

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 31 (2018)
Heft: 12

Artikel: "Bewährte und junge Design-Disziplinen finden zueinander"
Autor: Glanzmann, Lilia
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-816445>

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: 04.04.2026

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

Jury



Carolien Niebling

Die Industriedesignerin gewann 2017 mit ihrer Forschungsarbeit «The Sausage of the Future» den silbernen Hasen. In ihrem Studio untersucht sie Nahrungsmittel der Zukunft.



Alfredo Häberli

Der Designer führt seit 1991 sein Studio in Zürich. Seine Entwürfe für Möbel, Innenarchitektur und Industrie sind international gefragt. 2014 ehrte ihn das Bundesamt für Kultur mit dem Grand Prix Design.



Michel Hueter

Der Bieler leitet seit sieben Jahren den «Design Preis Schweiz». Davor arbeitete er in der Uhrenbranche und für das Marketing der internationalen Grossveranstaltungen von Präsenz Schweiz.



Philomena Schwab

Die Zürcher Game Designerin zählt laut «Forbes» zu den einflussreichsten unter Dreissigjährigen im Technologiesektor. Sie führt zusammen mit Micha Stettler das Entwicklerstudio «Stray Fawn Studio».



Lilia Glanzmann

Die studierte Textildesignerin ist seit zehn Jahren Redaktorin bei Hochparterre. Sie leitet die Jury der Kategorie Design zum dritten Mal.

Nachgefragt

«Bewährte und junge Design-Disziplinen finden zueinander»

Interview: Lilia Glanzmann

Was war Ihr Eindruck aller nominierten Projekte?

Philomena Schwab: Das Niveau des Jahrgangs war sehr hoch. Bei vergangenen Ausgaben fehlte mir eine breitere Palette an Projekten aus dem digitalen Bereich. Deshalb freut es mich, dass sich dies nun geändert hat. Dieses Jahr war die Auswahl ausgeglichen – es gab Möbel, Mode, aber auch Games oder Galerien für Design.

Welche Aspekte haben Sie in der Jury diskutiert?

Wir sprachen über die Neuartigkeit der Ideen, immer wieder über Nachhaltigkeit und diskutierten auch, wie wir der Vielfalt in der Kategorie gerecht werden können. Um Vergleichbarkeit herzustellen, waren das Know-how und der berufliche Hintergrund der einzelnen Jurorinnen und Juroren enorm wichtig.

Was für ein Bild vermitteln die drei Gewinner bezüglich der Disziplin Design?

Die Auswahl zeigt, wie sich traditionelle, aber auch neuartige Disziplinen des Berufsfelds stets weiterentwickeln und erfreulicherweise auch immer näher zueinanderfinden. Die Gewinnerprojekte sind alle zukunftsgerichtet und hervorragend umgesetzt.

Sie vertreten als Game Designerin die jüngste Design-Disziplin – was ist diesbezüglich Ihr Wunsch für die Zukunft?

Nationale und internationale Designpreise sollen ihren Blick vermehrt auch dem digitalen Bereich zuwenden – es gibt viele grossartige Projekte, die sich zu entdecken lohnen und die Disziplin vorwärtsbringen. ●