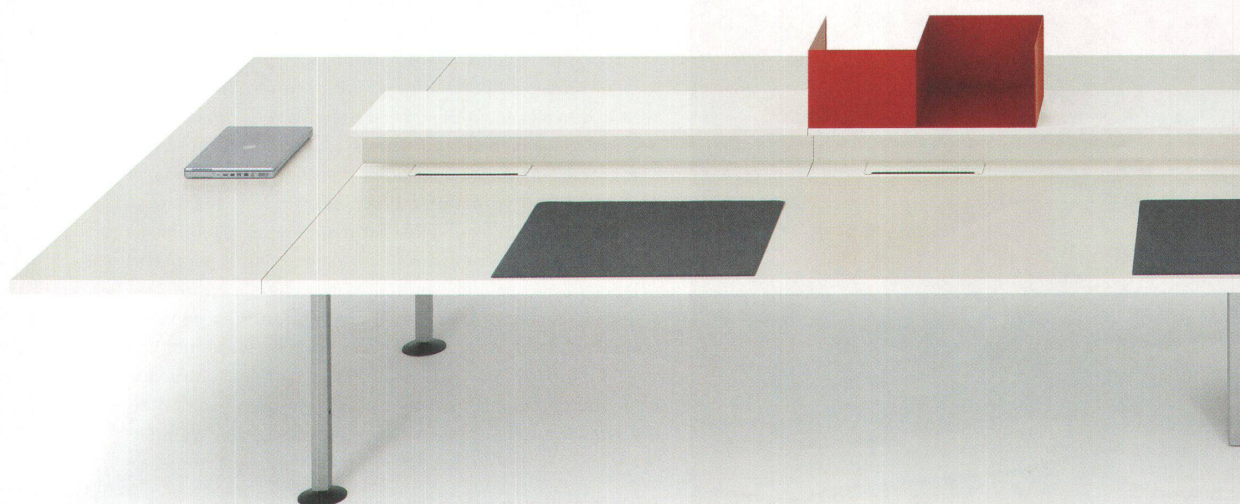
3



4



5



Lista Motion XXL kann als Arbeitsplatz für ein bis zwei Personen relativ klein beginnen, hat jedoch beste Aussichten auf dynamisches Wachstum.

aufgetrieben. Zum Schluss sind sie bei der Ikea Stiftung Schweiz und beim Bundesamt für Kultur fündig geworden. Auch den Auftritt in Mailand haben sie eigenhändig organisiert. Gleiches gilt für die Kontakte zu den Produzenten inklusive erfolgreichem Vertragsabschluss. Ziel war von Anfang an, alle Objekte zu produzieren und in den Handel zu bekommen. Dieses Ziel haben sie erreicht.

Zusammenarbeit aus der Ferne

Nächstes Jahr wollen «Big-Game» am Möbelsalon in Mailand eine zweite Kollektion vorstellen. Sie soll sich wiederum auf ein starkes Konzept stützen, das sich mit aktuellen Tendenzen des Designs auseinander setzt. Interessiert sind sie an Methoden der industriellen Massenproduktion wie dem Spritzguss, mit denen junge Designer aufgrund der hohen Kosten nur selten arbeiten können. Da sie ihre Ausbildung in Lausanne inzwischen abgeschlossen haben und nicht mehr am gleichen Ort wohnen, arbeiten sie vor allem über das Internet zusammen. Daran sind sie gewohnt. Elric Petit war schon während der Entwicklung von «Heritage in Progress» die meiste Zeit in Brüssel. So wurden Ideen, Skizzen und Fotos von Modellen per E-Mail ausgetauscht. Diese Art der Zusammenarbeit haben sie als erstaunlich effektiv empfunden: «Die Distanz zwingt einen, seine Vorstellungen präzise und knapp zu formulieren. Dadurch haben wir nie lange herumgesponnen, sondern sind relativ gradlinig der umsetzbaren Idee gefolgt.» Bei «Big-Game» verbindet sich Professionalität und Zielstrebigkeit mit einer spielerischen Unaufgeregtheit. Mit Sicherheit sind es aber vor allem der Charme und der Esprit der Objekte, die für den Erfolg verantwortlich sind. Hoffentlich gilt das auch für die nächste Kollektion. •

Kommentar der Jury

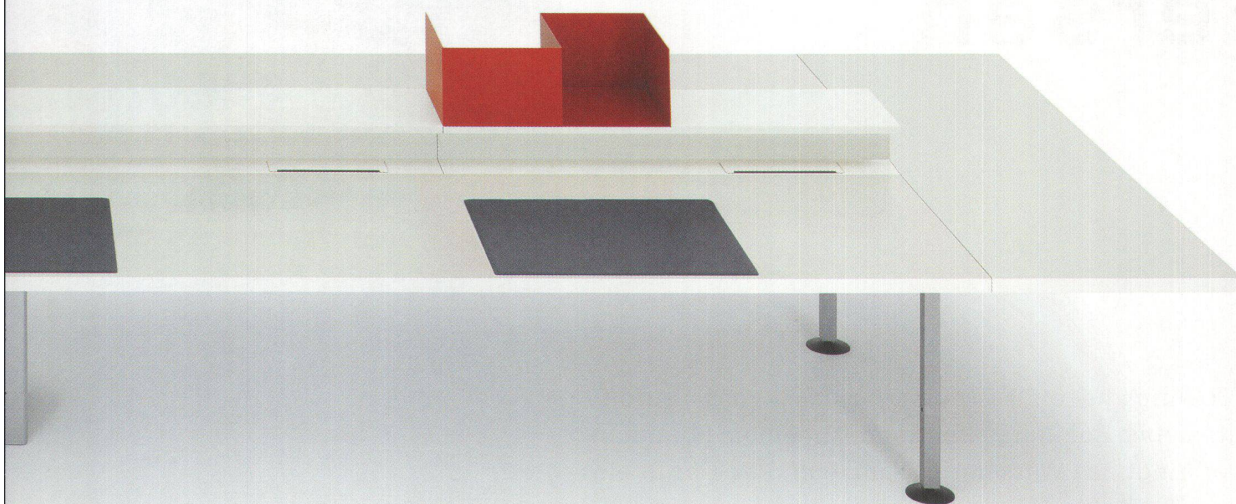
Ein Elch, ein Hirsch, ein Reh, Tischböcke, Kleideraufhänger, eine Boden- und eine Hängelampe: «Heritage in Progress» ist ein Projekt, das explizit als Autorentdesign auftritt. Es wird als frisch, witzig und spielerisch bewertet. Die Leistung liegt in der zeitgemässen Reinterpretation traditioneller Formen: Der Jäger-Wandschmuck wird aus Sperrholz zusammengesteckt, gedrechselte barocke Tischbeine werden zu flachen Tischböcken aus furniertem MDF, die Kleideraufhänger erinnern an ein Scherenschnittporträt aus dem 18. Jahrhundert (und haben als Vorlage doch einen Zeitgenossen), die Bodenlampe ist ein überarbeitetes *Objet trouvé* von der Baustelle. Sie erzählen von einem zeitgemässen Wohnen, das sich nicht für alle Zeiten eingerichtet hat. Dass es den Designern gelungen ist, die Einrichtung in einer kleinen Serie herstellen zu lassen, spricht für ihre Professionalität und den hohen Standard ihrer Arbeit. Ebenso bewusst und professionell präsentieren sie die Kollektion und setzen sich gleich selbst ins Bild. Entsprechend hoch ist die Verbindlichkeit anzusetzen, die zwischen den Designern und ihrem Produkt entsteht.



Big-Game

- > Augustin Scott de Martinville, Franzose, Master in Industrie- und Produktdesign, ECAL Lausanne
- > Elric Petit, Belgier, diplomierter Industrie- und Produktdesigner, La Cambres Brüssel
- > Grégoire Jeanmonod, Schweizer, diplomierter Industrie- und Produktdesigner, ECAL Lausanne

www.big-game.ch



Und damit auf eine Arbeitsform, bei der Funktionalität, Kommunikation und Teamwork integriert sind. Telefon 071 372 52 52 oder www.lista-office.com