

D

A

SHOOTING / LANDSCHAFT / BIENNALE VON VENEZIG

CH-ARCHITEKTUR IM DIALOG

Design:
Japan Connection

Philippe Parreno:
50% Künstler,
50% Maschine

Kontemporäre
Gestaltung
im Depot Basel



D

I

Nummer 03

Une publication Ringier

03

9 772235 508002



«Stir It»,
Design Anna
Blattert und
«Shoes,
Books and
a Bike»,
Design
Thomas
Walde



Postfossil, Zürich

Vor fünf Jahren als Kollektiv gegründet, gab uns das gemeinsame Thema des postfossilen Zeitalters den Namen. Unsere Produkte enthalten neben den unter ökologischen Aspekten ausgewählten Materialien und Herstellungsprozessen auch meist eine Botschaft. Diese soll den Benutzer dazu anregen, sein Konsumverhalten zu überdenken. Von Anfang an kamen viele Anfragen von Läden und Privaten, die unsere Produkte kaufen wollten. Zugleich gab es wenige Produzenten, die eine Zusammenarbeit mit uns anstrebten. Ausserdem stellten wir fest, dass sich unsere Ansprüche an eine ökologische und soziale Nachhaltigkeit oft nicht mit den Vorstellungen der Hersteller vereinbaren liessen. So beschlossen wir im Sommer 2011 eine eigene Produktion aufzugleisen: Postfossil produziert vorwiegend Objekte für den Wohnbereich, in Serien oder in limitierten Editionen. Sämtliche Produkte werden in der Schweiz oder dem angrenzenden Ausland hergestellt. Wo immer möglich werden nachwachsende Rohstoffe eingesetzt, erdölbasierte Materialien oder

Zusatzstoffe versuchen wir zu vermeiden. Neben den Produkten ist uns auch die Vermittlung unseres Themas ein grosses Anliegen. Wir bieten Workshops an und beteiligen uns an Research-Projekten.

Wir teilen uns kein Atelier, selten leben alle Mitglieder gleichzeitig in der Schweiz. Dennoch oder gerade deswegen pflegen wir einen intensiven Diskurs. Die Arbeiten sind unter den Mitgliedern klar aufgeteilt. Jemand ist für den Verkauf, jemand für die Presse, für die Finanzen oder Ausstellungen zuständig. Dort wird ein sehr grosser Teil der Zeit investiert. Leben davon können wir noch nicht. Alle arbeiten nebenbei, sei es als Dienstleister im Designbereich, an Hochschulen oder im Verkauf. Wir haben ganz klar das Ziel, ein gewisses Einkommen über Postfossil zu generieren, sehen aber vor allem die Zusammenarbeit und den Austausch als eine grosse Motivation.

Postfossil wird in der Designwelt meist als Label, in der Kunstwelt eher als Kollektiv und Interessensgemeinschaft wahrgenommen. Beide Einschätzungen sind richtig. Wir sind Produktdesigner und produzieren Möbel und Wohnobjekte, dabei arbeiten wir zu einem Thema mit gesellschaftskritischem Hintergrund. Die Rollen verändern sich laufend, das ist Teil des Berufs. Gerade wenn man selbstständig tätig ist, muss man fähig sein, verschiedene Aufgaben zu übernehmen. Das kann anstrengend, aber auch sehr bereichernd sein. Es öffnet den Blick.

Postfossil: Claudia Heiniger, Daniel Gafner, Anna Blattert, Christine Birkhoven, Thomas Walde
www.postfossil.ch

La Vague, Westschweiz

Im Jahr 2011 gegründet, ist *La Vague* eine Plattform für die Edition von Objekten, die von jungen Designern selbst gestaltet und produziert werden. Vor allem aber ist sie die Geschichte einer grossen Freundschaft, die während unserer Ausbildung zu Industriedesignern an der ECAL entstanden ist. *La Vague* agiert wie ein «Art Director», sie kreiert ein starkes Image, entwickelt Kollektionen und organisiert Werbe- und Verkaufsevents. *La Vague* kann aber auch als Designer auftreten, so geschehen bei einem neuen Projekt, das wir kürzlich im Depot Basel vorgestellt haben.

Unsere Objekte werden von Handwerkern, lokalen Unternehmen und den Designern selbst hergestellt und an Verkaufsausstellungen sowie über unsere Website verkauft. Für die erste Kollektion hat *La Vague* die Arbeiten von sieben individuell arbeitenden Designern zusammengetragen.

Das Ziel war eine leichte, einfache Struktur, die eine schnelle Anpassung ermöglicht. Wir sind zu fünf und können uns das Management unseres Labels teilen, sind auf diese Weise effizient und bewahren unsere

«Kitchen Clock»,
Design Anurag
Etchepareborda



Autonomie als Designer. Ausserdem sind wir verschiedene Persönlichkeiten, die sich perfekt ergänzen. Skype ist unser virtuelles Büro. Wir streben eine direkte und ehrliche Beziehung zu unseren Kunden an. Dank dieser Doppelrolle - Edition und Design in Eigenregie - erfahren wir viel über die Reaktion des Publikums. Kundennähe ist uns ebenso wichtig wie die Absicht, *La Vague*-Produkte zu erschwinglichen Preisen anzubieten. In Zukunft möchten wir unser Angebot erweitern, gleichzeitig aber gewährleisten, dass die Gründer unseres Labels weiterhin als eigenständige Designer eigene Sachen kreieren können. Wir wünschen, dass *La Vague* zum Modell eines Editionshauses wird, das in verschiedenen Bereichen und Orten aktiv ist - und vielleicht wird in einigen Jahren aus *La Vague* (die Welle) gar ein Ozean.

La Vague: Dimitri Bähler, Linn Kandel, Charlotte Tailbot, Anne Julmy, Anurag Etchepareborda
www.la-vague.ch