

# Das Drama der Form und die Sprachen des Gegenstands

Autor(en): **Gantenbein, Köbi**

Objektyp: **Article**

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

Band (Jahr): **13 (2000)**

Heft 9

PDF erstellt am: **05.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-121403>

## **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.

# Das Drama der Form des Gegenstands

**Risiko und Tradition, Gegenstand und Inszenierung, Form und teilnehmende Beobachtung – in sechs Kapiteln beantworten 17 Arbeiten des Diploms 2000 am Studienbereich Design der HGK Zürich die Frage «Was ist Design?»**

**Von Köbi Gantenbein**

Der Märchentraum einer Designerin verlangt opulente Taschen zu entwerfen und zu konstruieren, weiss und rot, glasbesetzte Zwergenhüte und verspielte Handschuhe, die sich in einem Schal auflösen. Zueinander finden Farbe, Material und Ding. Oder in akribischer Manier gestaltet ein Designer mit derselben Passion für den Gegenstand Handgriffe für chirurgische Instrumente, eingebettet in einen Vorschlag, wie die sie herstellende Firma ihr Angebot neu sortieren, so Kosten sparen und ihr Erscheinungsbild befestigen könnte. Oder aus der Auseinandersetzung mit ästhetischen Qualitäten von harten und weichen, matten und glänzenden Textilien wird eine Typologie des Möbels: Wohnen am Boden, belegt mit einer Umsetzung in ein Modell im Massstab 1:1 – nachprüfbar und verbindlich als Gegenstand. Wie aus dem Rohen das Gekochte machen? Die Gestalt der Ware, ihre plastische Qualität, die Repräsentation einer Idee im Ding – das ist das Herzstück des Industrial Designs. Nach wie vor. Doch die Konstruktion des Gegenstandes allein genügt nicht: Inszeniere mich! So entsteht um das Objekt eine Bilderwelt – zeitgenössisch, reichhaltig, modebewusst. Ungestüm überlagern oft die Bilder das Objekt, binden es in eine Kette ein, zu der die Verpackung ebenso gehört wie der Entwurf des Displays fürs Warenhaus; der Webauftritt wird ebenso konzipiert wie das professionell gestylte und inszenierte Werbebild des Fotografen. Zur Passion für den schönen Gegenstand kommen Kompetenzen: Gesellschaftliche Übersicht behaupten, die Fäden in der Hand halten, Bildregie führen, Szenen einrichten und Prozesse lenken.

## 2. Der Gegenstand geht unter

Was aber, wenn der Gegenstand verloren geht, verschwindet samt Kette und Inszenierung im virtuellen Raum? Was soll der Industrial Designer neben den Programmierern, Webdesignern und Medientheoretikern ausrichten? Die Antwort: Design hängt wohl am Gegenstand, aber es geht doch um Beziehungen, befestigt am Gegenstand. Beziehungen lassen sich gestalten, exemplarisch gezeigt am Geschenk,

dieser Urform des Tausches. Eine Designerin und ein Designer haben den Ort, das Objekt und das Ritual ins Internet verlegt: Wie im Netz was schenken? Gegründet auf Lektüre soziologischer Klassiker und eigener Beobachtungen haben sie den Ablauf des Schenkens im Netz geordnet und für ihn eine Metapher von der realen in die virtuelle Welt übersetzt. Das Geschenkband hält den Gegenstand, verborgen unter dem Papier, zusammen; im Netz wird es zum Band entlang dessen der Schenker sein Geschenk aufreht. Zur Verfügung stehen ihm Text, Bild und Ton; entlang dieser drei Dimensionen kann er die Rosen und die Pralinen im Netz entwickeln.

Die Designerin und der Designer ordnen den Prozess und setzen Metaphern um; sie gestalten aber auch das Interface auf dem Bildschirm mit den Figuren und Formaten, skizzieren den Service, der die Plattform des Schenkens einst verwalten, ja geschäftlich nutzen kann und präsentieren das Projekt als Ausstellung im Computer, mit Diaschau und auf Plakaten.

Die Arbeit im Netz gleicht der ausserhalb: Es zählt weniger technisch Neues zu erfinden als das Neue so zu erkunden und zu bearbeiten, dass es in den Alltagsverstand passt und das Brauchen erleichtert und ermutigt.

## 3. Teilnehmende Beobachtung

Die Passion für den Gegenstand ist nötig, die Neugier für den Kontext unabdingbar. Und Kontext heisst, Lebenswelten unterscheiden.

Eine Designerin beginnt so: «Zuerst Szenen des Stadtlebens, Lebensstilbilder entworfen aus meiner Passion für Kaffee, aus Beobachtung in der Stadt und dem Studium von Marketingbüchern und Kulturgeschichte. Dann erst wird nach allen Regeln der Kunst Kaffee Kawa entfaltet, ein Service, als Antwort auf die Überzeugung, dass das Kaffeetrinken rasant zunehmen werde. Schliesslich entsteht als Gegenstand ein Kiosk für den Kaffeeausschank mit dem dafür nötigen Mobiliar. Der Designer muss die konservative Ästhetik der Chirurgen kennen, wenn er ihre Werkzeuge neu gestalten will. Er muss den Berufsstolz des Toningenieurs kennen, der an möglichst vielen Knöpfen wirken will, um mit Aussicht auf Erfolg Interfaces für das neue Studiomischpult zu bauen. Er muss die Produktionsmittel der Kunststoffabrik ausloten, um ein Detail der Karosserie an einem Fahrzeug zu bemessen. Neugier für den Kontext: Das ist nicht selbstverständlich, weil gerade in den Schulen die autoritäre «Gute Form» und andere elitäre Dogmen der Designgeschichte nachwirken. Statt mit dem Anspruch «Die Form, das bin ich», arbeiten die

# und die Sprachen

jungen Designerinnen mit witzigen Umsetzungen der «Teilnehmenden Beobachtung», dieser schönen Methode der empirischen Soziologie. Teilnehmende Beobachtung heisst, den Entwurf mit denen entwickeln, die ihn einmal brauchen sollen. Als Medium zwischen Beobachter und Beobachtetem dienen vorab Bilder. Im Kindergarten entsteht das Schaukelpferd aus Karton, die Designerin prüft die zusammen mit den Kindern entwickelten Resultate, aber auch an den Erkenntnissen der Kleinkinderpädagogik. Aus der Lektüre der Wohnvorlieben entwickelt ein Designer eine Typologie des Möbels. Im Sandkasten verbessern die Kinder nicht nur tatkräftig die Ergonomie eines Spielzeugs, das Wiege, Höhle, Schaukel, Tunnel oder Schlitten in einem sein kann, sondern zeichnen auch an seiner Ästhetik.

Natürlich bleibt die Arbeit am Entwurfstisch wichtig, wo der Designer mit dem widerspenstigen Ding einsam und allein ist, mit der Mechanik und der Statik kämpft und schliesslich alle Fäden zusammenführt zu seinem ästhetischen Entscheid: So will ich die Form haben!

## Ich bin Autor nicht Anonymus

Mit Industrial Design sind dramatische Adjektive verbunden wie sinnvoll, handfest, funktional, profitabel, anonym und arbeitsteilig. Was also noch? Wer bin ich und was soll ich? Die jungen Designer kennen natürlich die Bedingungen der industriellen Produktion. Die meisten fügen sich fraglos in die für Designer vorgesehenen Rollen, hoffnungsvoll, dies und das anstossen zu können. Es gibt weder ökologisch noch kulturell motivierte, radikale Kritik. Gewicht haben dafür die professionellen Gesten. Mehr als die Hälfte haben mehr oder weniger eng mit Firmen und Institutionen zusammengearbeitet, drei bis vier Entwürfe werden nach dem Diplom wohl als Produkte reifen.

Kritik an der Profession ist dennoch pointiert – die 11 Designerinnen und 9 Designer begreifen sich weniger als Dienstleisterinnen, sondern sehen sich als Autorinnen und Autoren. Selbstbewusst. Das widerspricht wohlthuend dem Selbstbild des Industrial Designers als anonymes Rädchen im Getriebe der industriellen Produktion. Einige setzen zum Autor noch den romantischen Traum des Herstellers und Vermarketers in einem dazu. Entwürfe für Ringe, Armspangen, Halsschmuck, für Leuchten, für Taschen und für Möbel sprudeln vor Eigensinn, Fantasie und Leidenschaft. Sie bereichern die Debatte um das Wort Design, denn sie stehen für eine herzhafteste Hoffnung: Ich will in Autonomie und Kleinteiligkeit arbeiten, ich will den Anspruch nach dem Ganzen nicht preisgeben. Ich will mein Atelier und meinen Laden in

der Stadt. Und ich weiss sogar, das ich das mit ökonomisch prekärer Aussicht bezahlen muss.

Die Mehrheit der Zwanzig allerdings will in gestandene Ateliers. Ein Anfangslohn um 5000 Franken gilt dort zur Zeit als üblich. Auch die Lage auf dem Arbeitsmarkt scheint gut. Anlässlich der Diplomausstellung klagten jedenfalls suchende Designchefs, dass ja schon alle vergeben zu sein scheinen. Sie wurden getröstet und fanden dennoch, was sie suchten.

## 5. Vom DJ lernen

Verbinden, verknüpfen, aus dem einen Kontext in den andern stellen, sampeln und wiederverwerten. Dein Bild wird, auf den Kopf gestellt, gedreht und gewendet mein Bild. Die Designer lieben die Methode, wie zeitgenössische Musik gemacht wird: sammeln, überlagern, collagieren. Gewiss, gutes Design mag immer auch ein Stück technische Erfindung sein, aber vor der technisch-konstruktiven steht die soziale und kulturelle Neugier: Was wie wo brauchen? Gescheit sind denn auch die sozialen und kulturellen Recherchen, die Neugier fürs Unsichtbare hinter dem Sichtbaren, sympathisch auch der Respekt für vorhandene, bedrohte Qualität.

Beispielhaft dafür ist eine Arbeit, die die Lebens-, Arbeits- und Marktbedingungen einer Behindertenwerkstatt untersucht. Die Autorinnen entwickeln aus der teilnehmenden Beobachtung ihr Projekt: einen Briefkasten, angemessen dem Kontext des Herstellens und des Brauchens. Eine Skelettkonstruktion trägt eine doppelte Wand aus stabiler Kunststoffolie: Aussen tiefblau oder knallrot, innen wird jeder Briefkasten zum Unikat, weil die Behinderten auf der Blache Zeichen und Bilder angebracht haben. Das Produkt ist so reif, dass es im Herbst auf den Markt kommen soll. Der Brief- und Päcklikasten ist ein farbiges Stück Public Design, weit weg von der landläufig bekannten Bastelbazarästhetik der Waren aus geschützten Werkstätten.

Die Autorinnen liefern als Zugabe eine überraschende Kritik an ihrer Profession: Design heisst nicht allein Rationalisierung der Produktion, um tiefstmögliche Kosten bei höchstmöglicher Stückzahl hinzukriegen, Design kann auch heissen, einen Gegenstand aufwändiger als nötig machen, um so Arbeit zu schaffen, die dem Vermögen zum Beispiel Behinderter angemessen erscheint.

## 6. Das Drama der Form

Seit zwei Jahren heisst der Ort, der einst Kunstgewerbeschule hiess, Hochschule für Gestaltung und Kunst. Design ist neben Technik (inkl. Architektur) und Wirtschaft das dritte Bein der vom Bund massiv geförderten Fachhochschule.

Lernen und Lehren

Der Bundesrat hat die Ausbildung in Industrial Design in der Schweiz der Fachhochschulen Zürich, Nordwest- und Westschweiz zugewiesen. In der Westschweiz wird Design in Lausanne gelehrt; im Aufbau ist ein Studienort in Industrial Design in Verbindung mit Medienkunst in Aarau. Wer in Zürich studieren will, muss eine gestalterische-künstlerische Eignungsprüfung bestehen und sollte in der Regel über eine Berufsausbildung, eine Matura oder Berufserfahrung verfügen. Schräge Karrieren und quere Einsteigerinnen sind aber durchaus willkommen. Die Planungen der HGK Zürich sehen vor, im Studienbereich Design mittelfristig 200 Studienplätze zur Verfügung zu stellen. Zu den nächsten Prüfungen für den Eintritt Ende Oktober 01 wird der SBD im Januar einladen. Info: Studienbereich Industrial Design, Hochschule für Gestaltung und Kunst, Postfach, 8021 Zürich, 01 / 446 21 11 (Christine Weidmann ver-langen), E-Mail: weidmann@hgkz.ch. <http://edu.hgkz.ch/sbd>.

Das letzte Semester am Studienbereich Design (SBD) an der HGK Zürich ist dem Diplom gewidmet. In 17 Wochen schreiben die Kandidatinnen und Kandidaten einen Essay und verfassen ein Entwurfsprojekt von A bis Z. Beides zu einem frei gewählten Thema.

Die Absolventinnen und Absolventen: Rebecca Achermann, Manuela Bader und Marc Briefer, Monika Bühlmann, Karel Formanek, Ruth Gujan-Egli, Alex Hochstrasser, Colette Krummenacher und Elvira Mühlebach, Philipp Maurer, Heinrich Meier, Lukas Niederberger, Melanie Odermatt, Farzaneh Moinian und Therese Naef, Oliver Sottas, Micha Stanzione, Michael Sutter, Patricia Rogenmoser, Jacqueline Trachsler.

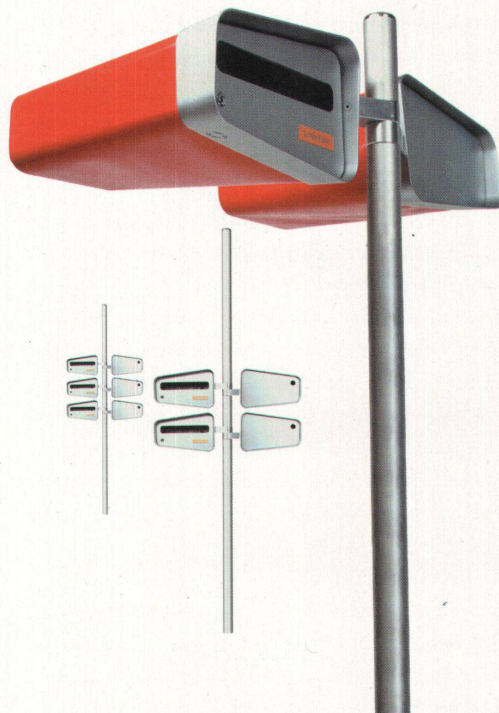
Die Jury: Köbi Gartenbein (Leiter des SBD, Jurypräsident), Eva Gerber, Soziologin, Leiterin des Design Centers Langenthal, Günter Horntrich, Designer und Dekan an der FH Köln, Michael Krohn, Dozent am SBD, Ruedi Alexander Müller, CI-Designer, Nose Design, Zürich, und Roman Aebersold, Vertreter der Studierenden. Für die Schmuckarbeiten: Esther Brinkmann, Designerin und Dozentin, Genf, Karin Hoffmann, Dozentin am SBD, und Reinhold Ludwig, Chefredaktor Schmuck Design, Stuttgart.

Die Essays sind im Buch «Über Design schreiben» zusammengefasst. Es kostet 25 Franken. Auch zu den Entwurfsarbeiten gibts ein Buch: Jacqueline Trachsler (Hrsg.): Das Diplom. Zürich 2000. 20 Franken. Beide Bücher können beim Studienbereich Design bezogen werden: 01 / 446 2374 oder weidmann@hgkz.ch. Die Diplomarbeiten sind ausserdem zu sehen auf <http://edu.hgkz.ch/sbd> «Galerie»

Der Bundesrat will, dass diese Schulen nicht nur ausbilden, sondern auch forschen. Zum Beispiel in Design. Wie soll das aber gehen, zumal in der Schweiz die Tradition für solches Tun nicht reichhaltig ist?

Zwei Designerinnen haben lustvoll und klug die Rituale und Dogmen des Industrial Designs, wie sie im Laufe der letzten sieben Jahre durchgesetzt worden sind, aufs Korn genommen. Also das, was wir kennen: Form und Funktion, Material und Konstruktion, Technik und Markt, Tradition und Neuheit, Mensch und Maschine. Und sie haben eine Frage herausgeschält: Was, wenn Form allein wichtig wird?

Die Antwort ist ein Projekt. In einer Reihe interessanter Texte über Wahrnehmung, Form, Gegenstand und Repräsentation entstand eine solide intellektuelle Grundlage. In teilnehmender Beobachtung mit Gehörlosen, deren Gebärdensprache formbeschreibende Sprache par excellence ist, entstand ein solides, empirisches Fundament. Schliesslich entwickelten die Designerinnen eine Kollektion auf den ersten Blick sinnvoller, weil vertraut scheinender Gegenstände, die



#### «Easo» – eine Plattform fürs Wohnen

Micha Stanzione, [m.mail@freesurf.ch](mailto:m.mail@freesurf.ch)



Micha Stanzione hat eine Typologie eines Möbels entworfen – wie am Boden wohnen? Sein Möbel fürs Leben in den grossen, nicht mehr einer bestimmten Nutzung zugeschriebenen Räumen, hat er vom Boden aus als Teil des Raums entwickelt. Eine Neoprenmatte markiert das Territorium, darauf werden mit Bausteinen die Möbel gebaut, gefüllt und bezogen mit unterschiedlichen Materialien. Als Accessoires dienen Stützen, Lehnen, Tischlein und Kissen, eine Leuchte wird Grund- und Punktbeleuchtung liefern.

aber schwanken, weil sie nutzlos im Gebrauch sind und uns doch anziehen. Kurz, eine Etüde der Irritationen, ein witziger Kommentar zu Wahrnehmung und Form, eine neugierige, fröhliche Schule des Sehens und anschaulichen Denkens: Design ist die Sprache der Form. Wie einst die Schreiber in den Schreibstuben, so sitzen wir als Bildnerinnen in den Bilderstuben, wo wir Zeichen und Formen für die Gesellschaft erfinden. Die Hochschule hat diese Arbeit mit einem Förderpreis von 10000 Franken ausgezeichnet. In der Laudatio hat der Designer Hannes Wettstein ausdrücklich vermerkt, dass solche Qualität nur denkbar ist als Teil eines Ganzen – des ganzen Jahrgangs 2000.

Zum vierten Mal zeigt Eva Gerber im Design Center Langenthal eine Auswahl der besten Schweizer Diplomarbeiten aus den Bereichen Industrial Design, Schmuck, Mode, Textil, Visuelle Kommunikation und Innenarchitektur. Als Gast ist dieses Jahr der Fachbereich Design der Fachhochschule Köln vertreten. Am 6. Oktober um 18.00 Uhr ist Vernissage mit Verleihung der Förderpreise der Designverbände SID und VSI. Alois Martin Müller, Direktor der HGK Basel, spricht über [zeit/geist/index.ch](http://zeit/geist/index.ch). Die Ausstellung dauert bis 29. Oktober. Info 062 / 923 03 33.

#### Briefkasten «Berta & Paul»

Farzaneh Moinian und Therese Naef, [moinian@freesurf.ch](mailto:moinian@freesurf.ch)  
zusammen mit der Stiftung für Behinderte Aarau-Lenzburg



Farzaneh Moinian und Therese Naef haben für die Produktionsbedingungen der geschützten Werkstätte einen Briefkasten entworfen. Ihr Design erinnert in nichts an die Ästhetik des Mitleids, wie wir sie gerne mit solchen Institutionen verbinden, sondern bringt ein Stück markantes Public Design. Eine Skelettkonstruktion trägt eine Hülle aus einer Kunststoffblache. Aussen monochrom, innen ist jeder Brief- und Päcklikasten individuell mit einer Zeichnung eines Mitglieds der Werkstätte verziert. Das Projekts ist so reif – durchdacht von Konzeption über Produktion bis zum Marktauftritt inkl. Webdesign –, dass «Berta & Paul» im Laufe der nächsten Monate in der Werkstätte der Stiftung in Lenzburg in Produktion gehen soll.

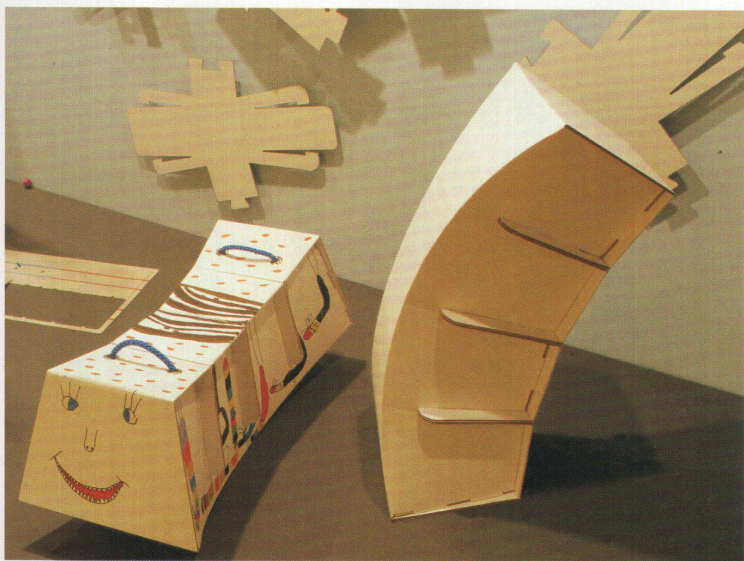


Bild: Betty Fleck

#### Kinderspielzeuge aus Karton

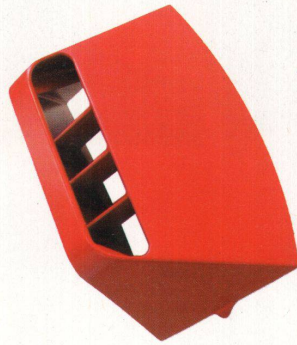
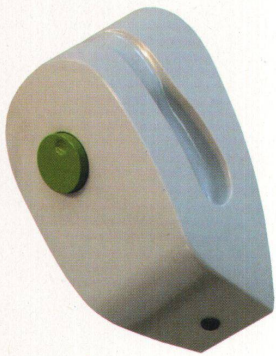
Ruth Gujan, ra.gujan@bluewin.ch

☞

Ruth Gujan hat sich leidenschaftlich mit dem Material Karton befasst: Was kann die Designerin konzeptuell, konstruktiv und formal damit anstellen? Sie hat im Kindergarten mit Kindern und Karton experimentiert und schliesslich Spielzeug von der Idee bis für die Produktion nötigen Werkzeug entwickelt: Eine Kugelbahn für Kinder im Schulalter, wo die ältere Schwester fürs Brüderchen das Spielzeug baut – Konstruktion wird zum Teil des Spiels. Oder eine Schaukel (Bild) für Kleinkinder, wo der Grossvater für die Enkelin aus einem Schnittmuster das Spielzeug zusammensteckt. Die Schaukel wird Eisenbahn, Rutsche oder Trommel und kommt, wenn sie ihre Zeit gehabt hat, in die Altkartonsammlung.

«Kaffee Kawa» – ein Kaffeekiosk  
 Jacqueline Trachsler, trachsler@access.ch  
 ...»

Jacqueline Trachsler behauptet, dass wir mehr Kaffee trinken werden. Sie hat ihre Behauptung reichhaltig belegt und also eine Insel fürs Kaffeetrinken entwickelt: den Kaffeekiosk. Das Projekt führt die ganze Entwurfskette vor – von der Entfaltung einer Idee, ihrer Recherche, der Prägung des Zeichens, der Konstruktion eines aufklappbaren Häuschens mit dem nötigen Mobiliar bis hin zum Service des Angebotes.



**Formbeschreibungen**

Colette Krummenacher und Elvira Mühlebach, 01 / 451 82 06  
 ...»

Colette Krummenacher und Elvira Mühlebach widmen sich einer Kernfrage des Designs: Der Sprache der Form. Sie fragen mit einer Kollektion von Objekten, was übrig bleibt, wenn wir beim Design von Gebrauchsgegenständen die Gebrauchsbestimmung ausklammern. Erinnerungen an den Gebrauch und Irritationen zum Beispiel, plastische Qualität und Ausblick aufs Nochnicht. Den Designerinnen gelingt, begleitet von umfangreichen empirischen Studien und gescheiterten Texten, eine witzige und anregende Kritik an Ritualen der Wahrnehmung und den Dogmen des Industrial Designs.

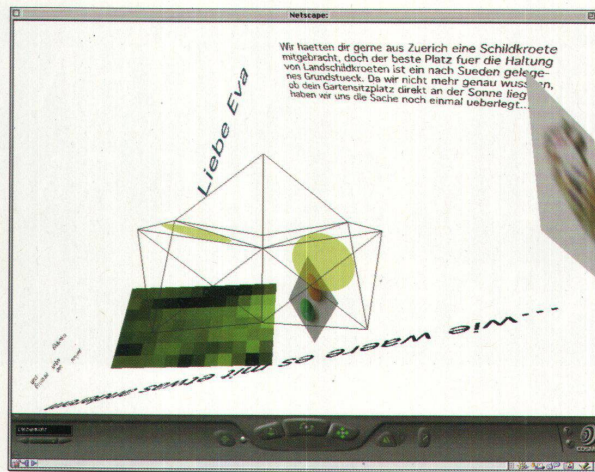
Die Jury des Förderpreises der Hochschule für Gestaltung und Kunst hat diese Arbeit mit einem Preis von 10 000 Franken ausgezeichnet – als eine von zweien unter den 153 Diplomen der HGK dieses Jahres.



## Virtuelle Geschenke

Manuela Bader und Marc Briefer, schenke@gmx.ch

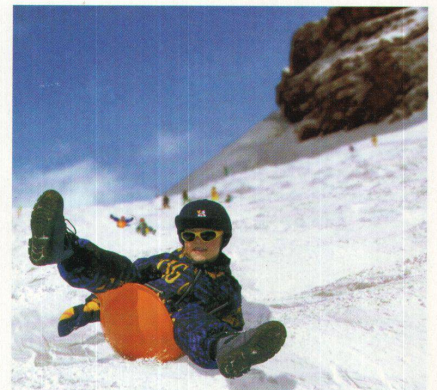
Manuela Bader und Marc Briefer haben für die Urform von Gesellschaft eine Form im Netz gestaltet: Wie im Internet was schenken? Entlang der Dimensionen Bild, Ton und Text können Schenker für die Beschenkten die Geschenke gestalten. Die drei Dimensionen bewegen sich im virtuellen Raum, begrenzt von einem Band, das Anfang und Ende markiert – dem Geschenkband. Die Designerin und der Designer haben den Webauftritt ebenso gestaltet wie sie die Ökonomie der Plattform zurechtgelegt haben. Das Bild zeigt einen Ausschnitt aus einem «Geschenk an Eva».



## Uagadugu, Titicaca, Helengili – Spielsachen (Alter 1 bis 6)

Alex Hochstrasser, mail@alex-hochstrasser.ch

Alex Hochstrasser hat drei Spielsachen für Kinder zwischen einem und sechs Jahren gestaltet. Uagadugu (Bild) ist ein Schildkrötenpanzer, ein Schiff oder ein schaukelnder Schlitten. Der Designer hat sein Projekt in teilnehmender Beobachtung zusammen mit Kindern entworfen. Wie andere hat auch Hochstrasser sein Projekt als Designkette entwickelt, zu der der ausgereifte Gegenstand ebenso gehört wie das Video für die Präsentation.



## Die Welt der Märchen

Patricia Rogenmoser, 079 / 640 28 16

Patricia Rogenmoser hat in leidenschaftlicher Auseinandersetzung mit den Märchen «Schneewittchen», «Schneeweißchen und Rosenrot» und «Die sechs Schwäne» eine Kollektion aus Taschen, Hüten und Halschmuckstücken gestaltet. Der leichte Schmuck beginnt beim Finger, zieht sich über die Hand und zieht als grosse Krause aus runden, weissen textilen Teilen und feinem Draht um den Hals. Material – Körperschmuck. Und Inszenierung. Zusammen mit dem Fotografen Christian Senti hat die Designerin ihre Kollektion als Regisseurin inszeniert und in einer grossformatigen Bildergeschichte erzählt.