

Hocker, Box, Prototyp, 2004–2006
Entwurf: Big-Game / Grégoire Jeanmonod, Elric Petit,
Augustin Scott de Martinville; in Zusammenarbeit mit
Adrien Rovero
Herstellung: Big-Game, Lausanne, CH
Material/Technik: Aluminium, thermolackiert
40 × 30 × 24 cm
Dauerleihgabe: Schweizerische Eidgenossenschaft,
Bundesamt für Kultur Bern



Das Designertrio Big-Game entwirft seit 2004 Möbelensembles, Leuchten und Gebrauchsgegenstände. Für die Kollektion *Pack Sweet Pack* übertrug es funktionale und formale Elemente aus der Verpackungsindustrie auf traditionelle Möbeltypen.

Augustin Scott de Martinville (geb. 1980), Elric Petit (geb. 1978) und Grégoire Jeanmonod (geb. 1978) lernten sich 2004 an der École cantonale d'art de Lausanne kennen. Zusammen mit Adrien Rovero (geb. 1981) präsentierten sie 2006 – ein Jahr nach ihrem Debüt *Heritage in Progress* – ihre zweite Möbelkollektion auf der Mailänder Möbelmesse. Mit einem Teppich, Vasen, Pendelleuchten, Spiegeln, Hockern und einer weichen Sitzgelegenheit in Form eines Tetraeders konfrontiert *Pack Sweet Pack* die häusliche Wohnumgebung mit der Verpackungsindustrie. Der Hocker *Box* aus abgekantetem Aluminiumblech mit eingelassenem Handgriff erinnert formal an Le Corbusiers *Tabouret* von 1959. Durch seine Farbgebung und Konstruktion ist das Ausgangsobjekt einer gefalteten Kartonschachtel jedoch unverkennbar. Neben der Gegenüberstellung von zwei unterschiedlichen Designbereichen manifestiert die Kollektion den spielerischen

Umgang mit Symbolen, der auch im Namen des Lausanner Designkollektivs enthalten ist. Diese radikale Herangehensweise entgegen den gängigen Konventionen in der Möbelbranche trug massgeblich zum Erfolg des mittlerweile etablierten Designstudios bei. (Sabina Tenti und Renate Menzi)

<https://www.eguide.ch/de/objekt/box-prototyp/>