



Du réel au merveilleux

Programmation 2026

Page 3	Jean Tschumi Designer
Pages 4-5	Isao Takahata
Pages 6-7	Et nous alors?
Page 8	DOGTV
Pages 9-10	Hocus Pocus
Pages 11-12	Rencontrologie
Page 13	RADDAR 3
Page 14	À propos du mudac
Page 15	Partenaires
Page 16	Programme public
Page 17	Informations pratiques

En 2026, le mudac vous invite à explorer la manière dont le design et les arts visuels façonnent nos représentations du monde, du réel au merveilleux.

Au printemps, l'exposition dédiée à Isao Takahata célèbre l'un des grands maîtres du Studio Ghibli, dont l'œuvre a révolutionné le cinéma d'animation. L'exposition retrace non seulement la carrière de ce grand réalisateur, mais présente un volet inédit sur les liens privilégiés que Takahata a entretenus avec la Suisse et l'Occident, en mettant notamment l'accent sur la série *Heidi*. Simultanément, avec près de 350 pièces issues de la collection de Pierre Rosenberg — éminent historien de l'art et directeur honoraire du Louvre — *Et nous alors?* met en lumière la virtuosité technique et la beauté formelle des animaux en verre de Murano, en explorant le rapport complexe et ambivalent que nous entretenons avec le vivant.

En automne, deux expositions ouvrent une saison dédiée à la magie : *Hocus Pocus* explore les liens entre magie et design de la fin du XIX^e siècle à nos jours et montre comment les designers, véritables illusionnistes, s'appuient sur les innovations techniques et scientifiques pour créer l'émerveillement. *Rencontrologie* présente des dispositifs conçus par des designers pour faciliter les échanges avec des mondes magiques et invite à devenir, le temps de la visite, un·e magicien·ne entre plusieurs mondes.

Enfin, l'année 2026 marquera une nouvelle étape avec l'ouverture, sur le plateau d'exposition du mudac, d'un espace permanent de 90 m² : le Carré. Accessible entre les périodes d'ouverture des expositions temporaires, ce lieu sera inauguré en février avec l'exposition *Jean Tschumi Designer*, consacrée à l'architecte suisse et à la réédition de ses créations de mobilier. Suivra l'exposition *DOGTV*, qui explorera la transformation des relations interespèces à l'ère des technologies domestiques.

Le mudac inaugure son nouvel espace d'exposition, Le Carré, avec Jean Tschumi Designer. Cette exposition, réalisée en collaboration avec la Vaudoise Assurances, met l'accent sur un aspect particulier du travail du grand architecte suisse : ses créations de mobilier pour Le Cèdre, siège de la Vaudoise Assurances à Lausanne.

L'exposition

Avec le siège de la Vaudoise Assurances à Lausanne, Jean Tschumi signe un véritable chef-d'œuvre architectural. Son design, à la fois rigoureux et nuancé, aspire à la transparence, à la légèreté et à l'ouverture. Il s'agit d'une œuvre d'art totale, où architecture, art et design s'unissent pour former un ensemble d'une rare harmonie et d'une qualité exceptionnelle.

Dans le cadre de la restauration de ce bâtiment emblématique, Vaudoise Assurances a confié au studio suisse BIG GAME la mission de rééditer le mobilier conçu par Tschumi spécialement pour le lieu.

L'exposition *Jean Tschumi Designer* présente ces rééditions – fauteuils sans accoudoirs, table ronde en marbre et fer, chaise de bureau, petite table – fabriquées par le célèbre éditeur de mobilier suisse Girsberger (fondé en 1889), aux côtés des pièces originales soigneusement conservées par la Vaudoise. Ces ensembles sont accompagnés d'une riche documentation (photographies, films, documents d'archives) retracant la genèse du projet et la pensée du designer.

Des archives d'époque replacent les meubles dans leur contexte d'origine, tandis que des documents contemporains éclairent les défis liés à leur réédition : adaptation aux méthodes de production actuelles, aux exigences matérielles et esthétiques, ainsi qu'aux normes contemporaines.

Le Carré

Le Carré, nouvel espace d'exposition du mudac, s'étend sur environ 90 m². Il offre au musée une plus grande souplesse, lui permettant, au-delà de ses expositions de grande envergure nécessitant de longues préparations, de réagir rapidement à des thématiques d'actualité, de présenter les œuvres de sa collection, d'accueillir des projets externes ou encore de concevoir des formats plus intimes.

Pensé comme un véritable laboratoire d'expérimentation, le Carré permet au mudac de prendre position sur des enjeux contemporains tout en poursuivant son travail de recherche autour des Archives du Design Romand.

L'exposition *Jean Tschumi Designer* inaugure ainsi un nouveau chapitre de l'histoire du mudac.

Commissariat

Jolanthe Kugler - mudac

Nathalie Bender

Collaboration scientifique

Diane Maechler - mudac

Conseil scientifique

Catherine Othenin-Girard

Scénographie

Magali Conus - mudac

Timo Walther - mudac

Graphisme

Notter + Vigne



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

**Pionnier du dessin animé contemporain,
de l'après-guerre au Studio Ghibli**
24.04 – 27.09.2026



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

Isao Takahata (1935-2018) compte parmi les grands maîtres de l'animation mondiale. Cofondateur du Studio Ghibli aux côtés de Hayao Miyazaki en 1985, il a, dès les années 1960, construit une œuvre à la fois exigeante, poétique et novatrice. Par son regard profondément humaniste, son sens du récit et ses audaces formelles, Takahata a renouvelé le langage du dessin animé, l'affranchissant de ses codes traditionnels pour en faire un art à part entière – reconnu pour ce qu'il appelait lui-même “l'invention du réel animé”.

Au mudac, l'exposition retrace le parcours du cinéaste, de *Heidi* au *Tombeau des lucioles* jusqu'au *Conte de la princesse Kaguya*, à travers ses carnets et storyboards, des dessins originaux, celluloïds, extraits de films et documents audiovisuels.

Elle met également en lumière un aspect inédit : les liens privilégiés que Takahata a tissés avec l'Occident tout au long de sa vie. De sa formation intellectuelle à son rôle de passeur entre les cultures, en passant par la justesse de ses représentations du monde européen dans des œuvres emblématiques comme *Heidi*.

Commissariat

Kazuyoshi Tanaka (Studio Ghibli)

Conseil scientifique

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

Graphisme

Et d'eau fraîche

Pionnier du dessin animé contemporain, de l'après-guerre au Studio Ghibli

24.04 – 27.09.2026

Une passion pour les films d'animation

Isao Takahata intègre en 1959 le studio d'animation de Tôei pour devenir réalisateur de dessin animé. *La Grande aventure de Hols, prince du soleil* (1968) est sa première réalisation en long métrage. La première section de l'exposition du mudac met en lumière le mode de production collectif qu'il expérimente alors, ainsi que sur le processus de création d'un univers moins enfantin, plus complexe.

Les plaisirs du quotidien

À son départ de Tôei, Takahata révolutionne le dessin animé télévisé avec des séries comme *Heidi* (1974), *Marco* (1976) et *Anne, la maison aux pignons verts* (1979). Malgré la cadence d'un épisode par semaine, lui et son équipe parviennent à créer des univers cohérents et riches, en décrivant avec précision la vie quotidienne sur plus de 50 épisodes par série. À travers storyboards, layouts et décors, l'examen attentif de ce travail collectif – avec entre autres Hayao Miyazaki – permet de découvrir les secrets de réalisation de Takahata.

Regards sur la culture japonaise

À partir de *Kié la petite peste* (1981) et *Gauche le violoncelliste* (1982), Takahata se consacre à des films se déroulant au Japon. De cette approche résultent plusieurs longs métrages centrés sur l'histoire contemporaine de l'archipel, parmi lesquels *Le Tombeau des lucioles* (1988), *Souvenirs goutte à goutte* (1991) et *Pompoko* (1994), produits par le Studio Ghibli, ainsi que le documentaire en prise de vue réelle *Histoire des canaux de Yanagawa* (1987).

Des croquis pleins de vie

Dans les années 1990, Takahata partage son activité entre l'étude des rouleaux peints japonais et l'exploration de nouvelles formes d'expression en animation, s'efforçant d'intégrer les personnages aux arrière-plans. *Mes voisins les Yamada* (1999) et *Le Conte de la princesse Kaguya* (2013) marquent l'aboutissement de ses recherches. Takahata relève un véritable défi : tirer parti du passage au numérique pour construire un style graphique basé sur le croquis et l'aquarelle, et ainsi conserver à l'image la vie du tracé au crayon.

Volet inédit au mudac : Isao Takahata, une œuvre et une vie face à l'Occident

Ce pan de l'exposition explore le rapport décisif d'Isao Takahata à l'Occident, en particulier franco-phone. Il retrace sa découverte du réalisme poétique de Prévert, source de son engagement esthétique comme politique, présente ses recherches approfondies sur *La Bergère et le Ramoneur* (1953), à travers documents originaux éclairant la genèse de sa vocation, puis le défi inédit d'adapter en animation des récits classiques occidentaux (*Heidi*, *Marco*, *Anne*), alliant rigueur ethnographique et ambition documentaire. Enfin, il met en exergue les échanges de Takahata avec des artistes occidentaux (Grimault, Ocelot, Back, Norstein et bien d'autres), son influence sur le cinéma d'animation mondial et son rôle majeur dans la reconnaissance de ce registre en tant qu'art. Ce parcours illustre l'importance d'échanges culturels durables, faisant de Takahata un vecteur essentiel du dialogue entre les cultures et une source d'inspiration par-delà les frontières.

Commissariat du volet au mudac Xavier Kawa-Topor (NEF-Animation)
Ilan Nguyen (MEMA)

Les animaux en verre de la collection Pierre Rosenberg

24.04 — 27.09.2026



Seguso Vetri d'Arte, *fox-terrier*, vers 1947.

© LE STANZE DEL VETRO, photo: Enrico Fiorese

Avec près de 350 animaux en verre, issus de la collection de Pierre Rosenberg — éminent historien de l'art et directeur honoraire du Louvre — ainsi que des pièces provenant de sa donation au Musée du Grand Siècle, l'exposition met en lumière cet univers, interrogeant notre rapport complexe et ambivalent au vivant. La diversité des formes, des expressions et des comportements attribués aux animaux révèle aussi bien notre curiosité et notre désir de compréhension de la faune que notre volonté d'en maîtriser la représentation et leur domestication.

Commissariat Amélie Bannwart - mudac

Collaboration scientifique Diane Maechler - mudac

Scénographie Atelier Poisson

Graphisme Enen Studio

Les animaux en verre de la collection Pierre Rosenberg

24.04 — 27.09.2026



Bruno Amadi, scorpion, vers 1980

© LE STANZE DEL VETRO, photo: Enrico Fiorese



Seguso Vetri d'Arte, poisson, vers 1950.

© LE STANZE DEL VETRO, photo: Enrico Fiorese

Rassemblées par Pierre Rosenberg depuis les années 1960 selon une démarche volontairement intuitive et subjective, ces pièces témoignent d'une fascination pour les animaux en verre et de l'héritage de trois générations d'artistes vénitiens. Elles illustrent une liberté créative oscillant entre stylisation extrême et minutie naturaliste. Félin, oiseaux, insectes ou poissons apparaissent stylisés, figés dans le verre, mais toujours empreints d'une personnalité forte et singulière.

Par leurs innombrables postures, ces œuvres révèlent moins l'animal lui-même que notre manière de le percevoir, d'en saisir les traits caractéristiques et de façonner son image. Transposés dans le prisme de notre imaginaire, ces animaux quittent leur forme originelle pour habiter nos intérieurs et s'intégrer à notre quotidien domestique.

Un film dévoilant le *palazzo* de Pierre Rosenberg à Venise est spécialement réalisé pour l'occasion. Les animaux en verre y apparaissent dans l'environnement qui les abrite — celui de leur collectionneur qui a pris soin de les placer dans chaque recoin de l'architecture — de sorte qu'ils imprègnent entièrement l'atmosphère des lieux.

C'est dans cette zone de tension que se situent les animaux en verre de Murano. Loin d'être anecdotiques, ces œuvres condensent des interrogations plus profondes : contemplation du vivant ou projection de nous-mêmes ? Fascination ou domestication ? En multipliant formes, traits distinctifs et postures, ces œuvres ne délivrent pas de vérité sur notre rapport à l'animal, mais mettent en scène l'imaginaire culturel qui le traverse. Par l'excès de ces figures animalières, l'exposition révèle à quel point cette mise en ordre du vivant n'est pas neutre. Elle témoigne d'un regard qui déplace le vivant dans un cadre qui n'est plus le leur, mais le nôtre.

En inscrivant ce bestiaire dans l'espace muséal — ce lieu où l'on conserve, classe et expose — le mudac rejoue les codes de la vitrine pour mieux les détourner. Le regard se déplace de l'animal observé vers celui de l'humain qui l'observe, révélant les mécanismes mêmes de notre relation ambiguë.

08.09 – 08.11.2026

Pour sa deuxième exposition au sein du nouvel espace Le Carré, le mudac plonge dans l'univers de DOGTV et ouvre une réflexion inédite sur la transformation des relations interespèces à l'ère des technologies domestiques.



© Rex Shutterstock

DOGTV est une chaîne de télévision américaine lancée en 2012, conçue pour diffuser des programmes spécialement élaborés pour les chiens. Développée en collaboration avec des spécialistes du comportement animal et des vétérinaires, DOGTV promet de divertir, de réduire le stress, d'atténuer l'anxiété de séparation et de stimuler les chiens lorsqu'ils restent seuls à la maison. Cette initiative soulève naturellement des questions éthiques majeures concernant les droits des animaux, la surveillance, le travail animal et les relations entre humains et non-humains au sein de l'espace domestique. Elle marque également une transformation historique dans la cohabitation et la communication interespèces, en mettant en scène de nouvelles formes d'affection, de soin et de compagnonnage au cœur de la vie quotidienne domestique du XXI^e siècle.

Commissariat

Jolanthe Kugler - mudac

Kim Schönauer

Scénographie

Magali Conus - mudac

Kim Schönauer

Graphisme

À déterminer



William S. Marriott, (1910)
Pearson Magazine. Harry Price
Library of Magical Literature

© Senate House Library, University of London

L'exposition *Hocus Pocus*, imaginée par Alexandra Midal, historienne du design, critique et conservatrice renommée, explore la manière dont le design s'est construit avec la culture populaire et matérielle en s'emparant tant de la technologie, que de la magie et de l'occulte. *Hocus Pocus* revisite l'enchantement de la vie quotidienne par le biais du design à partir de la Révolution industrielle anthropocène. Elle commence par désarticuler les prérogatives du prestidigitateur en montrant comment Jean-Eugène Robert-Houdin, le premier magicien moderne, horloger de formation, invente des automates et des horloges, dépose des brevets, et construit une maison domotique avant l'heure qui ne différaient en rien des approches, objets et objectifs poursuivis par les designers.

Commissariat

Alexandra Midal

Scénographie

Adrien Rovero Studio

Graphisme

À déterminer

30.10.2026 – 11.04.2027

Hocus Pocus s'appuie sur des cas d'étude précis, notamment celui d'Henry Brown qui, en 1848, alors esclave en Virginie, voit sa femme et ses enfants vendu·e·s par leur maître et décide d'échapper à son sort en s'expédiant par le service postal, caché dans une simple boîte, vers la Pennsylvania Anti-Slavery Society. Devenu hypnotiseur, il se produit en tant que magicien, et devient le symbole des Afro-Américain·ne·s victimes de l'esclavage. Cette stratégie s'inscrit dans une histoire de l'ingéniosité qui appartient tant aux tours des prestidigitateur·trice·s sur scène qu'à l'histoire du design.

Un autre cas abordé dans l'exposition est celui des frères Davenport qui conçoivent une Armoire Spirite fermée où les esprits font flotter des mains et des instruments de musique dans les airs, variation de l'escamotage de Brown.

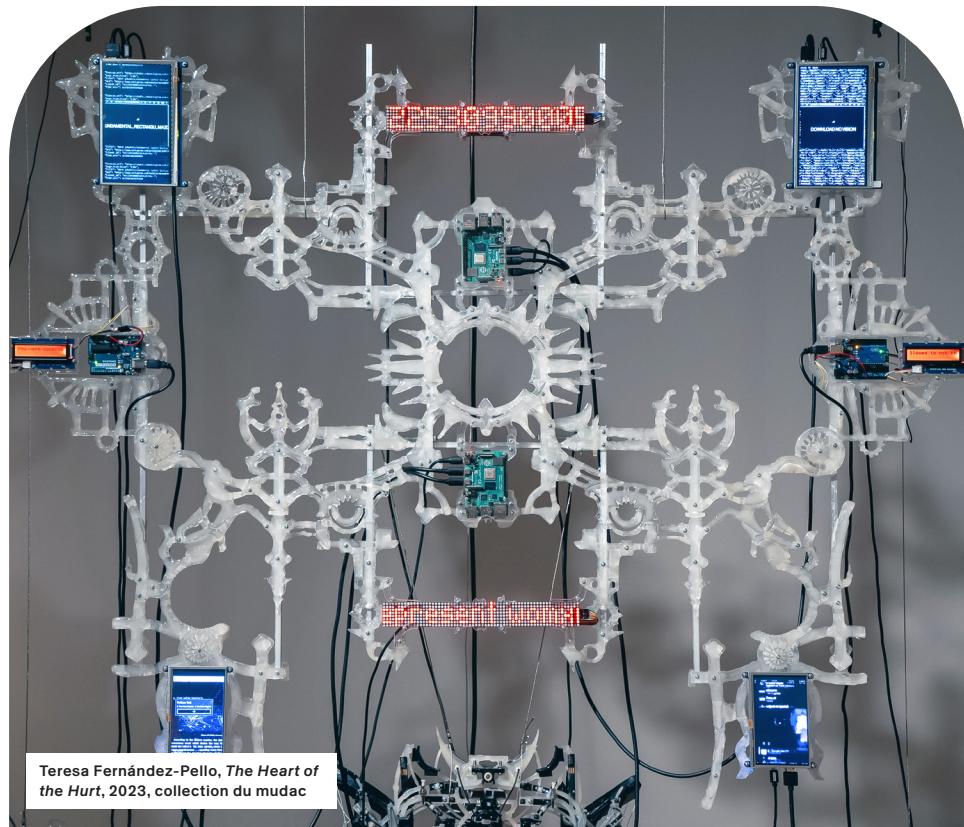
De son côté, Harry Houdini, dont la famille a immigré aux États-Unis en 1878, met en scène ses évasions spectaculaires. Après avoir été medium, il combat ses anciens collègues, notamment en les accusant de fraude.

Spirites et magicien·ne·s exécutent les mêmes tours de passe-passe, emploient les mêmes objets pour ravir, amuser ou tromper les spectateur·trice·s. Face à la technologie, le public pense être trompé par le tour de magie. Aux premières écoutes du phonographe d'Edison, par exemple, il suppose la dissimulation d'un ventriloque derrière le mécanisme. L'innovation technique questionne la primauté de la rationalité.

En ce sens, l'enjeu de l'exposition consiste à interroger le rôle de l'occulte et de la magie aujourd'hui dans une faillite par rapport aux récits fonctionnels de la modernité. Elle présente des artefacts, des inventions, des automates, des affiches, des objets, des photographies, cahiers et documents d'époque, et des œuvres et projets réalisés par des designers, artistes et cinéastes contemporain·e·s.

Design pour des mondes magiques

30.10.2026 — 11.04.2027



Teresa Fernández-Pello, *The Heart of the Hurt*, 2023, collection du mudac

© Jin Byun

Et si les pratiques magiques — les rituels autour des eaux miraculeuses, les communications mystérieuses avec les animaux, les états de transe ou encore les secrets murmurés qui soignent — n'étaient pas de simples survivances d'un passé obscur, mais des portes d'accès à des réalités plus larges ? Des technologies relationnelles bien plus sophistiquées que nos algorithmes ? Et si ces savoirs marginalisés, dont la science reconnaît parfois les effets sans pouvoir expliquer leur causalité, détenaient les clés pour réinventer nos rapports aux mondes ? Et si, loin d'être des superstitions, elles offraient des outils concrets pour opérer les transitions écologiques, sociales et mentales dont nous avons tant besoin ?

Commissariat

Scott Longfellow - mudac

Scénographie

Adrien Rovero Studio

Graphisme

À déterminer

Design pour des mondes magiques

30.10.2026 — 11.04.2027

Rencontrologie : Design pour des mondes magiques explore cette hypothèse. L'exposition s'intéresse à ces pratiques qui résistent farouchement au régime moderne, celui qui les dénigre parce qu'il est incapable d'en expliquer les causes. Ces savoirs, magnétisme, rituels, dialogues avec les entités invisibles, reposent sur des visions du monde radicalement différentes — des ontologies — où les humains ne sont pas les seuls acteur·rice·s, où les rivières ont une voix, où les forêts pensent, où l'énergie est considérée comme agissante et où les objets eux-mêmes deviennent des médiateurs entre les mondes.

Organisée autour de rencontres avec des non-humains (esprits, éléments, entités, etc.), l'exposition, sur environ 600 m², présente des dispositifs conçus par des designers visant à faciliter ces échanges. Des objets qui ne se contentent pas de représenter l'invisible, mais qui le rendent tangible, et même politique.

Ici, la magie n'est pas un retour en arrière, mais une force de bifurcation : ces pratiques "a-causales", que la science réductionniste peine à saisir, nous montrent des pistes pour résister afin de transformer nos relations avec les milieux, pour sortir de l'impasse extractiviste dans laquelle nous a enfermé la modernité, et ce en réapprenant à négocier, écouter et cohabiter avec ceux et celles qui nous dépassent. À travers des installations immersives, des rituels contemporains et des œuvres spéculatives, *Rencontrologie* invite à une expérience où le design devient un outil pour habiter autrement le monde — un monde où les frontières entre rationnel et enchantement s'estompent, où les technologies dialoguent avec le spirituel, et où chaque visiteur·euse est appelé·e à devenir, le temps de la visite, un·e magicien·ne entre plusieurs mondes.



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

Sorcières du design

Design, transes, cultes et féminisme

RADDAR 3 explore la révolte des femmes Shakers

La collection RADDAR signe un troisième numéro audacieux : *Sorcières du design. Design, transes, cultes et féminisme*. Ce nouvel opus explore la rencontre entre le design et la figure séditieuse de la sorcière — celle qui refuse toute assignation domestique, sexuelle ou sociale pour revendiquer son autonomie.

À travers l'histoire des Shakers, mouvement messianique socialiste-utopique fondée au XVIII^e siècle par Ann Lee, RADDAR 3 met en lumière “l'ère des manifestations”, une décennie de révoltes féminines où la transe, le chant et la création deviennent des formes d'expression et de résistance. Entre utopie égalitaire et essor du capitalisme industriel, ces femmes réinventent le rapport entre spiritualité, corps et production d'objets notamment des chaises, fauteuils à bascule et balais plats.

Armées de leurs balais censés purifier les âmes comme les surfaces, les sorcières du mouvement s'attaquent à l'absolutisme patriarcal. *Sorcières du design* révèle ainsi une autre histoire du design : celle des gestes insoumis, des objets habités et des voix longtemps étouffées qui reviennent hanter nos pratiques contemporaines.



© Communal Societies Collection, Hamilton

À propos de l'autrice

Professeure en histoire et théorie de l'art et du design à la HEAD-Genève/HES-So, Alexandra Midal associe une pratique d'artiste et de commissaire d'exposition indépendante à une recherche en design et culture visuelle qu'elle traduit dans des œuvres, des expositions, des livres et des films.

Autrice	Alexandra Midal
Coordination éditoriale	Marie Taillan - mudac
Graphisme	Chris Gautschi
Éditeur	mudac éditions
Parution	8 mars 2026



© Shaker Museum



© Khashayar Javanmardi

Le mudac — Musée cantonal de design et d'arts appliqués contemporains est une institution suisse dédiée au design global et contemporain, située dans le quartier des arts Plateforme 10 à Lausanne. Installé dans un bâtiment emblématique conçu par le studio Aires Mateus, le mudac met en lumière le potentiel de transformation du design à travers des expositions, des programmes publics et des projets de recherche.

Avec un programme d'événements et de partenariats avec des designers, des historien·ne·s et des chercheur·euse·s, le musée propose des récits innovants à l'échelle locale et internationale, invitant les visiteur·euse·s à découvrir comment le design peut audacieusement façonner le monde contemporain.

Plateforme 10

Inauguré en juin 2022, Plateforme 10 est un lieu culturel, un quartier des arts multidisciplinaire, comme il en existe peu en Europe. Stratégiquement situé à deux pas de la gare de Lausanne, le site rassemble trois musées, le MCBA — Musée cantonal des Beaux-Arts, le mudac — Musée cantonal de design et d'arts appliqués contemporains et Photo Elysée — Musée cantonal pour la photographie, dans deux bâtiments iconiques et ultra-modernes. Installé sur une esplanade, le quartier totalise ainsi plus de 25'000 mètres carrés intégralement dédiés à la culture en plein cœur de la cité.

Sponsors et Mécènes



Fondation
les Mûrons

LAURASTAR 

Partenaire institutionnel

↳ cinémathèque suisse

Membres

LES AMI·E·S DU
mudac

Retrouvez l'ensemble des événements et conférences, ainsi que les informations pratiques, tarifs et inscriptions sur mudac.ch

Quelques dates

Cycle mode et cinéma à la Cinémathèque suisse

Soirée d'ouverture : Mercredi 14 janvier

En collaboration avec le mudac, la Cinémathèque suisse présente un large cycle consacré aux liens entre mode et cinéma. Un véritable défilé de stars en 40 films, des années 1930 à aujourd'hui, et trois soirées spéciales avec *Prêt-à-porter*, *Phantom Thread* en 70mm, et *Le diable s'habille en Prada*.

Conférence - Les révolutions de la tapisserie flamande au XVII^e siècle

Jeudi 29 janvier

Conférence avec Jan Blanc, docteur en histoire de l'art moderne, sur la redéfinition du statut de la tapisserie flamande au sein des arts visuel au XVII^e siècle.

- Gratuit, sans inscription

Journée sur la mode inclusive

Samedi 28 février de 10h à 18h

Le collectif Tu es canon de l'association ASA-HM et le mudac vous proposent une journée d'événements et de réflexion sur les différentes manières de rendre la mode plus accessible à toutes et tous.

- Sur inscription

Conférence - Les pratiques magiques : leviers politiques et écologiques ?

Samedi 21 mars

Et si des pratiques magiques contemporaines transformaient notre rapport au monde ? En reconnaissant l'influence des forces invisibles, des esprits ou même des éléments naturels, ces pratiques remettent en question notre façon habituelle de comprendre le réel.

En partenariat avec le Festival Histoire et Cité

- Gratuit, sans inscription

Conférence - L'escamotage d'Alice Guy : magie, cinéma et féminisme

Samedi 21 mars

Quel est le lien entre illusion et oubli dans l'histoire du cinéma ? Tandis que Georges Méliès revendiquait la magie visuelle, Alice Guy, première réalisatrice de fiction et autrice de satires féministes, a été effacée des récits officiels. Cette conférence vise à remettre en lumière cette pionnière injustement oubliée.

En partenariat avec le Festival Histoire et Cité

- Gratuit, sans inscription

Fête de la Musique

Dimanche 21 juin

Pour la deuxième fois, le mudac accueille la Fête de la musique ! Venez vibrer et découvrir des sons venus du Japon.

- Gratuit, sans inscription

Halloween à Plateforme 10

Samedi 31 octobre

Halloween s'invite à Plateforme 10 dans le cadre de la saison dédiée à la magie qui va opérer pour vous faire frissonner !

- Gratuit, sans inscription

Vernissages

- Jean Tschumi Designer : jeudi 26 février 2026
- Isao Takahata : jeudi 23 avril 2026
- Et nous alors? : jeudi 23 avril 2026
- Hocus Pocus : jeudi 29 octobre 2026
- Rencontrologie : jeudi 29 octobre 2026

Contact média

Sylvie Rottmeier

Responsable communication – marketing

T +41 21 318 43 59

E presse.mudac@plateforme10.ch

Presse

Communiqué de presse et visuels HD peuvent être téléchargés à l'adresse : 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

Horaires d'ouverture

Lundi	10 h – 18 h
Mardi	Fermé
Mercredi	10 h – 18 h
Jeudi	10 h – 20 h
Vendredi	10 h – 18 h
Samedi	10 h – 18 h
Dimanche	10 h – 18 h

Visuel de couverture : *Le Conte de la princesse Kaguya*
© 2013 Isao Takahata, Riko Sakaguchi / Studio Ghibli, NDHDMTK