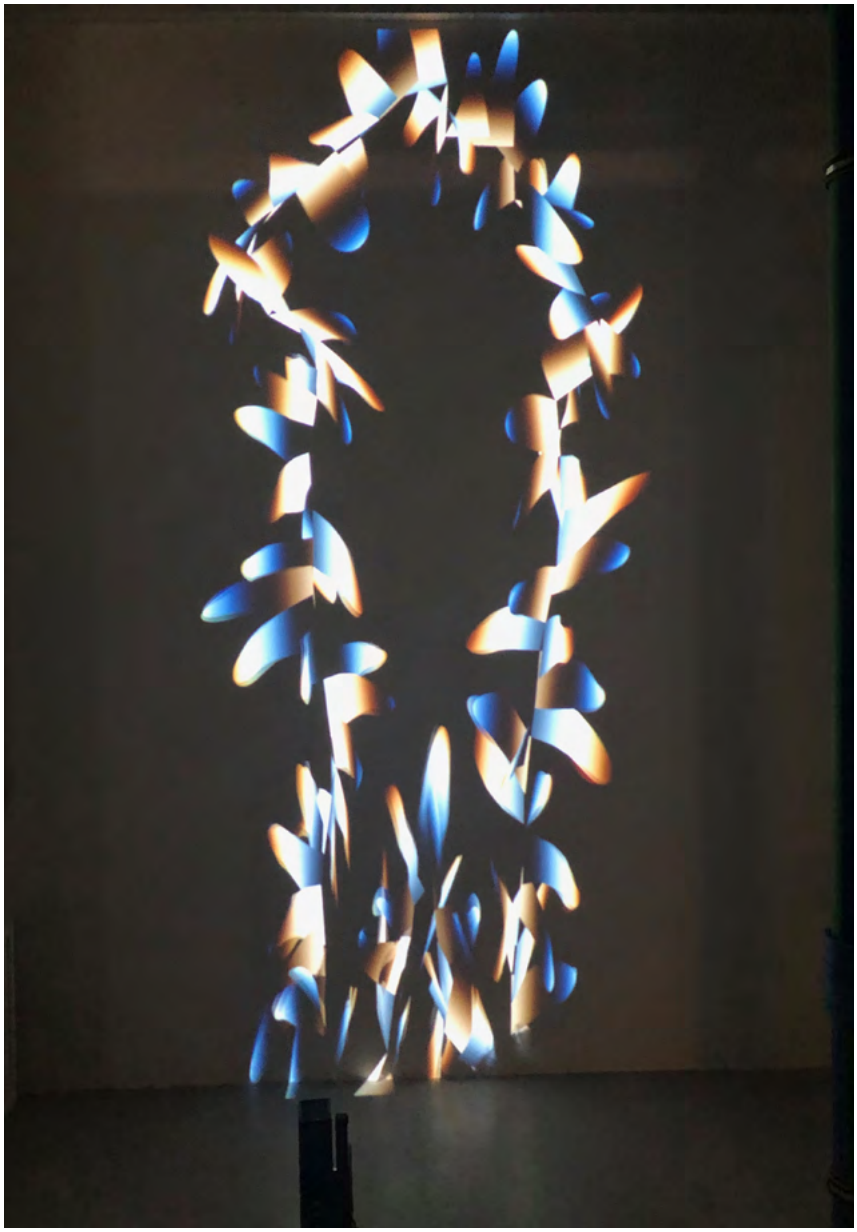
SWB
2019-2 avril

la lettre

En visite au MuDA de Zurich chez Christian Etter, membre du SWB

De l'art composé de uns et de zéros



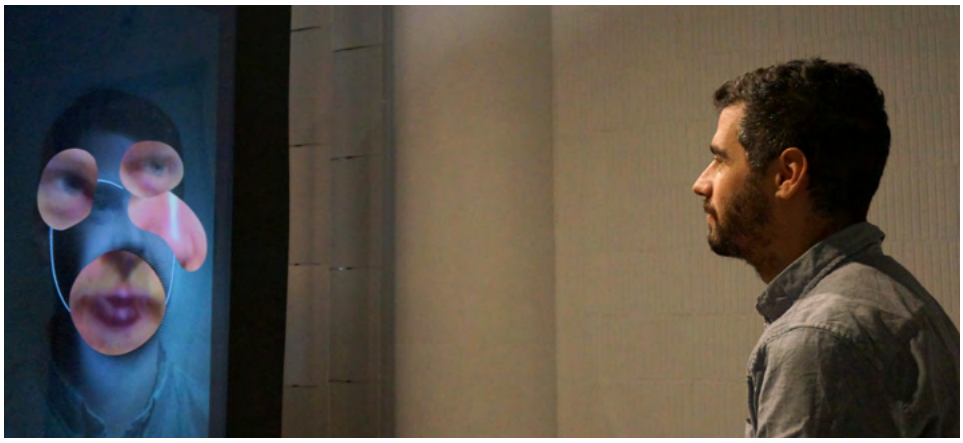
Cela fait déjà bien trois ans qu'existe le Musée suisse de l'art numérique MuDA (Schweizerisches Museum für Digitale Kunst) dans le quartier industriel zurichois. Mais qu'est-ce que l'art numérique et qu'est-ce qui différencie le MuDA d'autres musées d'art? Christian Etter, codirecteur et cofondateur du musée, nous accorde un aperçu dans le monde varié des algorithmes.

Création de costumes virtuels avec «Suits» (2016) de Zach Lieberman. Photo: Iwan Raschle.

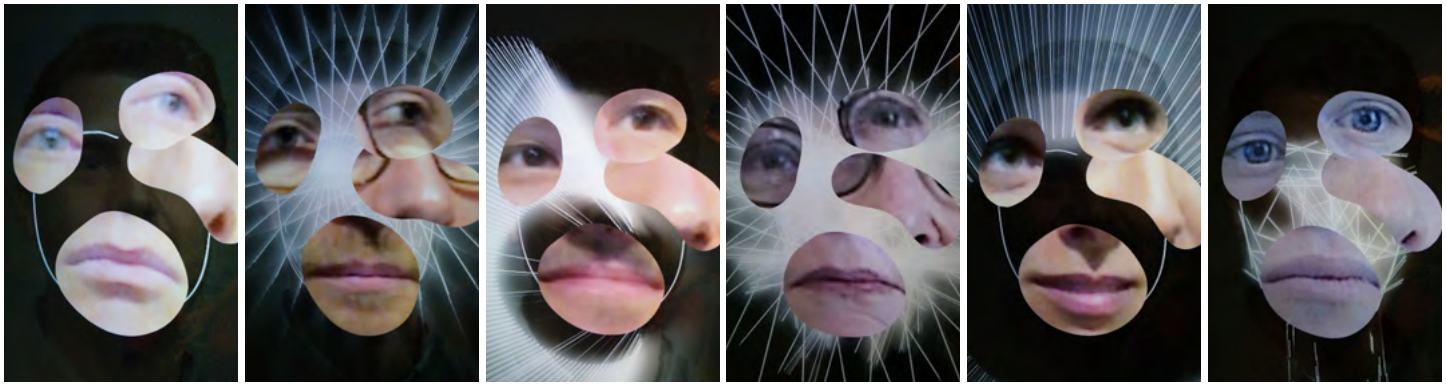
Stimuler la consommation consciente
7 questions à Florian Hauswirth, nouveau membre du groupe régional Berne
Pages 5 – 7

En bois et pourtant pas sculptés
«Werktisch» à Turgi organisé par le groupe régional SWB Argovie sur le thème de l'artisanat numérique
Pages 8 – 10

Assemblée générale du Werkbund et de la Journée du Werkbund 2019,
le 18 mai 2019
Page 11



Christian Etter en interaction avec «Expression Mirror» de Zach Lieberman (2018). Photos: Monika Imboden.



Art changeant

Le MuDA se trouve au bord de la très fréquentée Pfingstweidstrasse, qui n'est pas un lieu où l'on passe comme ça en flânant. Le site situé entre la Toni-Areal et le Technopark est cependant idéal pour le premier et jusqu'ici unique Musée suisse numérique. L'entrée dans l'ancienne halle d'accueil du building de la Migros, où Christian Etter m'accueille, fait vite oublier l'agitation du turbulent quartier industriel. L'espace peint en blanc offre de la place aux installations pleines de fantaisie de Zach Lieberman qui y sont exposées actuellement. Lieberman est à la fois artiste, chercheur et cofondateur du logiciel open source de programmation créative openFramework. La plupart des installations sont interactives. Cela permet aux personnes visitant le musée de s'investir elles-mêmes dans l'exposition, d'animer leurs propres dessins (Drawn 2009), de créer un costume virtuel par le mouvement (Suits 2016) ou de tester les possibilités et limitations de la reconnaissance numérique des émotions (Expression Mirror 2018). Les algorithmes de Zach Lieberman leur ouvrent un panorama fugitif d'expériences sensorielles en constant changement.

Les algorithmes de Zach Lieberman ouvrent un panorama fugitif d'expériences sensorielles en constant changement.

Algorithme pour curateur

C'est également un algorithme qui a choisi Zach Lieberman pour le MuDA. Les quatre premiers artistes dont les œuvres ont été exposées ici depuis l'ouverture du musée en février 2016 avaient été choisis par la direction du musée. S'orientant avec ces premiers artistes, l'algorithme épluche internet à la recherche de schémas de données semblables et propose les noms de nouveaux artistes à l'équipe du musée. Christian Etter souligne que cette méthode non conventionnelle ne serait pas adaptée à tous les musées. Il coupe ainsi l'herbe sous les pieds des voix qui émergent actuellement et qui s'inquiètent de ce que la progression de la numérisation ne rendent bientôt les curateurs et curatrices de musée obsolètes: «Un tel processus de choix aurait indéniablement ses faiblesses sur le marché classique de l'art. Picasso et Monet seraient ainsi toujours en haut de la liste. Mais comme l'art numérique est une forme artistique relativement nouvelle, il n'y a pas encore d'avis général sur ce qui est bien ou juste.» De temps en temps, on devrait peut-être aussi reconsidérer les modalités de choix au MuDA aussi. Mais pour l'instant il fonctionne très bien, vu qu'il s'agit aussi de découvrir, sans idée préconçue, de nouveaux artistes du monde entier, dit Christian Etter.

Boîte à outils numérique

Le MuDA veut montrer le potentiel créatif des codes et de la programmation informatique. Il étudie les relations entre données, algorithmes et société. Il se meut ainsi entre art, sciences et technologie. «La technologie numérique est un outil créatif génial pour communiquer expression, émotions et réflexions», ajoute Christian Etter pour préciser l'idée de médiation. Cela n'a toutefois pas encore touché un public plus large. Car celui-ci verrait souvent dans les technologies soit un sauveur, soit une chose diabolique. La vérité se trouve entre les deux selon Christian Etter.

Neutraliser les appréhensions

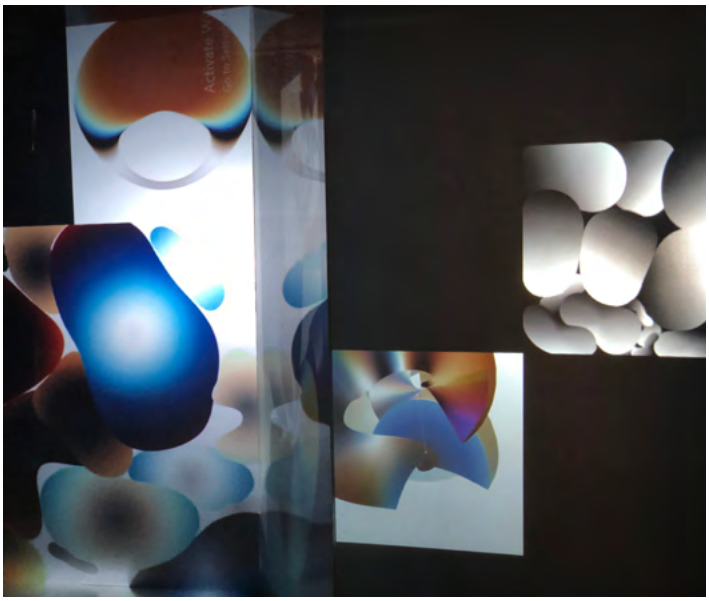
Au moyen d'expositions, de manifestations sous forme de discussions critiques et d'une offre définie en fonction de groupes cibles, le MuDA sou-

Le MuDA veut montrer le potentiel créatif des codes et de la programmation informatique.

haite thématiser les nombreuses facettes de la technologie numérique; démontrer le beau, le ludique, la diversité possibles à travers elle dans de nouvelles formes d'art. Pour l'équipe du musée, il s'agit d'inspiration, de compétence et de neutraliser les appréhensions. Dès l'âge de six ans déjà, des enfants ont ainsi la possibilité de créer de nouvelles choses à partir de déchets électroniques lors d'ateliers: «Nous souhaitons montrer que l'on peut ouvrir les appareils et réassembler les composants afin qu'ils correspondent à nos besoins propres», raconte Christian Etter. La plupart du temps, on y crée des «trucs assez drôles, toutefois inutiles» – et ce serait justement le but de la chose. D'autres offres de médiation sont conçues à l'attention des adolescentes et adolescents, des personnes professionnellement actives et, pour atteindre tout le spectre des tranches d'âges, bientôt des seniors. Ces derniers auraient la possibilité de venir au musée avec leurs problèmes informatiques. Autour d'un café et d'un goûter, on pourrait poser des questions et dans le meilleur des cas trouver des solutions à son problème. On voudrait en même temps sonder les besoins en termes de nouvelles technologies du public plus âgé. Le programme n'est, à dessein, pas plus différencié pour l'instant.

Christian Etter, codirecteur du MuDA. Photo: Monika Imboden.

«Tout ce que je fais a trait au design, que ce soient des meubles, des expositions ou des jeux.»



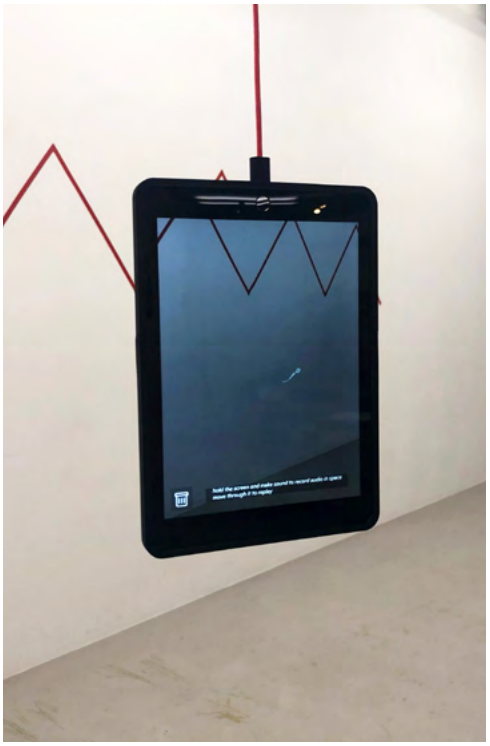
Aperçu de «Daily Sketches» (2016-2019), les entrées visuelles du journal intime de Zach Lieberman générées par du code. Photo: Iwan Raschle.

Vaincre les résistances

Expérimentation ludique, reconnaissance de mécanismes, mise en œuvre d'idées. Cela correspond également à Christian Etter, qui a réalisé une formation de typographe auprès de la NZZ avant de se retrouver en Italie dans le monde de la publicité, à Bogota pour un projet de développement ou à Londres pour Unit9. Il considère le design comme le fil rouge de son parcours professionnel peu conventionnel: «Tout ce que je fais a trait au design, que ce soient des meubles, des expositions ou des jeux.» Le codirecteur du MuDA dirige depuis longtemps l'Etter Studio qui a déjà reçu plusieurs prix pour ses travaux.

Christian Etter a fait la connaissance de Caroline Hirt, codirectrice du MuDA, à l'occasion des Swiss Game Developer Awards. A son retour en Suisse après son séjour à Londres, il trouva une alliée dans la journaliste, spécialiste des sciences sociales et conseillère en design orientée vers l'application pour les technologies de la communication et de l'information. Les deux étaient d'accord sur le fait qu'il manquait un espace pour l'art numérique dans le paysage muséal local. Sans autre forme de procès, ils décidèrent d'en créer un.

A la recherche de locaux adaptés, ils prirent contact avec la Migros qui souhaitait mettre à disposition pour une nouvelle utilisation l'ancienne halle d'entrée au rez-de-chaussée du building Migros Herdern construit en 1961. La société de commerce de détail laissa entrevoir la location de la halle à des conditions attrayantes au MuDA. Ceci toutefois à l'«habile condition» – tel que le pense Christian Etter – d'obtenir eux-mêmes les autorisations de construire qui leur étaient nécessaires pour le bâtiment protégé alors depuis peu. «Assez naïvement», et en dépit des prévisions alarmistes, ils se sont lancés dans l'entreprise, dit-il rétrospectivement. Le processus devait se révéler de longue haleine et nerveusement éprouvant. Caroline Hirt et Christian Etter n'abandonnèrent toutefois pas. Ils obtinrent finalement non seulement l'autorisation de construire, mais parvinrent également à dégoter le capital de départ nécessaire, en 30 jours, par le biais d'une campagne de financement collectif. Ils prirent ensuite en charge eux-mêmes tout ce qu'ils pouvaient: maîtres de l'ouvrage, ils s'occupèrent aussi des installations électriques, en passant par les programmations ou encore la peinture des immenses surfaces murales. Christian Etter conçut également lui-même le mobilier: vestiaire, banquettes et éléments de sé-



Sound AR (2017) de Zach Lieberman. La tablette en suspension peut être mise en mouvement dans la pièce au moyen d'enregistrements, transposés en ondes sonores, des visiteurs et visiteuses du musée. Photos: Iwan Raschle.

«Il s'agit souvent de construire un système. Aussitôt que la base de ce système est en place, on commence à jouer avec des paramètres, des couleurs, des formes, des vitesses, des dimensions.»

paration. «On devient extrêmement inventif, quand ils s'agit d'atteindre beaucoup avec peu de moyens. Et maintenant, cela fait déjà trois ans que nous sommes ici», constate-t-il modestement.

Penser de manière systémique – agir de manière ludique

Une autre constante dans la vie de Christian Etter est sa passion pour le jeu et la pensée en systèmes. Le designer, qui conçoit des jeux avec succès, explique cela de la manière suivante: «Il s'agit souvent de construire un système. Aussitôt que la base de ce système est en place, on commence à jouer avec des paramètres, des couleurs, des formes, des vitesses, des dimensions.» Il en résulte alors des choses que l'on n'aurait pas pu se représenter auparavant.

Christian Etter comprend également la gestion des expositions et du musée comme un système qui se laisse modifier de manière ludique. En tant que «complets outsiders», Caroline Hirt et lui ont simplement commencé par une première exposition. Et comme la plupart du temps avec une telle manière de procéder, tout ne fonctionne pas encore de manière optimale la première fois. «Nous effectuons maintenant de petites modifications lors de chaque nouvelle exposition. Nous changeons le jour ou l'horaire du vernissage, le mode de communication, des choses complètement banales, mais ici aussi nous devons jouer, essayer et regarder ce qui fonctionne mieux ou pas du tout.» Et ils ont ainsi acquis une meilleure compréhension du MuDA avec chaque nouvelle exposition, «sans devoir suivre le chemin des autres institutions d'art.»

En résumé et pour le dire en un minimum de mots, le MuDA se laisse peut-être décrire comme l'expliquait Christian Etter brièvement à l'occasion de sa visite à travers le musée. «Il s'agit des zéros et des uns». Ceci couplé assurément avec une bonne dose de dimension humaine.

Monika Imboden

Exposition Zach Lieberman

L'exposition de Zach Lieberman se tient jusqu'au 21 juillet 2019.

A travers une programmation poétique, Zach Lieberman explore des formes universelles de jeu et d'expression. Le MuDA présente sept de ses œuvres.

MuDA
Museum of Digital Art
Pingstweidstrasse 101
8005 Zurich
Muda.co

7 questions à Florian Hauswirth, nouveau membre du groupe régional Berne

Stimuler la consommation consciente

Construction en lin pour la lampe «Feuille». Photo: Stefan Hofmann.

Florian Hauswirth est designer industriel. Il travaille et vit avec sa famille à Bienne.

Avant d'entreprendre vos études de designer industriel, vous avez effectué un apprentissage en tant que modéliste dans l'industrie des machines et avez travaillé ensuite à Birsfelden pour Vitra dans le développement de produits. Quelle importance revêt encore l'artisanat pour vous aujourd'hui?

Dans mon travail, j'essaie de faire évoluer l'artisanat. Nous n'avons pas commencé à fabriquer des choses à partir de la révolution industrielle et la notion du «design» née à cette époque. Dans l'artisanat, il s'est toujours agi de «prendre soin» et d'améliorer les choses afin qu'elles puissent être utilisées et conservées plus longtemps. On connaît aujourd'hui la pénurie des ressources. Nous devons d'autant plus nous soucier de la fabrication des choses. Ainsi, la notion d'artisanat contient énormément de choses pour moi.

Quels sont vos matériaux préférés?

Je travaille volontiers avec des matériaux naturels. Cette préférence est basée d'une part sur mon expérience du traitement des matériaux synthétiques au contact duquel j'ai à plusieurs reprises souffert d'éruptions cutanées et de maux de tête. D'autre part, les matériaux naturels vieillissent beaucoup mieux. Avec le temps, ils se parent d'une patine qui raconte une histoire, une histoire de l'utilisation et de la «cohabitation». De leur côté, les matériaux synthétiques deviennent cassants ou se fissurent avec l'exposition au rayonnement UV.
En ce moment, j'utilise de manière nouvelle des matériaux naturels presque oubliés. Avec du tissu en lin, on peut par exemple fabriquer des constructions minces et stables que l'on ne parviendrait pas à réaliser avec du bois.

«Nous devons nous soucier davantage de la fabrication des choses.»

Durabilité et écologie sont très importantes pour vous. Comment cette conscience s'exprime-t-elle dans vos produits?

En tant que designer, je considère comme mon devoir de susciter une consommation consciente. Cette conscience existe déjà pour la nourriture. J'utilise à ce propos volontiers l'image du petit déjeuner. Le müesli bio contient du lait régional et la pomme du voisin. Mais d'où vient le bol à müesli n'est malheureusement pas encore une question que l'on se pose. Avec une consommation consciente, on peut cependant faire bouger beaucoup de choses. C'est un moyen démocratique d'exercer une influence sur la production. Outre l'écologie, les conditions de production m'importent également beaucoup. Nous devons absolument réfléchir à la manière dont nous voulons concevoir le futur monde du travail. C'est cela dont j'aimerais faire prendre conscience avec la notion d'industrial craft. Les choses faites de manière artisanale devraient occuper une place plus centrale, afin que l'être humain ne fasse pas que servir la machine. Dans un livre à

paraître prochainement*, j'ai écrit un texte inspiré de «The Craftsmen» de Richard Sennett à ce sujet. Le rapport à l'artisanat et à la formation en design y est thématisé.

Vous plaidez pour le fait de laisser de temps en temps son pays natal derrière soi, afin de découvrir de nouvelles choses, mais aussi de toujours retrouver le rôle du touriste également à la maison. Qu'entendez-vous par là?

Dans le quotidien, on perd parfois l'ouverture aux impressions quotidiennes dans son environnement direct. En voyage ou pendant les vacances dans un autre lieu, on découvre constamment de nouvelles choses. C'est pourquoi j'essaie encore et toujours de passer en mode vacances aussi à la maison et dans le quotidien, de flâner à travers les rues avec les yeux du touriste, de jeter un regard sur l'inhabituel et de me laisser inspirer à nouveau.

Florian Hauswirth dans son atelier biennois. Photo: Stefan Hofmann.

«Les choses faites de manière artisanale devraient occuper une place plus centrale, afin que l'être humain ne fasse pas que servir la machine.»

Vous citez le contour et les volumes, aussi bien que les contours opposés, comme l'un de vos thèmes récurrents. Quels sont les objets que vous avez développés qui expriment cela en particulier?

Mon vase «Doubleface» se trouve au début de ce monde thématique. J'y ai analysé et remélangé des parties d'objets, leur tâche, aussi bien que leur matérialité. Le travail se penche sur le rapport des objets entre eux, presque comme dans une nature morte. Au cours du travail, j'ai remarqué que des contours opposés de différents objets mais aussi dans un même objet avaient en soi quelque chose de cohérent pour moi.
On peut également voir ceci de manière philosophique: dans la nature, tout se complète, la circulation est complémentaire. Ce qui est fait par l'être humain devrait également être une partie de la nature.

Quel rôle joue l'espace dans votre travail?

Ma partenaire est architecte. A travers nos installations communes, j'ai appris à penser dans une plus grande échelle. Nous concevons des installations spatiales depuis 10 ans sous le nom de RITZWIRTH. Dernièrement, nous nous dédions à des sujets de société très concrets dans ce cadre. Nous travaillons volontiers avec des effets un peu surréels sortant du quotidien. Ce travail est pour nous comme un «laboratoire de recherche», et là à nouveau, il s'agit d'un autre regard, d'évasion hors du quotidien.

Y a-t-il un projet actuel que vous aimeriez nous présenter plus en détail?

«Vnà» est le nom d'un village de montagne situé en Engadine. J'y ai rencontré Birgit Gämmerler et Peter Gaebelein de l'entreprise Zeitraum pour

Annonce

HAUS DER FARBE
FACHSCHULE FÜR GESTALTUNG IN HANDWERK UND ARCHITEKTUR

VERANSTALTUNG

TREFFPUNKT OBERFLÄCHEN «WEISSER RIESE- GIPS MIT GRIPS»

13. JUNI 2019 / 18:30 Uhr

hausderfarbe.ch

WORKSHOP

«GIPS MIT GRIPS»

EIN WORKSHOP IN KOOPERATION MIT GIOVANNI RUSSO AG

KURSTAGE
14.6. & 15.6. 2019

hausderfarbe.ch

Moulins à poivre et sel «Doublefacette» devant le bol à fruits et le vase «Doubleface».
Photo: Nici Jost.

le lancement d'un projet de développement de chaise. Nous cherchions des impulsions de la rencontre avec des gens, l'artisanat traditionnel et le paysage alpin.
Ainsi fut conçue «Vnà», la réinterprétation de la chaise paysanne traditionnelle «Stabelle», une chaise en bois typique et robuste, dans laquelle les pieds et le dossier sont fixés dans l'assise.
Autrefois, dans les régions de montagne, les objets utilitaires étaient si possible fabriqués avec des matériaux accessibles sur place, par des artisans locaux ou des paysans habiles qui les faisaient eux-mêmes. Tables et chaises étaient assemblées à partir de planches et carrelets. La construction était simple et solide, parfois ornementée. La chaise paysanne «Vnà» est également construite dans cette logique, mais elle est fabriquée au moyen de la technique CNC, plus moderne et plus précise.

Questionnaire: Monika Imboden

Vnà», réinterprétation de la chaise paysanne traditionnelle «Stabelle».
Photo: Alpenraum.de.

«Nous travaillons volontiers avec des effets un peu surréels sortant du quotidien. Ce travail est pour nous comme un ‹laboratoire de recherche›, et là à nouveau, il s'agit d'un autre regard, d'évasion hors du quotidien.»

*Mario Rinke / Florian Hauswirth (éd.): Formful Wood. Explorative Furniture. Avec des contributions de Nicolai de Gier, Florian Hauswirth, Sebastian Kraft, Mario Rinke, Christoph Schindler et Alessandro Oreste Tellini. Jovis Verlag, Berlin 2019.

Werktisch à Turgi organisé par le groupe régional SWB Argovie sur le thème de l'artisanat numérique

En bois
et pourtant pas sculptés

Ces personnages représentant 20 personnalités suisses sont certes en bois, mais ils ne sont pourtant pas sculptés. Inigo Gheyselinck les a créés en utilisant un procédé exigeant pour une campagne de publicité de la confédération promouvant le bois suisse. Chacun des personnages est réalisé avec une autre variété de bois suisse. Le 25 février 2019, le groupe régional SWB Argovie en a appris davantage sur le processus de fabrication de ces sculptures de taille humaine. Et lors de cette Werktisch à Turgi, on a discuté de l'impact des technologies numériques sur les processus de création.

20 personnages, 20 bois différents. Photo: © woodvetia.

Inigo Gheyselinck
en discussion.
Photo: Jonne van Galen.

Dès 2017, rencontrées dans les contextes les plus divers, les sculptures m'avaient à chaque fois frappées. Comme j'ai moi-même beaucoup affaire au bois dans mon quotidien professionnel, elles ont éveillé ma curiosité. Comment avaient-elles été fabriquées?

«Au premier coup d'œil, j'avais supposé qu'elles avaient pu être créées à l'école de sculpteurs et sculptrices sur bois à Brienz.»

Au premier coup d'œil, j'avais supposé qu'elles avaient pu être créées à l'école de sculpteurs et sculptrices sur bois à Brienz. L'école avait en effet reçu une demande, m'apprit après coup Markus Flück, directeur actuel de l'école. Il s'agissait de livrer 50 personnages grandeur nature en un an – et toutes devaient «former comme une unité». L'école n'avait toutefois pas pu accepter le mandat. Pour une institution de formation dans laquelle les jeunes gens apprennent tout juste leur métier, le mandat était trop grand de quelques tailles.

Au début, Inigo Gheyselinck, qui a finalement réalisé les personnages de bois, avait lui-même réagi avec scepticisme à la demande de l'agence de marketing. 50 personnages en bois, grandeur nature, en un an? Formé de manière classique comme artiste portraitiste, il n'avait jusque-là guère d'expérience avec le bois. Et c'est à lui justement que la demande était adressée? Mais c'est justement ce qui intéressait les initiateurs de la campagne, a raconté Ingo Gheyselinck dans son atelier à Turgi. Les traits caractéristiques des visages, la mimique, la silhouette, les gestes des personnalités à représenter devaient être façonnés de manière parfaitement ressemblante, originale et indéniable. Qui sait faire cela mieux qu'un artiste portraitiste? Inigo Gheyselinck accepta le mandat, sous une forme toutefois redimensionnée. En un an, avec une pression temporelle énorme, 20 personnages de bois ont vu le jour.

Né en 1980 à São Paulo, Ingo Gheyselinck a grandi à Zurich. Il a fait ses études à la Florence Akademy of Art (FAA). Dans ses travaux, il sonde les frontières entre l'art artisanal enseigné de manière classique et académique et les possibilités qu'offrent aujourd'hui les méthodes de production technologiques les plus modernes, telles que le scan et la modélisation 3D, le fraisage CNC et le design paramétrique.

«Le rôle de l'être humain doit être réécrit.»

Inigo Gheyselinck part du principe que la technologie permettrait de gagner en efficience dans la conception de créations réalisées à la main. Sous cette forme, la technologie représente un soutien. Mais elle pourrait aussi aller plus loin et mettre en œuvre toute seule l'ensemble du processus créatif, «d'elle-même», avec très peu de directives humaines. A ce point, elle entre dans une nouvelle dimension qui ne peut plus être comparée à la tradition artisanale. «Le rôle de l'être humain doit être réécrit» comme l'artiste s'en montre convaincu.

C'est justement dans ce champ de tension entre artisanat classique et la plus moderne des technologies de production que les personnages woodvetia ont été conçus. Les deux vidéos réalisées autour de la fabrication des sculptures du pionnier des chemins de fer helvétiques Alfred Escher et du fondateur de Victorinox, Karl Elsener, donnent un aperçu impressionnant du processus de création dans lequel se mêlent technologie numérique, art et artisanat.

http://www.inigo.ch/#/escher/
http://www.inigo.ch/#/victorinox/

A côté d'Ingo Gheyselinck, deux autres spécialistes ont pris part à la discussion dans le cadre de la Werktisch: Markus Flück, le directeur de l'école

Gottfried Duttweiler, fondateur de la Migros.
Photos: Inigo Gheyselinck.

de sculpteurs et sculptrices de Brienz mentionné plus haut, et Jan Henrik Hansen, architecte.

Markus Flück vint accompagné d'une délégation de douze apprenantes et apprenants de la «Schnätzi», telle qu'est également surnommée l'école de Brienz. Il est sculpteur sur bois et a son propre atelier. Avant qu'il ne reprenne il y a environ quatre ans la direction de l'école de Brienz, il avait travaillé plusieurs années en tant que chef de projet auprès d'un atelier de sculpture sur bois riche en tradition de Brienz. De plus, il est président depuis sept ans du Colloque international de sculpteurs et sculptrices sur bois de Brienz (Internationales Holzbildhauer Symposium Brienz).

Jan Henrik Hansen a étudié l'architecture à l'EPF et a son propre bureau à Zurich. Depuis plus de 20 ans, il s'intéresse à la musique et à sa parenté avec l'architecture. Il développe des logiciels qui traduisent des compositions musicales en structures spatiales. A l'aide de ces «outils», des travaux plastiques et des projets architecturaux sont conçus, comme par exemple une nouvelle façade pour le bâtiment de l'UNESCO à Bahrain.

Après qu'Inigo Gheyselinck nous a montré quelques-uns de ses travaux, la rencontre avec les trois spécialistes a débouché sur une intéressante discussion à laquelle les participantes et participants à la Werktisch ont pris part activement.

L'artisanat classique a-t-il un avenir? Comment les étudiantes et étudiants de l'école de sculpture se représentent-ils leur avenir professionnel? Comment la numérisation influence-t-elle le travail des artistes et des artisans? Quel est l'impact de la numérisation sur la conception des produits? Nos capacités motrices s'étiolent-elles avec la numérisation croissante?

Il n'y a de loin pas de réponse à toutes les questions. Mais la discussion s'est poursuivie en plus petits groupes lors de l'apéro et il se faisait tard lorsque les derniers hôtes ont quitté l'atelier. Ce fut globalement une soirée intéressante et passionnante!

Pour le groupe régional Argovie
Christiane Hinrichs

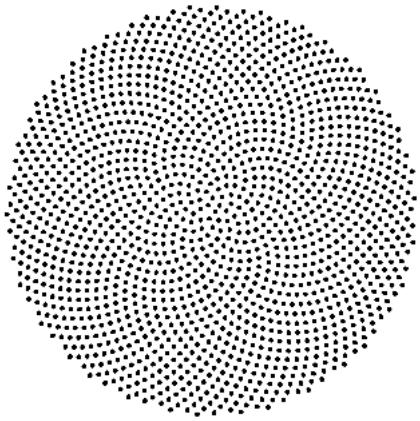
Annonce

raschle & partner
Atelier für Gestaltung und Kommunikation GmbH

n	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	∞
fn	0	1	1	2	3	5	8	13	21	34	55	89	144	233	377	610	

Wir bringen auch Komplexes auf den Punkt.

Wir konzipieren, schreiben und lektorieren, wir gestalten, fotografieren und programmieren – wir bieten Ihnen alle Kommunikationsleistungen von der Idee bis zur analogen oder digitalen Umsetzung. Nicht immer halten wir uns dabei an den Goldenen Schnitt, immer aber an vereinbarte Kosten und Ziele. Sie finden uns in Bern, Signau und im Web: raschlepartner.ch



Assemblée générale du Werkbund et Journée du Werkbund 2019 à la Künstlerhaus Boswil

Samedi 18 mai 2019, de 10 h 15 à 17 h 30

Assemblée générale du Werkbund 2019: de 11 h à 12 h

Accueil et café dès 10 h 15

L'Assemblée générale, gratuite, est réservée aux membres. La documentation relative à l'assemblée leur a été envoyée au préalable.

Journée du Werkbund 2019 autour de la thématique annuelle Wert(e) – Valeur(s): de 12 h 15 à 17 h 30

Il n'est pas nécessaire d'être membre du SWB pour participer à la Journée du Werkbund. Toute personne intéressée y est bienvenue.

12.15 – 13.30: Dîner

13.45: Accueil

Stefan Hegi, architecte et membre du conseil de la fondation Künstlerhaus Boswil: La Künstlerhaus Boswil

Trio di Gioia
Alexandra Bissig: violon, Eva Maria Felder: flûte, Mirjam Katharina Wagner: piano

Brève conférence d'Andreas Urs Sommer: Valeurs et culture

Pause-café

Trio di Gioia

Brève conférence de Peter Jenny, professeur émérite: Je ne dessine pas, je pense pendant que je dessine

Entretien avec Andreas Urs Sommer et Peter Jenny

Remise du prix de reconnaissance SWB 2018

Trio di Gioia

Apéro

Animation: Judit Solt (rédactrice en cheffe de TEC21)

Inscription jusqu'au 7 mai à l'adresse swb@werkbund.ch

Prix de la Journée du Werkbund:

Membre SWB: CHF 100.– (repas de midi inclus)
Non-membre SWB: CHF 120.– (repas de midi inclus)
Etudiant-e-s: CHF 70.– (repas de midi inclus)
(Réduction de CHF 30.– sans le repas de midi)

Nouveaux membres du SWB

Cordiale bienvenue!

Nous saluons les nouveaux membres du Werkbund Suisse suivants:

- **Aita Bott,**
  designer industrielle, Zuoz, groupe régional Grisons
- **Thomas Flück,**
  photographe, Teufen, groupe régional Suisse orientale
- **Dominique Girod,**
  graphiste/artiste, Wettingen, groupe régional Argovie
- **Sonja Grigo,**
  architecte, Coire, groupe régional Grisons
- **Priscille Jotzu,**
  designer, groupe régional Zurich
- **Franco Pajarola,**
  architecte, Coire, groupe régional Grisons
- **Marco Teixeira Duarte,**
  peintre/architecte, Zurich, groupe régional Zurich
- **Walter Zellweger,**
  fleuriste/créateur, Schwellbrunn, groupe régional Suisse orientale
- **Helena Zoller Dändliker,**
  architecte d'intérieur, Balgach, groupe régional Suisse orientale

Impressum «la lettre»
Publication du Werkbund Suisse SWB

Rédaction
Monika Imboden
Iwan Raschle
Traduction d/f: Sophie Wolf

Mode de parution
«La lettre» paraît cinq fois par année et est envoyée au membres du SWB ainsi qu'aux personnes intéressées par courriel.

Rédaction et secrétariat central SWB
Werkbund Suisse SWB
Limmatstrasse 118
8031 Zurich
Téléphone +41 44 272 71 76
swb@werkbund.ch
www.werkbund.ch

Heures de bureau
Le secrétariat central du SWB est normalement ouvert mardi, mercredi matin, jeudi et vendredi.
Le secrétariat est fermé le lundi.

© Werkbund Suisse, 2019

Annonce