



Vom Realen zum Wunderbaren Programm 2026

Seite 3	Jean Tschumi Designer
Seiten 4-5	Isao Takahata
Seiten 6-7	Et nous alors ?
Seite 8	DOGTV
Seiten 9-10	Hocus Pocus
Seiten 11-12	Begegnungsentologie
Seite 13	RADDAR 3
Seite 14	Das mudac
Seite 15	Partners
Seite 16	Publikumsprogramm
Seite 17	Praktische Informationen

Im Jahr 2026 lädt das mudac Sie ein der Frage nachzugehen, wie das Design unsere Vorstellungen von der Welt prägt – vom Realen bis hin zum Wunderbaren. Im Frühjahr würdigt die Isao Takahata gewidmete Ausstellung einen der grossen Meister des Studio Ghibli, dessen Werk das Animationskino revolutioniert hat. Die Ausstellung dokumentiert nicht nur die Karriere dieses grossen Regisseurs, sondern präsentiert auch einen bisher unbekanntem Aspekt seiner besonderen Beziehung zur Schweiz und zum Westen, wobei insbesondere die Serie Heidi im Mittelpunkt steht. Gleichzeitig beleuchtet *Et nous alors ?* mit fast 350 Exponaten aus der Sammlung von Pierre Rosenberg – renommiertes Kunsthistoriker und Ehrendirektor des Louvre – die technische Virtuosität und formale Schönheit der Tierfiguren aus Muranoglas und untersucht dabei die komplexe und ambivalente Beziehung, die wir zu Tieren haben.

Im Herbst eröffnen zwei Ausstellungen eine Saison, die der Magie gewidmet ist: *Hocus Pocus* untersucht die Verbindungen zwischen Magie und Design vom späten 19. Jahrhundert bis heute und zeigt, wie Designschaffende – wahre Illusionistinnen – technische wie wissenschaftliche Innovationen nutzen. *Begegnungsentologie* präsentiert von Designern geschaffene Dispositive, die den Austausch mit magischen Welten ermöglichen, und lädt die Besucher dazu ein, während ihres Rundgangs selbst zu Reisenden oder Magiern zwischen mehreren Wirklichkeiten zu werden.

Das Jahr 2026 markiert schliesslich einen neuen Meilenstein mit der Eröffnung eines 90 m² grossen Ausstellungsraums auf der Ausstellungsplattform des mudac: das Carré. Zugänglich auch zwischen den temporären Ausstellungsperioden, wird dieser neue Raum im Februar mit der Ausstellung *Jean Tschumi Designer* eröffnet, die dem Möbeldesign des Schweizer Architekten gewidmet ist. Darauf folgt die Ausstellung *DOGTV*, die den Wandel der Beziehungen zwischen den Arten im Zeitalter der Haushaltstechnologie kritisch beleuchtet.

27.02 – 26.04.2026

Das mudac weihet seinen neuen Ausstellungsraum Le Carré mit *Jean Tschumi Designer* ein. Die Ausstellung, die in Zusammenarbeit mit den Vaudoise Versicherungen entstanden ist, widmet sich einem spezifischen Aspekt des grossen Schweizer Architekten: seinem Möbeldesign für Le Cèdre, Hauptsitz der Vaudoise Assurances in Lausanne.

Die Ausstellung

Mit dem Hauptsitz der Vaudoise Assurances in Lausanne schuf Jean Tschumi ein architektonisches Meisterwerk. Sein strenges, zugleich fein nuanciertes Design folgt einer klaren Haltung von Transparenz, Leichtigkeit und Offenheit. Entstanden ist ein Gesamtkunstwerk, in dem Architektur, Kunst und Design zu einem Ensemble von seltener Harmonie und aussergewöhnlicher Qualität verschmelzen.

Im Zuge der Restaurierung dieses symbolträchtigen Gebäudes beauftragte Vaudoise Assurances das Schweizer Studio BIG-GAME mit der Neuauflage jener Möbel, die Tschumi eigens für diesen Ort entworfen hatte. Die Ausstellung *Jean Tschumi Designer* präsentiert diese Re-Editionen – darunter armloser Sessel, runder Tisch aus Marmor und Eisen, Büro- und Beistelltisch – gefertigt vom renommierten Schweizer Möbelhersteller Girsberger (gegründet 1889). Ergänzt werden sie durch sorgfältig bewahrte Originalstücke aus dem Besitz der Vaudoise.

Begleitet wird das Ensemble von einer umfangreichen Dokumentation aus Fotografien, Filmen und Archivalien, die die Entstehungsgeschichte des Projekts und Tschumis gestalterische Überlegungen nachzeichnet. Zeitgenössische Dokumente veranschaulichen die Herausforderungen der Neuauflage: die Anpassung an moderne Produktionsmethoden, an heutige materielle und

ästhetische Anforderungen sowie an aktuelle Normen. So entsteht ein vielschichtiges Bild, das Vergangenheit und Gegenwart der Möbel in einen spannungsvollen Dialog setzt.

Das Carré

Das Carré, der neue Ausstellungsraum des mudac, umfasst rund 90 Quadratmeter und verleiht dem Museum deutlich mehr Flexibilität. Neben den gross angelegten Ausstellungen, die lange Vorbereitungszeiten erfordern, kann das mudac hier schnell auf aktuelle Themen reagieren, Werke aus der eigenen Sammlung zeigen, externe Projekte aufnehmen oder intimere Formate entwickeln.

Als echtes Experimentierlabor gedacht, ermöglicht das Carré dem mudac, zu zeitgenössischen Fragestellungen Stellung zu beziehen und zugleich seine Forschungsarbeit zu den *Archives du Design Romand* weiterzuführen. Die Ausstellung *Jean Tschumi Designer* eröffnet damit ein neues Kapitel in der Geschichte des mudac.

Kuratorinnen	Jolanthe Kugler - mudac Nathalie Bender
--------------	--

Wissenschaftliche Mitarbeit	Diane Maechler - mudac
-----------------------------	------------------------

Wissenschaftliche Beratung	Catherine Othenin-Girard
----------------------------	--------------------------

Szenografie	Magali Conus - mudac Timo Walther - mudac
-------------	--

Grafische Gestaltung	Notter + Vigne
----------------------	----------------



Henri Germond, Erdgeschoss des Hauptgebäudes mit Blick auf den Park

© Archives de la Vaudoise Assurances, Lausanne
Photo : Henri Germond

Pionier des zeitgenössischen Zeichentrickfilms,
von der Nachkriegszeit bis zum Studio Ghibli
24.04 – 27.09.2026



Pompoko, 1994
©1994 Isao Takahata/Studio Ghibli, NH

Isao Takahata (1935–2018) zählt zu den grossen Meistern der Animationskunst. Als Mitbegründer des Studio Ghibli zusammen mit Hayao Miyazaki im Jahr 1985 schuf er seit den 1960er Jahren ein anspruchsvolles, poetisches und innovatives Werk. Mit seinem zutiefst humanistischen Blick, seinem Sinn für Erzählung und seiner formalen Kühnheit hat Takahata die Sprache des Zeichentrickfilms erneuert, ihn von seinen traditionellen Codes befreit und zu einer eigenständigen Kunstform gemacht – erkennbar an dem, was er selbst als „Erfindung der animierten Realität“ bezeichnete.

Die Ausstellung im mudac zeichnet anhand seiner Notizbücher und Storyboards, Originalzeichnungen, Zelluloidfilmen, Filmausschnitten und audiovisuellen Dokumenten den Werdegang des Filmemachers nach, angefangen bei *Heidi* über das *Grab der Leuchtkäfer* bis hin zur *Legende der Prinzessin Kaguya*.

Sie stellt auch einen bisher unbekanntem Aspekt in den Vordergrund: die besonderen Beziehungen, die Takahata im Laufe seines Lebens zum Westen knüpfte. Von seiner intellektuellen Ausbildung über seine Rolle als Vermittler zwischen den Kulturen bis hin zu seinen treffenden Darstellungen der europäischen Welt in emblematischen Werken wie *Heidi*.

Kurator

Kazuyoshi Tanaka (Studio Ghibli)

Wissenschaftliche Beratung

Ilan Nguyễn (MEMA - Musée Européen du Manga et de l'Anime)

Grafische Gestaltung

Et d'eau fraîche

Pionier des zeitgenössischen Zeichentrickfilms, von der Nachkriegszeit bis zum Studio Ghibli 24.04 – 27.09.2026

Eine Leidenschaft für Animationsfilme

Isao Takahata trat 1959 in das Animationsstudio von Tôei ein, um Zeichentrickfilmregisseur zu werden. *Das grosse Abenteuer von Horus, Prinz der Sonne* (1968) ist sein erster Spielfilm. Der erste Teil der Ausstellung im mudac beleuchtet die kollektive Produktionsweise, mit der er damals experimentierte, sowie den Entstehungsprozess eines weniger kindlichen, komplexeren Universums.

Die Freuden des Alltags

Nach seinem Ausstieg bei Tôei revolutionierte Takahata den Fernsehzeichentrick mit Serien wie *Heidi* (1974), *Marco* (1976) und *Anne, das Haus der Giebel* (1979). Trotz des Zeitplans von einer Folge pro Woche gelang es ihm und seinem Team, stimmige und facettenreiche Welten zu erschaffen, in denen sie in mehr als 50 Folgen pro Serie das Alltagsleben präzise beschrieben. Anhand von Storyboards, Layouts und Kulissen lässt sich durch die genaue Betrachtung dieser Gemeinschaftsarbeit – unter anderem mit Hayao Miyazaki – die Geheimnisse von Takahatas Arbeit entdecken.

Einblicke in die japanische Kultur

Seit *Kié, die kleine Plage* (1981) und *Gauche, der Cellist* (1982) widmet sich Takahata Filmen, die in Japan spielen. Aus diesem Ansatz entstanden mehrere Kinofilme, die sich mit der zeitgenössischen Geschichte des Archipels befassen, darunter *Das Grab der Leuchtkäfer* (1988), *Tropfen für Tropfen* (1991) und *Pompoko* (1994), die vom Studio Ghibli produziert wurden, sowie der Dokumentarfilm *Die Geschichte der Kanäle von Yanagawa* (1987).

Zeichnungen voller Leben

In den 1990er Jahren widmete sich Takahata sowohl dem Studium japanischer Rollbilder als auch der Erforschung neuer Ausdrucksformen in der Animation, wobei er sich bemühte, die Figuren in den Hintergrund zu integrieren. *Meine Nachbarn, die Yamadas* (1999) und *Die Geschichte der Prinzessin Kaguya* (2013) markieren den Höhepunkt seiner Arbeit. Takahata stellte sich einer echten Herausforderung: Er nutzte den

Übergang zur Digitaltechnik, um einen Zeichenstil zu entwickeln, der auf Skizzen und Aquarellen basiert und so die Lebendigkeit der Bleistiftzeichnung im Bild bewahrt.

Neuer Schwerpunkt im mudac: Isao Takahata, ein Werk und ein Leben in Auseinandersetzung mit dem Westen

Dieser Teil der Ausstellung beleuchtet Isao Takahatas entscheidende Beziehung zum Westen, insbesondere zum französischsprachigen Raum. Er zeichnet seine Entdeckung des poetischen Realismus von Prévert nach, der Quelle seines ästhetischen und politischen Engagements, und präsentiert seine eingehenden Recherchen zu *La Bergère et le Ramoneur* (Die Hirtin und der Schornsteinfeger) (1953) anhand von Originaldokumenten, die Aufschluss über die Entstehung seiner Berufung geben, sowie die beispiellose Herausforderung, klassische westliche Erzählungen (Heidi, Marco, Anne) in Animationen umzusetzen, wobei er ethnografische Genauigkeit mit dokumentarischem Anspruch verband. Schliesslich beleuchtet er Takahatas Austausch mit westlichen Künstlern (Grimault, Ocelot, Back, Norstein und vielen anderen), seinen Einfluss auf das weltweite Animationskino und seine bedeutende Rolle bei der Anerkennung dieses Genres als Kunstform. Dieser Werdegang verdeutlicht die Bedeutung eines nachhaltigen kulturellen Austausches und macht Takahata zu einem wichtigen Vermittler des Dialogs zwischen den Kulturen und zu einer Quelle der Inspiration über Grenzen hinweg.

Kuratoren

Xavier Kawa-Topor (NEF-Animation)

Ilan Nguyễn (MEMA)

Glastiere aus der Sammlung Pierre Rosenberg 24.04 – 27.09.2026



Seguso Vetri d'Arte, fox-terrier, circa 1947.

© LE STANZE DEL VETRO, photo: Enrico Fiorese

Mit nahezu 350 Glasfiguren aus der Sammlung von Pierre Rosenberg – renommierter Kunsthistoriker und Ehrendirektor des Louvre – sowie Stücken aus seiner Schenkung an das Musée du Grand Siècle beleuchtet die Ausstellung dieses Universum und hinterfragt unsere komplexe und ambivalente Beziehung zum Lebendigen. Die Vielfalt der den Tieren zugeschrieben Formen, Ausdrucksweisen und Haltungen lässt sowohl unsere Neugier und unser Streben nach Verständnis für die Fauna erkennen als auch unseren Wunsch, ihre Darstellung und ihre Domestizierung zu kontrollieren.

Kuratorin Amélie Bannwart - mudac

Wissenschaftliche Mitarbeit Diane Maechler - mudac

Szenografie Atelier Poisson

Grafische Gestaltung Enen Studio

Glastiere aus der Sammlung Pierre Rosenberg 24.04 – 27.09.2026



Bruno Amadi, *Skorpion*, circa 1980

© LE STANZE DEL VETRO, photo: Enrico Fiorese



Seguso Vetri d'Arte, *Fisch*, circa 1950.

© LE STANZE DEL VETRO, photo: Enrico Fiorese

Die von Pierre Rosenberg seit den 1960er Jahren nach einem intuitiven und subjektiven Ansatz zusammengetragenen Exponate zeugen von einer Faszination für Glasfiguren und dem Erbe dreier Generationen venezianischer Künstler. Sie veranschaulichen eine kreative Freiheit, die zwischen extremer Stilisierung und naturalistischer Detailtreue changiert. Katzen, Vögel, Insekten oder Fische sind stilisiert, in Glas erstarrt, aber stets von einer starken und einzigartigen Persönlichkeit geprägt.

Durch ihre unzähligen Posen offenbaren diese Werke weniger das Tier selbst als vielmehr unsere Art, es wahrzunehmen, seine charakteristischen Merkmale zu erfassen und sein Bild zu formen. Transponiert in das Prisma unserer Vorstellungskraft, verlassen diese Tiere ihre ursprüngliche Form, um mit uns zu leben und sich in unseren häuslichen Alltag zu integrieren. Zu diesem Anlass wurde eigens ein Film über den *Palazzo* von Pierre Rosenberg in Venedig gedreht. Die Glasfiguren werden in ihrer gewohnten Umgebung gezeigt – der ihres Sammlers, der sie sorgfältig im gesamten Haus platziert hat – und prägen so vollständig die Atmosphäre des Ortes.

In diesem spannungsreichen Umfeld befinden sich die Glasfiguren aus Murano. Weit davon entfernt, belanglos zu sein, verdichten diese Werke tiefere

Fragen: Betrachtung des Lebewesens oder Projektion unserer selbst? Faszination oder Domestizierung? Durch die Vielzahl an Formen, Merkmale und Haltungen liefern die Werke keinerlei Aussagen über unser Verhältnis zum Tier, sondern inszenieren die kulturelle Vorstellungswelt, die dieses Verhältnis prägt. Durch die Überfülle dieser Tierfiguren zeigt die Ausstellung, wie wenig neutral diese Anordnung der Lebewesen ist. Sie zeugt von einem Blick, der sie in einen Rahmen setzt, der nicht mehr der ihre, sondern der unsere ist.

Indem das *mudac* dieses Bestiarium in den Museumsraum – einen Ort, an dem Dinge aufbewahrt, klassifiziert und ausgestellt werden – integriert, greift es die Codes der Schauvitrine auf, um sie besser zu durchbrechen. Dadurch verlagert sich der Blick vom beobachteten Tier auf den Menschen, der es beobachtet, und offenbart so die Mechanismen unsere ambivalente Beziehung.

Für seine zweite Ausstellung im neuen Ausstellungsraum Le Carré taucht das mudac in die Welt von DOGTV ein und regt zu neuen Überlegungen über den Wandel der Beziehungen zwischen den Arten im Zeitalter der Haushaltstechnologie an.



Hundefilm-Festival in Los Angeles, erstes ausschließlich für Hunde konzipiertes Festival, 2016

© Rex Shutterstock

DOGTV ist ein amerikanischer Fernsehsender, der 2012 gestartet wurde und Programme ausstrahlt, die speziell für Hunde entwickelt wurden. In Zusammenarbeit mit Tierverhaltensspezialistinnen und Tierärztinnen konzipiert, verspricht DOGTV, Hunde zu unterhalten, Stress zu reduzieren, Trennungsangst zu mindern und sie zu stimulieren, wenn sie allein zu Hause bleiben.

Diese Initiative wirft selbstverständlich bedeutende ethische Fragen auf – etwa zu Tierrechten, Überwachung, tierlicher Arbeit sowie zu den Beziehungen zwischen Menschen und Nicht-Menschen im häuslichen Raum. Sie markiert zudem einen historischen Wandel im Zusammenleben und in der interspezifischen Kommunikation, indem sie neue Formen von Zuneigung, Fürsorge und Gefährt*innenschaft inszeniert, die im Zentrum des häuslichen Alltagslebens des 21. Jahrhunderts stehen.

Kuratorinnen

Jolanthe Kugler - mudac
Kim Schönauer

Szenografie

Magali Conus - mudac
Kim Schönauer

Grafische Gestaltung

Noch festzulegen



© Senate House Library, University of London

Die Ausstellung *Hocus Pocus*, konzipiert von der renommierten Designhistorikerin, Kritikerin und Kuratorin Alexandra Midal, untersucht, wie sich das Design zusammen mit der Populär- und der materiellen Kultur entwickelt hat, indem es sich sowohl der Technologie als auch der Magie und des Okkulten bediente. *Hocus Pocus* beleuchtet die Verzauberung des Alltags durch Design seit der industriellen Revolution im Anthropozän. Sie beginnt damit, die Vorrechte des Zauberers zu entlarven, indem sie zeigt, wie Jean-Eugène Robert-Houdin, gelernter Uhrmacher und erster moderner Zauberer, Automaten und Uhren erfindet, Patente anmeldet und ein Haus baut, das seiner Zeit voraus ist und sich in nichts von den Ansätzen, Objekten und Zielen eines Designers unterscheidet.

Kuratorin	Alexandra Midal
Szenografie	Adrien Rovero Studio
Grafische Gestaltung	Noch festzulegen

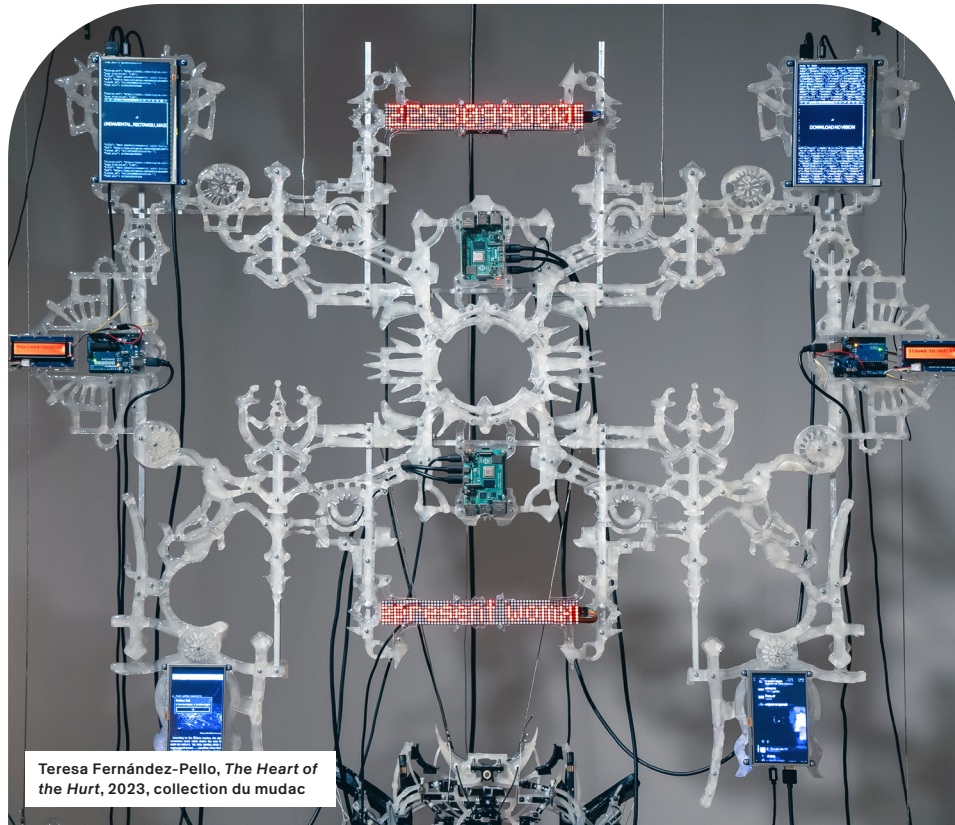
30.10.2026 – 11.04.2027

Hocus Pocus stützt sich auf konkrete Fallstudien, insbesondere auf die von Henry Brown, der 1848 als Sklave in Virginia lebte und mit ansehen musste, wie seine Frau und seine Kinder von ihrem Sklavenhalter verkauft wurden. Er beschloss, seinem Schicksal zu entkommen, indem er sich in einer einfachen Kiste versteckt per Post an die Pennsylvania Anti-Slavery Society schicken liess. Er wurde Hypnotiseur, trat als Zauberer auf und wurde zum Symbol für afroamerikanische Opfer der Sklaverei. Diese Strategie fügt sich in eine Geschichte des Einfallsreichtums ein, die sowohl zu den Tricks der Bühnenzauberer als auch zur Geschichte des Designs zählt.

Ein weiterer in der Ausstellung thematisierter Fall ist der der Brüder Davenport, die einen geschlossenen Spiritistenschrank entwickelten, in dem Geister Hände und Musikinstrumente in der Luft schweben liessen – eine Abwandlung von Browns Zaubertrick. Auch Harry Houdini, dessen Familie 1878 in die Vereinigten Staaten ausgewandert war, inszenierte seine spektakulären Fluchten. Nachdem er selbst als Medium fungiert hatte, griff er seine ehemaligen Kollegen an und beschuldigte sie des Betrugs.

Spiritisten und Zauberkünstler machen die gleichen Tricks, benutzen die gleichen Gegenstände, um die Zuschauer*innen zu begeistern, zu unterhalten oder zu täuschen. Angesichts der Technologie vermutet jedoch das Publikum, dass es durch den Zaubertrick getäuscht wird. Als es beispielsweise zum ersten Mal Edisons Phonographen hörte, nahm es an, dass sich hinter dem Mechanismus ein Bauchredner versteckte. Technische Innovation stellt den Vorrang der Rationalität infrage.

In dieser Hinsicht besteht die Herausforderung der Ausstellung darin, die Rolle des Okkulten und der Magie heute angesichts des Scheiterns funktionaler Narrative der Moderne zu hinterfragen. Sie zeigt Artefakte, Erfindungen, Automaten, Plakate, Objekte, Fotografien, Hefte und Dokumente aus dieser Zeit sowie Werke und Projekte zeitgenössischer Designer*innen, Künstler*innen und Filmemacher*innen.



© Jin Byun

Was wäre, wenn magische Praktiken – Rituale rund um Wunderwasser, geheimnisvolle Kommunikation mit Tieren, Trancezustände oder geflüsterte Heilungsgeheimnisse – nicht nur Überbleibsel einer dunklen Vergangenheit wären, sondern Tore zu einer umfassenderen Realität? Was wäre, wenn es sich dabei um relationale Technologien handeln würde, die weitaus ausgefeilter sind als unsere Algorithmen? Was wäre, wenn dieses marginalisierte Wissen, dessen Auswirkungen die Wissenschaft manchmal anerkennt, ohne dessen Ursachen erklären zu können, den Schlüssel zur Neugestaltung unserer Beziehung zur Welt in sich birgt? Und was wäre, wenn es sich dabei keineswegs um Aberglauben handelte, sondern um konkrete Werkzeuge für den ökologischen, sozialen und geistigen Wandel, den wir so dringend benötigen?

Kurator

Scott Longfellow - mudac

Szenografie

Adrien Rovero Studio

Grafische Gestaltung

Noch festzulegen

Begegnungsentologie: Design für magische Welten untersucht diese Hypothese. Die Ausstellung befasst sich mit Praktiken, die sich hartnäckig gegen das moderne System wehren, das sie verunglimpft, weil es ihre Ursachen nicht zu erklären vermag. Dieses Wissen, sei das in Form von Magnetismus, von Ritualen oder Dialogen mit unsichtbaren Wesen, basiert auf radikal anderen Weltanschauungen – Ontologien –, gemäss derer Menschen nicht die einzigen Akteure sind, wo Flüsse eine Stimme haben, Wälder denken, Energie als wirksam angesehen wird und Objekte zu Vermittlern zwischen den Welten werden.

Die Ausstellung, die sich thematisch auseinandersetzt mit Begegnungen mit Nicht-Menschen (Geister, Elemente, Wesenheiten usw.) präsentiert auf einer Fläche von rund 600 Quadratmetern von Designern entworfene Hilfsmittel, die diesen Austausch erleichtern sollen. Es sind Objekte, die das Unsichtbare nicht nur darstellen, sondern greifbar und sogar politisch machen.

Hier ist Magie nicht als Rückwärtsbewegung zu

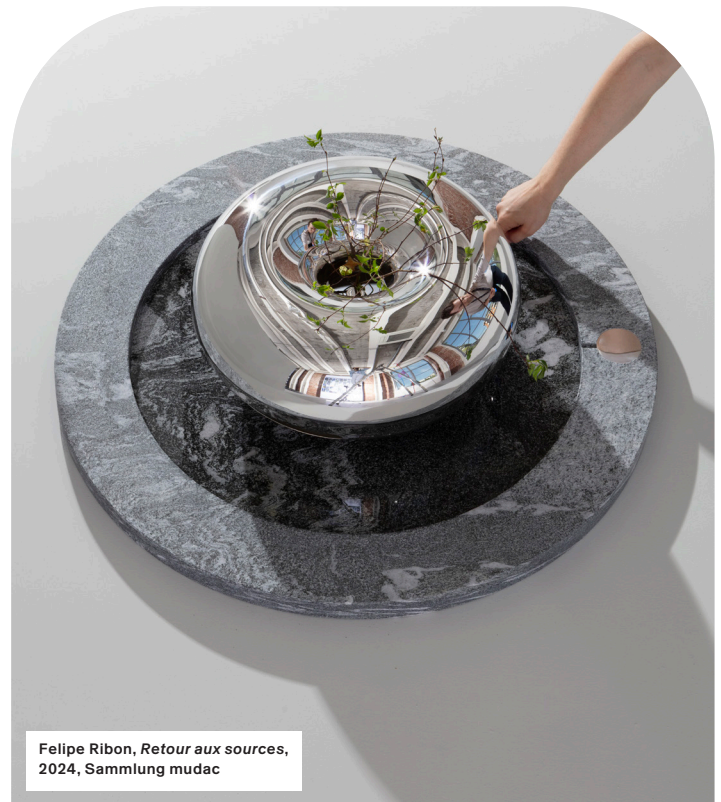
verstehen, sondern als eine machtvolle Weggabelung., sondern eine Kraft der Gabelung. Diese „akausalen“ Praktiken, die die reduktionistische Wissenschaft nur schwer zu erfassen vermag, zeigen uns Wege auf, wie wir Widerstand leisten können, um unsere Beziehungen zur Umwelt zu verändern und aus der Sackgasse Extraktivismus herauszukommen, in die uns die Moderne geführt hat. Dies ist jedoch nur möglich, wenn wir wieder lernen, mit denen zu verhandeln, ihnen zuzuhören und mit ihnen zusammenzuleben, die uns überlegen sind.

Durch immersive Installationen, zeitgenössische Rituale und spekulative Werke lädt die *Begegnungsentologie* zu einer Erfahrung ein, bei der Design zu einem Werkzeug wird, um die Welt anders zu bewohnen – eine Welt, in der die Grenzen zwischen Rationalität und Faszination verschwimmen, in der Technologien mit dem Spirituellen in Dialog treten und in der jeder Besucher und jede Besucherin dazu aufgefordert wird, sich in einen Zauberer oder eine Zauberin zwischen mehreren Welten zu verwandeln.



Dunne & Raby, *Design for a World of Many Worlds*, 2023, Sammlung mudac

© NGVTriennial_KateShanasy



Felipe Ribon, *Retour aux sources*, 2024, Sammlung mudac

© Felipe Ribon

Design-Hexen

Design, Trance, Sektierer und Feminismus

RADDAR 3 untersucht den Aufstand der Shaker-Frauen

Die Bzchreihe RADDAR legt eine dritte Ausgabe vor unter dem Titel: *Design-Hexen. Design, Trance, Sektierer und Feminismus*. Beleuchtet diese neue Publikation die Begegnung zwischen Design und der aufsässigen Figur der Hexe – jener, die jede häusliche, sexuelle oder soziale Zuordnung verweigert, und hartnäckig ihre Autonomie fordert.

Anhand der bekannten Geschichte der Shaker, einer im 18. Jahrhundert von Ann Lee gegründeten mesianisch-sozialistisch-utopischen Bewegung, beleuchtet RADDAR 3 das „Zeitalter der Manifestationen“, ein Jahrzehnt weiblicher Aufstände, in dem Trance, Gesang und Gestaltung zu Ausdrucks- und Widerstandsformen werden. Zwischen egalitärer Utopie und dem Aufstieg des industriellen Kapitalismus erfinden diese Frauen das Verhältnis zwischen Spiritualität, Körper und der Herstellung von Alltagsgegenständen - darunter Schaukelstühle, Besen oder Wiegen für die Sterbenden neu. Von Stühlen, Schaukelstühlen und flachen Besen.

Bewaffnet mit ihren Besen, die sowohl Seelen als auch Oberflächen reinigen sollten, greifen die Hexen der Bewegung den patriarchalen Absolutismus an. *Design-Hexen* offenbart so eine andere Geschichte des Designs: die der widerspenstigen Gesten, der

beseelten Objekte und der lange zum Schweigen gebrachten Stimmen, die unsere gegenwärtigen Praktiken erneut heimsuchen.

Über die Autorin

Alexandra Midal ist Professorin für Design an der HEAD in Genf, Filmessayistin und unabhängige Kuratorin. Sie verbindet praxis- und theoriegeleitete Forschung in Designtheorie und visueller Kultur mit Ausstellungen, Filmen und Büchern.

Autorin	Alexandra Midal
Editorische Koordination	Marie Taillan
Grafische Gestaltung	Chris Gautschi
Verlag	mudac éditions
Erscheinungsdatum	8 mars 2026



Shakers near Lebanon State of New York, ca 1829

© Communal Societies Collection, Hamilton



Ceiling broom, Church Family, Mount Lebanon, NY, 1961

© Shaker Museum



© Khashayar Javanmardi

Das mudac - Musée cantonal de design et d'arts appliqués contemporains ist eine Schweizer Institution, die sich dem globalen und zeitgenössischen Design widmet. Es befindet sich im Kunstviertel Plateforme 10 in Lausanne. Das mudac befindet sich in einem ikonischen Gebäude, das vom Studio Aires Mateus entworfen wurde, und beleuchtet das transformative Potenzial von Design durch Ausstellungen, durch ein reiches Programm an Veranstaltungen und Forschungsprojekte, die sich mit Design und Produktdesign ebenso wie mit Architektur und Stadtplanung, Graphik, Mode oder Film als Design-Disziplinen auseinandersetzen. Mit einem dynamischen Programm von Veranstaltungen und Partnerschaften mit Designern, Historikern und Forschern bietet das Museum innovative Erzählungen auf lokaler und internationaler Ebene und lädt die Besucher ein, zu entdecken, wie Design die zeitgenössische Welt kühn gestalten kann.

Plateforme 10

Die im Juni 2022 eingeweihte Plateforme 10 ist ein kultureller Ort, ein multidisziplinäres Kunstviertel, wie es nur wenige in Europa gibt. Strategisch günstig gelegen, nur wenige Schritte vom Bahnhof Lausanne entfernt, vereint der Standort drei Museen: das MCBA - Musée cantonal des Beaux-Arts, das mudac - Musée cantonal de design et d'arts appliqués contemporains und das Photo Elysée - Musée cantonal pour la photographie, die sich jeweils den schönen Künsten, dem Design und der Fotografie widmen, in zwei ikonischen und ultramodernen Gebäuden. Das auf einer Esplanade gelegene Viertel umfasst insgesamt mehr als 25.000 Quadratmeter, die im Herzen der Stadt vollständig der Kultur gewidmet sind.

Sponsoren



Fondation
les Mûrons

LAURASTAR[®]

Institutioneller Partner

 cinémathèque suisse

Members

LES AMI·E·S DU
mudac

Alle Veranstaltungen, Vorträge und praktische Informationen, Preise und Anmeldemodalitäten finden Sie unter mudac.ch.

Highlights

Modereihe in der Cinémathèque suisse Eröffnungsabend: Dienstag, 14. Januar

In Zusammenarbeit mit dem mudac präsentiert die Cinémathèque suisse einen umfangreichen Zyklus, der sich den Verbindungen zwischen Mode und Kino widmet. Eine wahre Parade von Stars in 40 Filmen aus den 1930er Jahren bis heute und drei Sonderveranstaltungen mit *Prêt-à-porter*, *Phantom Thread* in 70 mm und *Der Teufel trägt Prada*.

Talk - Die Umbrüche der flämischen Tapisserie im 17. Jahrhundert Donnerstag, 29. Januar

Vortrag mit Jan Blanc, promovierter Kunsthistoriker für moderne Kunst, über die Neudefinition des Stellenwerts der flämischen Tapisserie innerhalb der bildenden Künste im 17. Jahrhundert.

- Kostenlos, Anmeldung nicht erforderlich

Tag rund um inklusive Mode Samstag, 28 Februar

Das Kollektiv Tu es canon des Vereins ASA-HM und das mudac laden Sie zu einem Tag voller Veranstaltungen und Reflexionen über die verschiedenen Möglichkeiten ein, Mode für alle zugänglicher zu machen.

- Anmeldung erforderlich

Talk – Magische Praktiken: politische und ökologische Hebel? Samstag, 21. März

Was wäre, wenn zeitgenössische magische Praktiken – Magnetismus, Trance, Tierkommunikation – von einer Veränderung unserer Beziehung zur Welt zeugen würden? Indem sie den Einfluss unsichtbarer Kräfte, Geister oder sogar Naturelemente anerkennen, stellen diese Praktiken unsere gewohnte Art, die Realität zu verstehen, in Frage.

- Kostenlos, Anmeldung nicht erforderlich

Fête de la Musique Sonntag, 21. Juni

Zum zweiten Mal veranstaltet das mudac die Fête de la Musique! Kommen Sie vorbei und entdecken Sie Klänge aus Japan.

- Kostenlos, Anmeldung nicht erforderlich

Halloween in Plateforme 10 Samstag, 31. Oktober

Halloween hält Einzug in Plateforme 10 im Rahmen der Saison, die der Magie gewidmet ist und die euch zum Schauern bringen wird!

- Kostenlos, Anmeldung nicht erforderlich

Ausstellungseröffnungen

- Jean Tschumi Designer : Donnerstag 26. Februar 2026
- Isao Takahata : Donnerstag 23. April 2026
- Et nous alors ? : Donnerstag 23. April 2026
- Hocus Pocus : Donnerstag 29. Oktober 2026
- Begegnungsontologie : Donnerstag 29. Oktober 2026

Medienkontakt

Sylvie Rottmeier

Verantwortliche Kommunikation – Marketing

T +41 21 318 43 59

E presse.mudac@plateforme10.ch

Presse

Pressemitteilung und HD-Bilder zum Download auf mudac.ch/presse

mudac

musée cantonal de design et d'arts appliqués contemporains
Plateforme 10, Quartier des arts
Place de la Gare 17, CH - 1003 Lausanne

+ 41 21 318 44 00
mudac.ch
mudac@plateforme10.ch

@mudaclausanne
#mudaclausanne

Öffnungszeiten

Montag	10 h – 18 Uhr
Dienstag	geschlossen
Mittwoch	10 h – 18 Uhr
Donnerstag	10 h – 18 Uhr
Freitag	10 h – 18 Uhr
Samstag	10 h – 18 Uhr
Sonntag	10 h – 18 Uhr

Cover Bildung: *Die Geschichte der Prinzessin Kaguya*
© 2013 Isao Takahata, Riko Sakaguchi / Studio Ghibli, NDHDMTK
