

"Bewährte und junge Design-Disziplinen finden zueinander"

Autor(en): **Glanzmann, Lilia**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **31 (2018)**

Heft 12

PDF erstellt am: **18.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-816445>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

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. ●