

# Design Biennale Zürich

## 28.8.–1.9.2019

<b>Welcome</b>	<b>3</b>
<b>Creative Lab</b>	<b>5</b>
<b>Design Parcours</b>	<b>17</b>
<b>Swiss Game Design Lounge</b>	<b>23</b>
<b>Agenda, Map</b>	<b>30</b>
<b>Pop-up Conference</b>	<b>37</b>
<b>Activities</b>	<b>41</b>
<b>Off Spaces</b>	<b>53</b>
<b>Partner Museums</b>	<b>58</b>
<b>Info</b>	<b>60</b>
<b>Partner</b>	<b>62</b>



Let's play Design: Wir begrüßen Sie herzlich zur zweiten Edition der Design Biennale Zürich. Hier präsentieren nationale und internationale Designschaffende aus verschiedenen Bereichen ihre Ideen, Visionen, Installationen oder Projekte und laden Sie zum Entdecken, Ausprobieren und Mitspielen ein.

Die Design Biennale Zürich bietet einen frischen Einblick in eine breit gefächerte Disziplin im Spannungsfeld zwischen Kultur und Wirtschaft, die disziplinäre Grenzen überschreitet und unseren Alltag prägt. Die grosse Vielfalt ist unser Highlight: Die Auswahl der Projekte und die Gegenüberstellung von Erkenntnissen aus Entwicklungs- und Gestaltungsprozessen zeichnet die Design Biennale Zürich aus.

Wir freuen uns sehr, dass wir nicht nur den Röstigraben überwinden konnten, sondern auch die Niederlande als Gastland begrüßen dürfen; ein Land, das seit Jahrzehnten eine Vorreiterrolle in konzeptionellem und kontextbezogenem Design übernimmt. Freuen Sie sich auf unsere internationalen Gäste in den Gruppenausstellungen und an der spielerischen Pop-up Conference.

Wir möchten Sie dazu ermutigen, mit den Designschaffenden vor Ort in Austausch zu treten, mit ihnen zu diskutieren und sich mit ihren analogen und digitalen Exponaten vertieft auseinanderzusetzen. Erleben Sie experimentelle Ausstellungen und neuartige interdisziplinäre Zugänge zu zeitgenössischem Design in der Designstadt Zürich.

Wir wünschen einen inspirierenden Besuch.  
3-2-1-PLAY!

Das Kuratorenteam  
Gabriela Chicherio, Andreas Saxer, Maike Thies

Let's play design: Welcome to the second edition of the Design Biennale Zurich. Here, national and international designers from various fields present their ideas, visions, installations or projects and invite you to discover, explore and play along.

The Design Biennale Zurich offers a fresh insight into a diversified field at the intersection of culture and economics that transcends disciplinary boundaries and shapes our everyday lives. This great diversity is our highlight: the selection of projects and the confrontation of findings from research and design processes distinguish the Design Biennale Zurich.

We are delighted not only to have been able to overcome the Röstigraben, but also to welcome the Netherlands as a guest country; a country that has played a pioneering role in conceptual and context-related design for decades. Look forward to our international guests in the group exhibitions and at the playful Pop-up Conference.

We would like to encourage you to get in touch with the present designers, to discuss with them and to examine their analogue and digital exhibits in depth. Experience experimental expositions and novel interdisciplinary approaches to contemporary design in the city of design Zurich.

We wish you an inspiring visit.  
3-2-1-PLAY!

The team of curators –  
Gabriela Chicherio, Andreas Saxer, Maike Thies

## Creative Lab — Werkstatt Zürich

Die Gruppenausstellung Creative Lab vereint zeitgenössische Designprojekte und Installationen unterschiedlicher Disziplinen: algorithmische Musik, analoge Wissenschaftsmodelle, digitales Handwerk, intelligente Textilien, interaktive Alltagsprodukte, kollaborative Gestaltung, Materialexperimente, Stadtutopien, virtuelle Realitäten. Hier wird ausprobiert, getestet und gespielt. Designschaffende und Forschungsteams laden ein, ihre Prozesse hautnah zu erleben.

The group exhibition Creative Lab combines contemporary design projects and installations from various disciplines: algorithmic music, analog scientific models, digital craftsmanship, intelligent textiles, interactive everyday products, collaborative design, material experiments, urban utopias, virtual realities. Here you can try out, test and play. Designers and research teams invite you to discover their processes up close.

Aaron Abt, Daniël De Bruin (NL), Dornbracht Research Lab, ETH / D-ARCH  
Alexander Brodskiy, ECAL/University of Art and Design Lausanne, Christian Etter, Meret Fischli, Laura Gyr, Doron Hirsch (NL), Larissa Holaschke, Hochschule Luzern – D&K/Studienbereich IDA, Hochschule Luzern / Ludic Lab Lucerne, Gregory Kogos, Mario von Rickenbach & Michael Frei, Marie Schumann, Bitten Stetter, Tim Teven (NL), TRIBECRAFT Innovators Designers Engineers, ZHdK / Game Design, ZHdK / Industrial Design, ZHdK / Institute for Computer Music and Sound Technology

## Clay City

D-ARCH ETH Zürich  
[www.arch.ethz.ch](http://www.arch.ethz.ch)

Im Entwurstsstudio von Alexander Brodskiy an der ETH Zürich entstand während drei Monaten eine Idealstadt aus Lehm, die an der Design Biennale Zürich transformiert und umgestaltet werden darf und soll.



In Alexander Brodskiy's design studio at ETH Zurich, an ideal city was created from clay over a period of three months. Visitors to the Design Biennale Zurich can and should transform and redesign it.

## DEATHign your final life

Bitten Stetter  
[www.bittenstetter.com](http://www.bittenstetter.com)  
[trendsandidentity.zhdk.ch](http://trendsandidentity.zhdk.ch)

DEATHign your final life ist ein Interaktionsraum, der einlädt über Sterbewelten lebensweltlich nachzudenken. Mit DEATHign gibt Bitten Stetter Einblicke in ihre Forschung, zeigt, wie sich sozialer Lebensraum auf wenige Care-meters<sup>2</sup> minimiert und welche gesellschaftlichen Fragestellungen und Gestaltungsspielräume sich daraus ergeben.

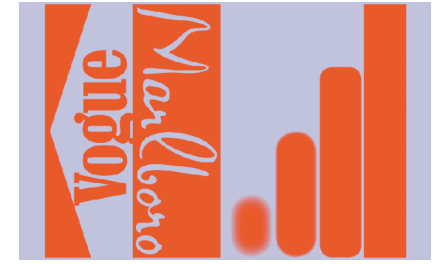


DEATHign your final life is an interaction space that invites you to think about the world of dying in terms of the living. With DEATHign, Bitten Stetter provides insights into her research, shows how social living space can be minimised to a few 'care-meters<sup>2</sup>' and which social questions and scope for design arise from it.

## Gender Salon

Larissa Holaschke  
[trendsandidentity.zhdk.ch](http://trendsandidentity.zhdk.ch)

Der Gender Salon ist ein Forschungs-labor, das sich mit Geschlechterklichs und Perspektiven im Design auseinandersetzt. Im Austausch mit Expert\*innen tauchen die Teilnehmer\*innen in Räume wie den Boxgym oder den Nail Salon ein und untersuchen, wie in unserer Alltagskultur Identitäten produziert und gestaltet werden können.



The Gender Salon is a research laboratory that deals with gender clichés and perspectives in design. In exchange with experts, the participants immerse themselves in spaces such as the Boxgym or the Nail Salon and investigate how identities can be produced and shaped in our everyday culture.

## Hey!

HSLU Ludic Lab Lucerne  
[www.hslu.ch/forschung](http://www.hslu.ch/forschung)

Computerspiele sind komplexe Systeme, die mit den Spielenden kommunizieren. Aber was passiert, wenn das System Intelligenz entwickelt? Das Spiel den Spiess umdreht und uns zu seiner Entwicklung benutzt? Helfen wir der künstlichen Intelligenz? Gewinnt der Spieltrieb oder die Angst?

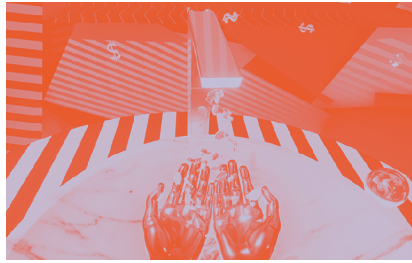


Computer games are complex systems that communicate with the players. But what happens when the system becomes intelligent? When the game turns the tables and uses us to develop itself? Do we help artificial intelligence? What wins, the instinct to play, or fear?

## Hyper Fountain

Dornbracht Research Lab  
[www.dornbracht.com](http://www.dornbracht.com)

Mithilfe von Virtual-Reality-Brillen kann das Publikum in eine hyperreale Welt eintauchen, in der es Raum, Materie und insbesondere das Element Wasser auf ungekannte Weise erlebt – Wasser als Schnittstelle zwischen Mensch und Technologie, zwischen realer und virtueller Erfahrung.



With the help of virtual reality goggles, the audience can immerse itself in a hyper-real world in which it experiences space, matter and, in particular, the element of water in an unprecedented way – water as an interface between man and technology, between real and virtual experience.

## Ida & Anton

HSLU Hochschule Luzern –  
Design & Kunst  
[www.hslu.ch/ida](http://www.hslu.ch/ida)

Transluzide, gehängte Stoffbahnen und modulare Möbel beschreiben Linien, die quer durch den Eingangsbereich der Design Biennale Zürich gehen und so auf unterschiedlichste Aktivitäten reagieren können. Konzipiert und realisiert von Studierenden der Hochschule Luzern – Design & Kunst.



Translucent, suspended fabric panels and modular furniture trace lines that traverse the entrance area of the Design Biennale Zurich and react to a wide variety of activities. Designed and realised by students of the Lucerne University of Applied Sciences and Arts – Art & Design.

## Janu

Aaron Abt  
[www.aaronabt.ch](http://www.aaronabt.ch)

Eine Türe versperrt den Durchgang zwischen zwei Räumen. Sie separiert, was nicht zusammen gehören soll, erlaubt aber auch, die Grenze zu überschreiten und vorwärts zu kommen. Wird man dabei auf der anderen Seite als Freund oder als Feind empfangen? Virtuelle Räume tun sich in Form von Projektionen auf.



A door blocks the passage between two rooms. It separates what should not belong together, but also allows you to cross the border and move forward. On the other side, will you be received as a friend or as an enemy? Virtual spaces open up in the form of projections.

## Kids, Rakete, Coin

Mario von Rickenbach  
[www.mariov.ch](http://www.mariov.ch)  
[www.playkids.ch](http://www.playkids.ch)  
[www.playables.net](http://www.playables.net)

Mario von Rickenbach ist ein Ausnahmekünstler. Seine international erfolgreichen, oftmals transmedial angelegten Projekte, drehen sich um schrullige Charaktere und widerspenstige Welten. Virtuoso bricht er mit Erwartungshaltungen und Raumkonventionen. Seine pointierte minimalistische visuelle Handschrift wirft uns in einen wohligen Taumel aus Vergnügen, Melancholie und Traurigkeit.

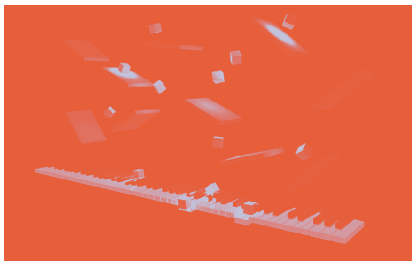


Mario von Rickenbach is an exceptional artist. His internationally successful, often transmedial projects revolve around quirky characters and unruly worlds. He breaks with expectations and spatial conventions virtuosically. His pointed minimalist visual handwriting casts us into a pleasant whirl of pleasure, melancholy and sadness.

## Klavierspiel

ZHdK/ Institute for Computer Music and Sound Technology  
[www.zhdk.ch/forschung/icst](http://www.zhdk.ch/forschung/icst)

Das Projekt Klavierspiel kombiniert einen Automaten, der auf die Tastatur eines Konzertflügels aufgesetzt wird, und eine interaktive Steuerung, mit der das Publikum über Touchscreens spielerisch algorithmische Musik kreieren und das Resultat unmittelbar hören kann.



The project Klavierspiel ('Piano playing') combines an automaton, which is placed on the keyboard of a concert grand piano, and an interactive control, with which the audience can playfully create algorithmic music via touchscreens and hear the result immediately.

## Mish Mash

Doron Hirsch, Kwa Qua Games (NL)  
[www.kwaqua.com/mishmash](http://www.kwaqua.com/mishmash)

Mish Mash erweitert das von Künstlern des Surrealismus in den 1920er Jahren erfundene Spiel Cadavre Exquis und bringt es in den digitalen Raum. Ein experimentelles, digitales Spiel, eine riesige, surrealistische Zeichnung: Mish Mash bringt Leute aus der ganzen Welt zusammen, um Vielfalt und Einzigartigkeit zu feiern.

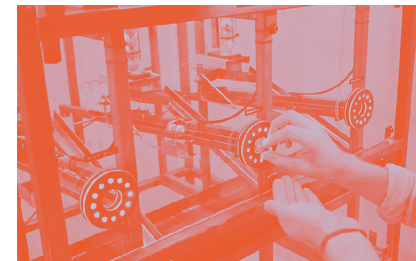


Mish Mash extends the game Cadavre Exquis ('exquisite corpse') invented by Surrealist artists in the 1920s and ports it into digital space. An experimental digital game, a huge surrealist drawing: Mish Mash brings people from all over the world together to celebrate diversity and uniqueness.

## Moniac

Daniël De Bruin (NL)  
[www.danieldebruin.com](http://www.danieldebruin.com)

Inspiriert vom Monetary National Income Analogue Computer – kurz MONIAC – von Bill Phillips aus den 1940er-Jahren, baute Daniël De Bruin eine analoge Installation, die von bis zu vier Personen gleichzeitig gespielt werden kann: Geld ausgeben, investieren und verdienen – und den Lauf der «Geldkugeln» im Finanzsystem verfolgen.

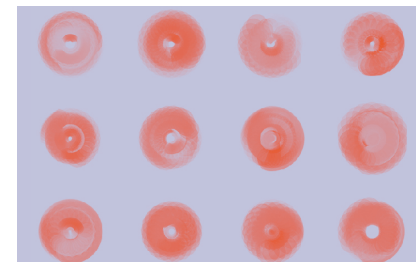


Inspired by Bill Phillips' Monetary National Income Analogue Computer – MONIAC – from the 1940s, Daniël De Bruin's interpretation is an analogue installation that can be played by up to four people simultaneously: Spending, investing, and earning money – a simulation of the financial system, visualised by wandering metal balls.

## Noumenon

Laura Gyr  
[www.lauragyr.ch](http://www.lauragyr.ch)  
[www.hslu.ch/digital-ideation](http://www.hslu.ch/digital-ideation)

Jeder Mensch hat seinen einzigartigen, unverwechselbaren Charakter. Anhand eines Fragebogens werden Tendenzen von Charakterzügen ermittelt und laufend visualisiert mit Farben und Formen. So entsteht am Bildschirm ein Charakter-Bild, farbig, mit abstrakten Formen, das man ausdrucken, mit anderen vergleichen und nachhause nehmen kann.



Every person has his or her own unique, unmistakable character. A questionnaire is used to identify trends in character traits and visualise them continuously with colours and shapes. The result on-screen is an image of your character – colourful, with abstract shapes – which can be printed, compared with others and taken home.

## OFF (Observation Failure Filter)

Meret Fischli  
[www.meretfischli.ch](http://www.meretfischli.ch)

Wir hinterlassen in digitalen Posts und beim Benutzen unserer Smartphones überall Spuren, die Hinweise auf unsere Persönlichkeit geben und unsere Privatsphäre beeinträchtigen. Wir fördern so aktiv unsere eigene Überwachung. OFF bietet ein Tool aus virtuellen Filtern, das dazu verhelfen soll, der Überwachung im Bereich der Gesichtserkennung im Netz zu entgehen.



Everyday, we leave multiple traces in digital posts and while using our smartphones that point to our personality and affect our privacy. Thus, we actively promote our own monitoring. OFF offers a tool of virtual filters designed to avoid face recognition and detection.

## Recycling Reject, Pressure Series

Tim Teven (NL)  
[www.timteven.com](http://www.timteven.com)

Mit praxisorientiertem, technischem und materialorientiertem Design vereinfacht Tim Teven Objekte auf das Wesentliche, wobei er das Design immer in den industriellen Prozess integriert und umgekehrt. Der experimentelle Umgang mit Materialien und das Thema Nachhaltigkeit spielen dabei eine zentrale Rolle.

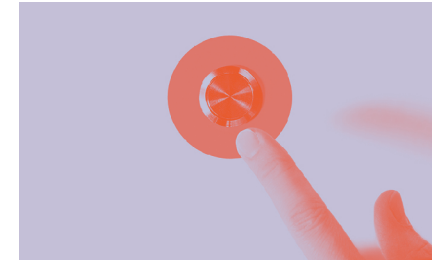


With practical, technical and material-oriented design, Tim Teven simplifies objects to the essentials, always integrating their design into the industrial process and vice versa. The experimental use of materials and the topic of sustainability play an important role.

## Ring my Bell

ECAL/University of Art and Design  
Lausanne  
[www.ecal-ringmybell.ch](http://www.ecal-ringmybell.ch)  
[www.ecal.ch](http://www.ecal.ch)

Die interaktiven Türklingeln, gestaltet von BA Industrial Design Studierenden der ECAL/University of Art and Design Lausanne, verbinden Objekt- und Sounddesign, ein häufig vernachlässigtes Thema, obwohl doch fast jedes Objekt auch Geräusche erzeugen kann. DONG! TRRRRRR! GLING! Treten Sie ein!



ECAL/Gianni Camponota

The interactive doorbells, created by BA Industrial Design students at ECAL/University of Art and Design Lausanne, combine object and sound design, an often neglected topic, despite almost every object being capable of producing sounds. DONG! TRRRRRR! GLING! Step inside!

## RotoRing

Gregory Kogos  
[www.facebook.com/RotoRing/](http://www.facebook.com/RotoRing/)

Die interaktive Lichtinstallation RotoRing ist im Kern ein Puzzle. Mit einem Drehkopf bewegt man einen hellen Lichtfleck auf zwei LED-Ringen; mit einer Taste wechselt man von einem Ring zum anderen. Das Ziel besteht darin, auf beiden Ringen mit dem Lichtfleck den leeren Punkt zu erreichen und dabei die roten Lichtpunkte zu vermeiden.



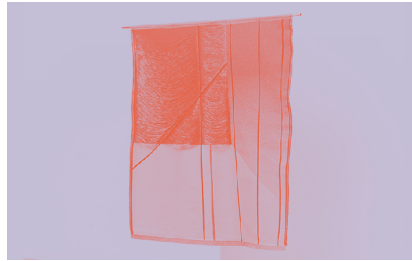
The interactive light installation RotoRing is essentially a puzzle game. Using a rotating head, the players control the brightest spot of light on two LED rings; with one button they switch from one ring to the other. The goal is to avoid the red lights and reach the empty spot on each level.



## Softspace

Marie Schumann  
[www.marieschumann.de](http://www.marieschumann.de)

Softspace sind gewobene Textilien, die subtile Bewegungen, das Spiel des Lichtes und der Oberflächen veranschaulichen. Sie machen das Material Textil auf eine neue Weise zugänglich und erfahrbar, sie reagieren auf den Raum und verändern ihn dadurch.



Softspace: woven textiles that illustrate subtle movements, the interplay of light and surfaces. They make textile material accessible and experienceable in a new way, they react to space and thereby change it.

## Virtual Absurdity

ZHdK / Industrial Design  
[industrialdesign.zhdk.ch](http://industrialdesign.zhdk.ch)

Mit digital hergestellten Objekten animieren die Industrial-Design-Studierenden der ZHdK zum verblüffend analogen Spielerlebnis. Die vor Ort anpassbaren Gegenstände schaffen eine Spielgemeinschaft jenseits von flimmernden Bildschirmen und erlauben einen kritisch-lustvollen Blick auf unsere stete Verbindung zu elektronischen Geräten.



With digitally produced objects, the industrial design students at the ZHdK invite to an amazingly analog gaming experience. The objects, which can be adapted on site, create a gaming community beyond flickering screens and allow a critical yet pleasurable look at our constant connection to electronic devices.



# Design Parcours — Alter Botanischer Garten der Universität Zürich

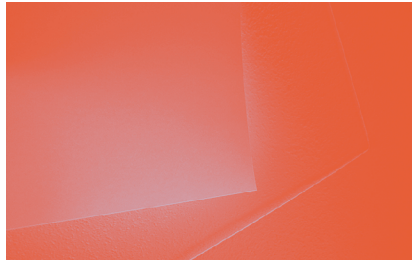
Inspiziert vom Schweizer Design  
Klassiker Vita Parcours können am  
Design Parcours extra dafür kon-  
zipierte Projekte von aufstrebenden  
Designtalenten entdeckt werden.  
Mit Witz, Charme und viel künst-  
lerischer Freiheit zeigen sie, was  
Design alles bewegen kann.

Inspired by the Swiss design classic  
Vita Parcours, projects by up-and-  
coming design talents can be  
discovered on the Design Parcours.  
With wit, charm and a lot of artistic  
freedom, they demonstrate what  
design can do.

Damian Fopp, Sarah Infanger, Adriaan de Jongh (NL), Deira Kouto &  
Valentina Labitzke, Bertille Laguët, Ursina Landolt & Lea Pfister, Toru Wada

## Blue Box

Atelier Landolt Pfister  
[www.landolt-pfister.ch](http://www.landolt-pfister.ch)



Die Kasematte unterhalb des Alten Botanischen Gartens ist ein Relikt der Festungsanlage aus dem 17. Jahrhundert. Erst durch den Schein der UV-Taschenlampe zeigen sich Strukturen und kryptische Elemente, die sich durch ihre Anordnung zu einem Leitsystem formieren. Sie fordern auf zu reagieren, zum Strecken, Bücken, Hüpfen, Dehnen – warm up!

The casemate below the Old Botanical Garden is a relic of the 17th century fortress. Structures and cryptic elements, arranged to form a guidance system, are only revealed by the glow of a UV torch. They challenge us to react, to stretch, bend, hop, stretch – warm up!

## Bounden

Adriaan de Jongh  
[www.adriaandejongh.nl](http://www.adriaandejongh.nl)

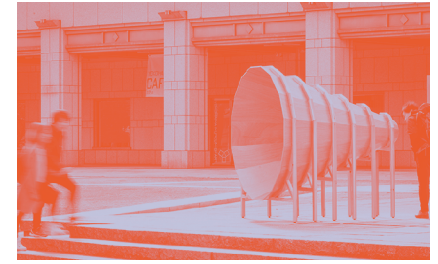


Bounden ist ein verrücktes Smartphone Game für zwei Spielende mit einer Choreografie des niederländischen Nationalballetts. Beide halten das Smartphone an einem Ende fest und drehen gemeinsam eine virtuelle Kugel einem Pfad entlang. Und schon kann der Tanz losgehen.

Bounden is a crazy smartphone game for two players, with a choreography by the Dutch National Ballet. Both hold the smartphone at one end and together roll a virtual ball along a path. And the dance can begin.

## Fragments of Sound

Toru Wada  
[www.ateliertoruwada.com](http://www.ateliertoruwada.com)

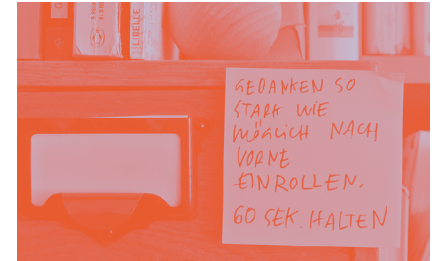


Geräusche sind eines der Hauptelemente unserer Umgebung. Fragments of Sound ist eine Installation, die mit der Geräuschkulisse interagiert. Die Integration des akustischen Kontexts in ein Stadtmobiliar ermöglicht neue Erfahrungen und Interaktionen zwischen dem Publikum und der Stadt.

Sounds are one of the main elements of our environment. Fragments of Sound is an installation that interacts with the soundscape. The integration of the acoustic context into urban furniture enables new experiences and interactions between the audience and the city.

## Praktische Übungen

Sarah Infanger  
[www.sarahinfanger.com](http://www.sarahinfanger.com)



Die meisten Menschen wissen, wie viele Liegestützen sie schaffen, oder ob sie aus dem Stand heraus den Boden mit den Fingern berühren können. Aber wie beweglich ist ihre Wahrnehmung? Wie gelenkig ihre Vorstellungskraft? Wie lange schaffen sie etwas Unbemerkenswertes zu betrachten, ohne dass ihnen der Schnauf ausgeht? Möchten Sie mehr Bewegung im Kopf? Dann los!

Most people know how many push-ups they can do, or whether they can touch the ground with their fingers from a standing position. But how mobile is their perception? How agile is their imagination? How long do they manage to look at something unremarkable without running out of breath? Do you want more movement in your head? Then let's go!

## StrengthAgility- EnduranceSkill

Damian Fopp  
[www.damianfopp.com](http://www.damianfopp.com)

Neben dem idyllischen Teich im Alten Botanischen Garten installiert Damian Fopp eine parasitäre Pop-Up-Übung. Er entwickelt für den Vita Parcours eine neue ästhetische Sprache, verwendet Materialien aus der ganzen Stadt und bricht mit dem didaktischen Charakter um eine Vielzahl von spielerischen Interaktionen zu ermöglichen.



Next to the idyllic pond in the Old Botanical Garden, Damian Fopp installs a parasitic pop-up exercise. He develops a new aesthetic language for the Vita Parcours, uses materials from all over the city and breaks with the didactic character in order to enable a multitude of playful interactions.

## The Blacksmith's Playground

Bertille Laguet  
[www.bertillelaguet.ch](http://www.bertillelaguet.ch)

Der Vita Parcours begann mit der Nutzung von natürlichen Hindernissen aus dem Wald. Die Designerin und Schmiedin Bertille Laguet verwendet ebenfalls ungenutztes, vorhandenes Material aus ihrer Werkstatt. Der spontan entstandene «Spielplatz der Schmiede» setzt sich aus Modulen zusammen, die den Körper mit neu ausgedachten Übungen herausfordern.

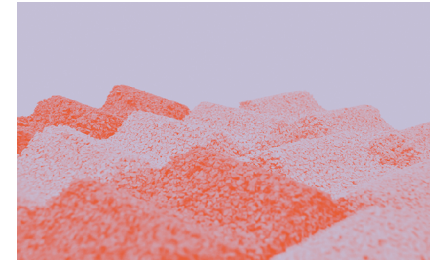


Christian Beutler / Keystone-SDA

The Vita Parcours began with the use of natural obstacles from the forest. The designer and blacksmith Bertille Laguet also uses unused material from her workshop. The spontaneously created Blacksmith's playground consists of modules that challenge the body with new exercises.

## Verso

Deiara Kouto, Valentina Labitzke



Welchen Einfluss haben Form, Farbe und Muster auf den Gleichgewichtssinn? Die Installation Verso lenkt den Fokus auf den Bodenbelag, auf Optik und Materialbeschaffenheit. Drei unterschiedliche Pfade fordern die Sinne: offensichtlich schwierig, versteckt kompliziert und unerwartet einfach.

How do shape, colour and pattern influence the sense of balance? The Verso installation focuses on the floor covering, optics and material properties. Three different paths challenge the senses: obviously difficult, obscurely complicated and unexpectedly simple.

## Swiss Game Design Lounge — Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse

Die Gruppenausstellung, kuratiert von der Design Biennale Zürich, widmet sich zeitgenössischen experimentellen Videospieldesignpositionen und stellt Schweizer Game Designerinnen und Designer vor. Diese präsentieren ihre Games und Playful Experiences in der Galerie zwischen Typenmöbeln und Wohnlandschaft.

The group exhibition, curated by the Design Biennale Zürich, is dedicated to experimental video game positions and introduces Swiss game designers. The designers will present their games and playful experiences amidst type-furniture and a sofa landscape.

Fabio Baumgartner, Sonja Böckler, Tunay Bora, Charlotte Broccard, Tim Bürge, Mylène Dreyer, Christian Etter, Florian Faller, Martina Hugentobler, Arno Justus, Johannes Köberle, Chris Elvis Leisi, Mario von Rickenbach, Alice Ruppert, Goran Saric, Don Schmocker, Leander Schneeberger, Joel Schoch, Philipp Stern, Adrian Stutz, Nadya Suvorova, ZHdK / Game Design

## Akarma, Dreii, Il Filo Conduttore, Mr Nom Nom

Christian Etter  
[www.etterstudio.com](http://www.etterstudio.com)

Christian Etter schätzt die Zusammenarbeit in multidisziplinären Teams und steht für interaktive Spielerfahrungen ohne falsche Schnörkel. Seine Arbeiten glänzen durch visuelle Virtuosität und Humor, verbinden Kunst – Design – Technologie zu einer sinnstiftenden Position und lassen Eines nicht aufkommen: Langweile und Gleichklang.



Christian Etter appreciates the collaboration in multidisciplinary teams and stands for interactive gaming experiences without false flourishes. His works shine with their visual virtuosity and humour, combine art – design – technology to a meaningful, playful position and above all do not let one thing come up: Boredom and harmony.

## Feist

Florian Faller & Adrian Stutz  
[www.playfeist.net](http://www.playfeist.net)

Feist ist ein handgefertigtes Action-Spiel. Es erzählt die Geschichte einer zerbrechlichen, kleinen Fellkreatur und ihren verzweifelten Versuchen, sich und ihre Gefährten aus den Klauen bössartiger Raubtiere zu retten. Eine Bilderbuchwelt, zu schön zum Sterben.

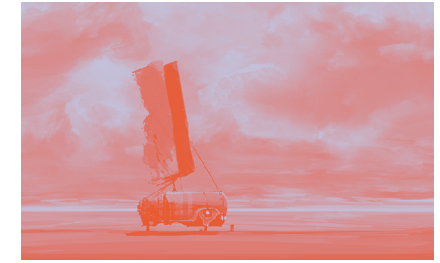


Feist is a handmade action game. It tells the story of a fragile little furry creature and its desperate attempts to rescue itself and its companions from the clutches of vicious predators. A picture book world, too beautiful to die in.

## FAR: Lone Sails

Don Schmocker, Goran Saric & Team  
[www.okomotive.ch](http://www.okomotive.ch)

In FAR: Lone Sails bewegt ein winzig kleiner Charakter ein eigentümliches Gefährt durch die Weiten eines ausgetrockneten Meeres. Mit Hingabe und Fürsorge für die zarte Hauptfigur gilt es Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden, um die Reise gemeinsam zu überstehen.



In FAR: Lone Sails, a tiny character moves a peculiar vehicle through the vastness of a dry sea. The aim is to solve puzzles and hurdles with devotion and care for the delicate main character, so as to survive the journey together.

## Henry, mUBO, Phari

Tim Bürge

Als Game Designer widmet sich Tim Bürge alleine und in Teams der Entwicklung von experimentellen Games. Seine Arbeiten zeugen von visueller Exzellenz, Experimentierfreudigkeit, schrulligem Humor und leben von mutigen disziplinären Grenzüberschreitungen. Tim Bürge schloss in 2019 in der BA-Vertiefung der Fachrichtung Game Design an der ZHdK ab.



As a game designer, Tim Bürge is dedicated to the development of experimental games, both individually and in teams. His works demonstrate visual excellence, a willingness to experiment, sharp humour and bold transdisciplinarity. Tim Bürge graduated from the Zurich University of the Arts in 2019 with a BA in Game Design.

## Kaleidoscope, Nil, Oko

Nadya Suvorova  
[www.nadyasuvorova.com](http://www.nadyasuvorova.com)

Beflügelt durch die Raumfahrt, inspiriert durch die Teilchenphysik exploriert Nadya Suvorova Räume, die für unser blosses Auge nicht erkennbar sind. Ihre schönen, meditativen, interaktiven Projekte bewegen sich an der Schnittstelle von Kunst, Design und Wissenschaft, eröffnen Zugänge zu komplexen Themen und entführen uns auf poetische Reisen.



Inspired by space travel and by particle physics, Nadya Suvorova explores spaces that are invisible to the naked eye. Her disturbingly beautiful, meditative, interactive projects are located at the intersection of art, design and science, establish playful approaches to complex topics and take us on poetic journeys.

## Metaformose

Tunay Bora  
[www.tunaybora.io](http://www.tunaybora.io)

Reise durch einen interaktiven Datenschwungel auf Basis von HTML-Tags einer benutzerdefinierten Website. Die Informationen auf der Website werden abstrahiert und schweben als manipulierbare Datenobjekte in einem dreidimensionalen Webkosmos.



Travel through an interactive data jungle based on HTML tags from a user-defined website. The information on the website is abstracted and floats in a three-dimensional web cosmos, in the form of manipulable data objects.

## Northbound

Arno Justus & Johannes Köberle  
[gamedesign.zhdk.ch](http://gamedesign.zhdk.ch)

Northbound ist ein narratives und exploratives Adventure Game. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle eines jungen Mannes, der nach abgeschlossenem Studium sein Leben zu bewältigen versucht. Um dem Alltag zu entfliehen, beschliesst er, mit seinen zwei Jugendfreunden auf einen Roadtrip zu gehen.

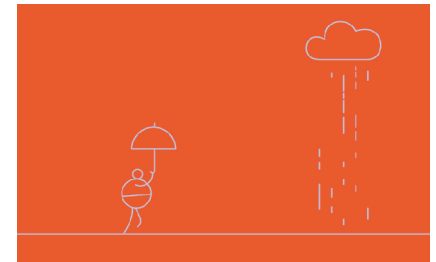


Northbound is a narrative and explorative adventure game. The players slip into the role of a young man who tries to cope with his life after completing his studies. To escape from everyday life, he decides to go on a road trip with his two childhood friends.

## PLUI

Leander Schneeberger  
[gamedesign.zhdk.ch](http://gamedesign.zhdk.ch)

Der Spielprototyp PLUI ist eine Auseinandersetzung mit dem Einsatz von Vektorgrafiken in Videospiele. Unbekümmert bewegt sich die Figur durch die minimalistische Spielwelt, auf der Jagd nach einer ständig fliehenden Regenwolke. Denn sie will nichts anderes, als das angenehme Regenrauschen auf ihrem Regenschirm genießen zu können.



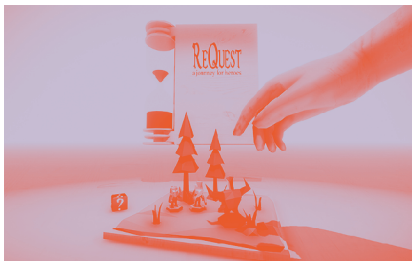
The game prototype PLUI is an exploration of the use of vector graphics in video games. The game character moves unperturbedly through a minimalistic world, on the hunt for a constantly fleeing rain cloud, eschewing everything else for the enjoyment of the pleasant patter of rain on its umbrella.



## ReQuest

Chris Elvis Leisi  
[www.archlevel.ch](http://www.archlevel.ch)

ReQuest – A journey for heroes ist ein Adventure-Spiel, das mit einer Virtual-Reality-Brille gespielt wird. Es thematisiert die klassische Heldenreise: Die Spielerin oder der Spieler hilft den Spielfiguren, eine Reise über fünf Akte zu überstehen. Geht alles gut, kehren die Ausgesandten als HeldInnen nach Hause zurück.

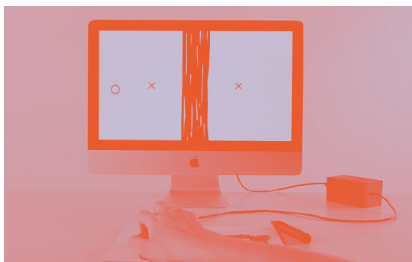


ReQuest – A journey for heroes is an adventure game played with virtual reality glasses. It focuses on the classic hero's journey: The player helps the characters to survive a journey over five acts. If all goes well, the envoys return home as heroes.

## Scribb, Incontroller, Spher

Mylène Dreyer  
[www.mylenedreyer.ch](http://www.mylenedreyer.ch)

Mylène Dreyer reizt das Spiel mit dem Unerwarteten und die Umkehrung von Regelsystemen aus. Störung, Illusion und Manipulation sind dabei zentrale Mittel, um spielerische Erfahrungen zu schaffen und virtuos den virtuellen und physischen Spielraum zu verbinden. Ihr Hintergrund als Interaction- und Grafik-Designerin ist in ihren Projekten stets spürbar.

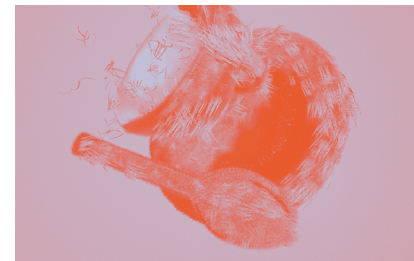


Mylène Dreyer is interested in playing with the unexpected and in reversing control systems. Disturbance, illusion and manipulation are central tools to create innovative, playful experiences and to connect the virtual and physical space virtuosically. Her background as an interaction and graphic designer is always evident in her projects.

## SHAVE

Sonja Böckler  
[www.shavegame.sonjaoeckler.de](http://www.shavegame.sonjaoeckler.de)

SHAVE ist ein Handyspiel in dem man Objekte rasiert. Haare – ein seltsames, aber auch sinnvolles Thema. Kulturell konnotiert und gesellschaftlich aufgeladen: je nachdem, wo die Haare wachsen, denken wir anders darüber. Die Kombination von Spass und Spielsystem offenbart verborgene Verhaltensmuster und Konventionen auf humorvolle Weise.



SHAVE is a mobile game where you shave objects. Hair – a strange, yet meaningful topic. Culturally connoted and socially charged: depending on where hair grows, we think differently about it. The combination of fun and game-system reveals hidden behavioural patterns and conventions in a humorous way.

## Têt

Charlotte Broccard  
[www.charlottebroccard.ch](http://www.charlottebroccard.ch)

Schlüpfen Sie in die Haut des Küchenchefs, der das Fest des Têt (vietnamesisches Neujahr) vorbereitet. Fordern Sie in einem bunten und wahnsinnigen Universum Ihre Geschicklichkeit heraus und entdecken Sie die Geheimnisse der Rezepte. Dieses Game hält während dem virtuellen Kochen viele lustige Überraschungen bereit.



Slip into the skin of a chef preparing the Têt (Vietnamese New Year) feast. Challenge your skills in a colourful and mad universe and discover the secrets of the recipes. This game offers many fun surprises during virtual cooking.



## Do / Thu 29.8.2019

Werkstadt Zürich  
17:00 – 21:00 — Opening Night

19:00 – 20:00  
Opening Talk / Happy PLAY Lucky

17:00 – 21:00  
Creative Lab

### Pavillon Le Corbusier

18:00  
Der Pavillon oder Mord an der  
Promenade Le Corbusier  
Buchvernissage / Book launch

### Off Spaces

10:00 – 17:00  
Living Tradition, Designing The Future –  
ZHdK / Visual Communication  
12:00 – 13:00  
Führung / Guided tour (inkl. Sandwich)  
16:00 – 17:00  
Führung / Guided tour (inkl. H2O)

10:00 – 18:00  
Athletica collection – schoenstaub

10:00 – 18:00  
ExerCube – Sphery

12:00 – 19:00  
LET'S PLAY – FREITAG Flagship Store

12:00 – 19:00  
Play with us – schön&recht

## Fr / Fri 30.8.2019

Vortragssaal, Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse  
17:00 – 19:30 — Pop-up Conference

### Werkstadt Zürich

12:00 – 21:00  
Creative Lab

13:30 / 15:30 / 17:30 / 19:30  
Führungen / Guided tours (DE/EN)  
Start: Meeting point

13:00 – 16:00  
Speedmentoring – in Cooperation with  
Pro Helvetia

18:30 – 20:00  
Kick-off des Förderprogramms 2019/20  
– Creative Hub

### Alter Botanischer Garten UZH

12:00 – 19:00  
Design Parcours

13:30 / 15:30 / 17:30  
Führungen / Guided tours (DE/EN)  
Start: Übung 1 / Exercise 1

### Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse

10:00 – 17:00  
Swiss Game Design Lounge

11:30 / 13:30 / 15:30  
Führungen / Guided tours (DE/EN)  
Start: Tageskasse / Box office

17:30 – 19:00  
Design Promenade: Typo-Tour –  
Agnès Laube & Michael Widrig

### Off Spaces

10:00 – 17:00  
Living Tradition, Designing The Future –  
ZHdK / Visual Communication  
12:00 – 13:00  
Führung / Guided tour (inkl. Sandwich)  
15:00 – 16:00  
Führung / Guided tour

10:00 – 18:00  
Athletica collection – schoenstaub

10:00 – 18:00  
ExerCube – Sphery

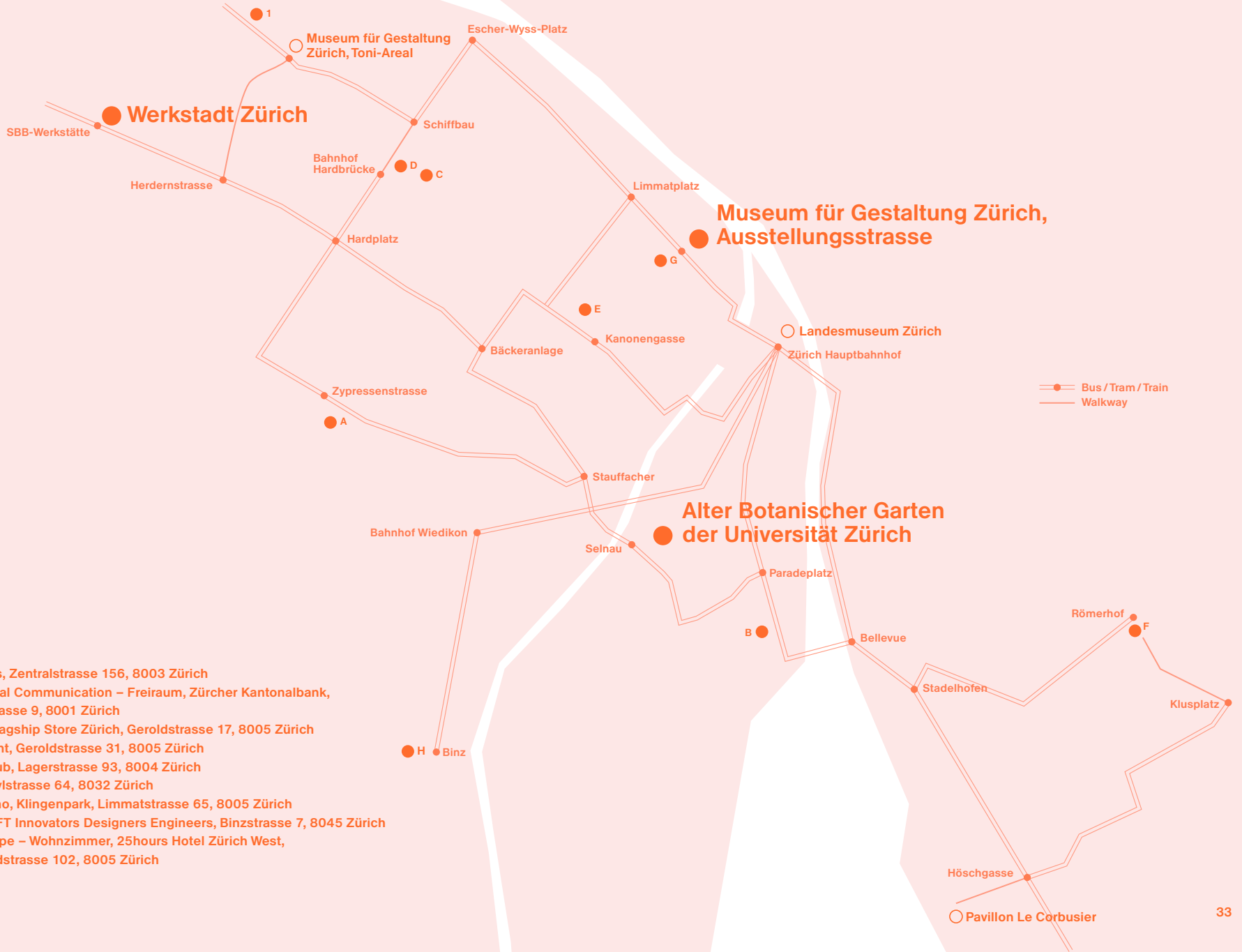
12:00 – 19:00  
BlockBox-Challenge – everything's

12:00 – 19:00  
LET'S PLAY – FREITAG Flagship Store

12:00 – 19:00  
Play with us – schön&recht

12:00 – 21:00  
Design Sinking – TRIBECRAFT

08:00 – 09:30  
CreativeMornings Zürich  
Location: siehe / see website



- A everything's, Zentralstrasse 156, 8003 Zürich
- B ZHdK/Visual Communication – Freiraum, Zürcher Kantonalbank, Bahnhofstrasse 9, 8001 Zürich
- C FREITAG Flagship Store Zürich, Geroldstrasse 17, 8005 Zürich
- D schön&recht, Geroldstrasse 31, 8005 Zürich
- E schoenstaub, Lagerstrasse 93, 8004 Zürich
- F Sphery, Asylstrasse 64, 8032 Zürich
- G Studio Fumo, Klingenpark, Limmatstrasse 65, 8005 Zürich
- H TRIBECRAFT Innovators Designers Engineers, Binzstrasse 7, 8045 Zürich
- 1 Urban Equipe – Wohnzimmer, 25hours Hotel Zürich West, Pfingstweidstrasse 102, 8005 Zürich

Sa/Sat 31.8.2019

Werkstadt Zürich	Landesmuseum Zürich
12:00–21:00 Creative Lab	15:00–16:00 Preview «Die Sammlung» – Atelier Brückner & Luca Tori
13:30 / 15:30 / 17:30 / 19:30 Führungen / Guided tours (DE/EN) Start: Meeting point	Museum für Gestaltung Zürich, Toni-Areal
14:00–15:30 Gender & Design – Larissa Holaschke	11:00–12:00 Spiel/Zeug: Spezialführung im Schaudepot – Nicola von Albrecht (DE)
16:30–18:00 Play SGV – SGV Schweizer Grafiker Verband	Off Spaces
Alter Botanischer Garten UZH	10:00–17:00 Living Tradition, Designing The Future – ZHdK/Visual Communication Workshop «Gestalte deine eigene Banknote»/“Design your own Banknote”
12:00–19:00 Design Parcours	10:00–18:00 LET’S PLAY – FREITAG Flagship Store
13:30 / 15:30 / 17:30 Führungen / Guided tours (DE/EN) Start: Übung 1 / Exercise 1	10:00–18:00 Play with us – schön&recht
17:30–19:00 Design Promenade: Böse Dinge – Meret Ernst	12:00–19:00 BlockBox-Challenge – everything
Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse	12:00–21:00 Design Sinking – TRIBECRAFT
10:00–17:00 Swiss Game Design Lounge	15:00–18:00 Eile mit Weile – Studio Fumo
11:30 / 13:30 / 15:30 Führungen / Guided tours (DE/EN) Start: Tageskasse / Box office	18:00–22:00 SpielBAR – Urban Equipe
14:00 AirConsole Tournament	

So/Sun 1.9.2019

Werkstadt Zürich	Landesmuseum Zürich
12:00–19:00 Creative Lab	14:00–15:00 100 Jahre Kamishibai – Talk mit /with Prof Dr. Aki Nishioka, Auditorium Pixel
13:30 / 15:30 / 17:30 Führungen / Guided tours (DE/EN) Start: Meeting point	Museum für Gestaltung Zürich, Toni-Areal
14:00–16:00 Best of bugnplay.ch	11:00–12:00 Designlabor: Material + Technik Führung (DE)
Alter Botanischer Garten UZH	12:00–13:00 Designlabor: Material + Technik Guided tour (EN)
12:00–19:00 Design Parcours	14:00–15:00 Made with Pleasure, Drop-in Action
13:30 / 15:30 / 17:30 Führungen / Guided tours (DE/EN) Start: Übung 1 / Exercise 1	Off Spaces
14:00–15:30 Design Promenade: Gute Dinge – Gabriela Chicherio	12:00–17:00 BlockBox-Challenge – everything
Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse	14:00–17:00 Eile mit Weile – Studio Fumo
10:00–17:00 Swiss Game Design Lounge	
11:30 / 13:30 / 15:30 Führungen / Guided tours (DE/EN) Start: Tageskasse / Box office	
14:00–16:30 Spielobjekte: Drop-in Workshop im Atelier / in the studio	

# Pop-up Conference — Vortragssaal, Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse Fr/Fri 30.08.2019, 17:00–19:30

Konferenzsprache / Conference language: EN

Technologie, Simulation und Robotik – Material, Poesie und Irritation – interaktive Erlebnisse, Räume und Services. Tim Geurtjens, Mona Neubauer & David Simon und Mieke van den Hout präsentieren visionäre Konzepte und spielerische Prozesse aus unterschiedlichen Design-Disziplinen. Auch die Moderation geht neue Wege. Machen Sie mit bei diesem Experiment.

Technology, simulation and robotics – material, poetry and irritation – interactive experiences, spaces and services. Tim Geurtjens, Mona Neubauer & David Simon and Mieke van den Hout demonstrate visionary concepts and playful processes from different design disciplines. The presentation will explore new paths as well. Take part in this experiment.

Tim Geurtjens – Joris Laarman Lab / MX3D (NL)  
Mona Neubauer & David Simon – Lucid  
Mieke Lucia van den Hout – Studio Mieke Lucia (NL)  
Mario von Rickenbach & Michael Frei

Special act: Melody Chua

16:30 Ticketing, Arrival

17:00 WELCOME BY PAULA – Moderation developed by Mario von Rickenbach & Michael Frei

17:10 TIM GEURTJENS (NL) – JORIS LAARMAN LAB / MX3D  
Mechanical Engineer and Product Designer

### PRINTING OUTSIDE THE BOX

Tim Geurtjens, ursprünglich Maschinenbauer und Produktdesigner, stellt seine vielfältigen Erfahrungen mit dem Einsatz des 3D-Druckes im Designprozess vor. Er berichtet, wie Frustration zu Innovation führen kann und wie er, zusammen mit Joris Laarman LAB, den Zugang in die Welt des 3D-Druckes und der Robotik gefunden hat und daraus das Tech-Startup MX3D entstanden ist.



Tim Geurtjens, originally a mechanical engineer and product designer, presents his diverse experiences with the use of 3D printing in the design process. He talks about how frustration can lead to innovation and how, together with Joris Laarman LAB, he found his way into the world of 3D printing and robotics and how this led to the MX3D tech start-up.

17:30 MIEKE LUCIA VAN DEN HOUT (NL) – STUDIO MIEKE LUCIA  
Product Designer

### TEXTILE PLAY FOR SPACES

Mit spielerischer Herangehensweise und Liebe zum Textil erkundet Mieke Lucia van den Hout Design mit dem Schwerpunkt auf akustischen Lösungen. Mieke kreiert schallabsorbierende Objekte für Innenräume, die unsere Umgebung ergänzen und die Phantasie anregen.



With a playful approach and a love of textiles, Mieke Lucia van den Hout explores new paths with an emphasis on acoustic solutions. Mieke creates sound-absorbing objects for interiors that complement our surroundings and stimulate the imagination.

17:50 MONA NEUBAUER & DAVID SIMON –  
LUCID, DAS BÜRO FÜR KOLLEKTIVE NEUGIERE (CH)  
Interaction Designers

### DESIGNING WITH CURIOSITY

Mona Neubauer und David Simon gründeten 2015 gemeinsam mit anderen das Büro für kollektive Neugierde «Lucid». Die beiden teilen ihre Erfahrungen aus der gemeinsamen Designpraxis und eröffnen eine Sicht auf ihre Tätigkeit, vor allem auf die Hürden und die Herausforderungen, welche sehr oft hinter dem polierten Studio-Image verborgen bleiben.



Mona Neubauer and David Simon founded the Lucid office for collective curiosity together with others in 2015. The two share their experiences from joint design practice and open up a view of their work, especially the hurdles and challenges that often remain hidden behind the polished studio image.

18:05 MELODY CHUA, CHAOSFLÖTE A•I•Y•A Flutist and Composer  
in collaboration with XUAN INTERACTIVE VISUALS

### “INTELLIGENT” MACHINE IMPROVISOR BAD DECISIONS, WORLD PREMIERE

«Go home Chaosflöte, you're drunk.» Mit der Performance «Bad Decisions» will Melody Chua die emotionale Intelligenz ihrer Improvisationsmaschine herausfordern. Sie tritt gegen die Maschine an, um dem Spiel eine menschliche Seite abzugewinnen.



“Go home Chaosflöte, you're drunk.” With the performance “Bad Decisions” Melody Chua aims to challenge the emotional intelligence of her improvisation machine. She competes against the machine in order to gain a human side to the game.

18:15 Panel discussion moderated by Paula

18:45 End of conference

Afterwards, the audience can exchange ideas with the speakers.

## Activities

Das Opening am 29. August in der Werkstatt Zürich, Sonderführungen in den Partnermuseen, ein Design Quiz, ein Spieleabend, ein Kinderworkshop, diverse Talks, Vorträge und Design Promenaden bereichern die Ausstellungsformate.

The opening on 29 August at the Werkstatt Zurich, special guided tours in the partner museums, a design quiz, an evening of games, a children's workshop, various talks, lectures and design promenades enrich the exhibition formats.

AirConsole Tournament, Atelier Brückner, Best of bugnplay.ch, Creative Hub, CreativeMornings Zürich, Design Promenade, Landesmuseum Zürich, meter magazin, Museum für Gestaltung Zürich, Pro Helvetia, Schweizer Grafiker Verband, Urban Equipe

## Opening Talk / Happy PLAY Lucky

Do/Thu 19:00–20:00 (EN)  
Werkstadt Zürich

Mieke Lucia van den Hout (NL),  
Allan Dransfield (UK, PL)  
Moderation: Pia Viviani



Die besten Gespräche über das Leben führt man an der Bar, unter Freunden und mit einem Drink. So auch am Opening der Design Biennale Zürich. Eine Designerin, ein Glücklichermacher und eine Moderatorin treffen sich an der Bar und unterhalten sich über alles, was das Leben bietet. Ein frischer, unterhaltsamer Auftakt mit internationalem Flair.

The best conversations about life take place at the bar, among friends, having a drink – as at the opening of the Design Biennale Zurich. A designer, a happy-maker and a presenter meet at the bar and talk about everything life has to offer. A fresh, entertaining prelude with international flair.

## Der Pavillon oder Mord an der Promenade Le Corbusier

Do/Thu 18:00 (DE)  
Pavillon Le Corbusier

Buchvernissage / Book launch  
Graphic Novel



Ein erstochener Arzt an der Côte d'Azur: Die Spur führt zum Pavillon Le Corbusier in Zürich und mysteriösen Zusammenhängen mit dem Tod des Jahrhundertarchitekten, dem Kampf um den Pavillon und den Erlebnissen einer Urlaubsnachbarin.

A doctor stabbed to death on the Côte d'Azur: the trail leads to the Pavillon Le Corbusier in Zurich and mysterious connections with the death of the architect of the century, the struggle for the pavilion and the experiences of a holiday neighbour.

Mit dem Autor Andreas Müller-Weiss  
und Benedikt Loderer, Stadtwanderer

With the author Andreas Müller-Weiss  
and Benedikt Loderer, city hiker

## CreativeMornings Zürich

Fr/Fri 8:00–10:00 (DE)  
Location: siehe / see website

Thema / Topic: Justice  
Anmeldung / Registration:  
[creativemornings.com/cities/zh](http://creativemornings.com/cities/zh)



CreativeMornings sind monatliche Frühstücksvorträge für Kreative, die an den unterschiedlichsten Orten stattfinden. Im August erzählt Gabriela Chicherio von den Herausforderungen einen nicht-kommerziellen Designevent zu organisieren, vom Versuch, diversen Projekten parallel gerecht zu werden und der Mission, Design als Kulturdisziplin zu positionieren.

CreativeMornings are monthly breakfast lectures for creative people that take place at various locations. In August, Gabriela Chicherio talks about the challenges of organising a non-commercial design event, the attempt to do justice to various projects simultaneously and the mission to position design as a cultural discipline.

## Co-Working – meter magazin

Fr–Sa/Fri–Sat 12:00–21:00  
So/Sun 12:00–19:00  
Werkstadt Zürich

[www.meter-magazin.ch](http://www.meter-magazin.ch)



In einem interaktiven Co-Working-Space ermöglicht das Online-magazin «meter» einen Einblick in den redaktionellen Alltag. Kreative Köpfe mit einem Auge für das Besondere und einem feinem Gespür für Worte sind aufgefordert, einen Beitrag einzureichen, der vielleicht direkt auf [www.meter-magazin.ch](http://www.meter-magazin.ch) veröffentlicht wird.

In an interactive co-working space, the online magazine “meter” provides an insight into everyday editorial work. Creative minds with an eye for the extraordinary and a fine feeling for words are invited to submit an article, which may be published directly on [www.meter-magazin.ch](http://www.meter-magazin.ch).



## Speedmentoring – in Cooperation with Pro Helvetia

Fr/Fri 13:00–16:00  
Werkstadt Zürich

[www.designswitzerland.ch](http://www.designswitzerland.ch)



Junge Schweizer Designtalente treffen auf Vertreter aus den Bereichen Industrie und Wirtschaft. In Form eines Speedmentorings bekommen sie dabei die Gelegenheit, Fragen zu stellen und wertvolle Inputs zu ihrem Portfolio zu erhalten. Spannende Begegnungen in einem spielerischen Austausch.

Young Swiss design talents meet representatives from industry and commerce. In the form of speed mentoring, they are given the opportunity to ask questions and receive valuable input on their portfolio. Exciting encounters in a playful exchange.

## Kick off des Förderprogramms 2019/20 – Creative Hub

Fr/Fri 18:30–20:00 (DE)  
Werkstadt Zürich

[www.creativehub.ch](http://www.creativehub.ch)  
Mit Anmeldung / With registration



Start des Förderprogramms: Der Creative Hub unterstützt herausragende Unternehmende aus der Schweizer Kreativwirtschaft und ihre Geschäftsideen während eines Jahres mit Coachings und Vernetzung und freut sich, an der Design Biennale Zürich die Unternehmerinnen und Unternehmer des Programms 2019/20 und ihre Geschäftsideen zu präsentieren.

Start of the support programme: The Creative Hub supports outstanding companies from the Swiss creative industry and their business ideas with coaching and networking for the duration of one year and is pleased to present the entrepreneurs of the programme 2019/20 and their business ideas at the Design Biennale Zurich.

## Design Promenade

Fr/Fri 17.30–19.00  
Sa/Sat 17:30–19:00  
So/Sun 14:00–15:30

[www.design-promenade.ch](http://www.design-promenade.ch)



In Zürich lauert das Design an jeder Ecke. In Zusammenarbeit mit «Hochparterre» und dem «Netzwerk Designgeschichte» kann an der Design Biennale Zürich das neue Format Design Promenade getestet werden. Die Verknüpfung von Designspaziergang und digitaler Plattform macht die Gestaltung des öffentlichen Raums und des kulturellen Erbes spielerisch erfahr- und verfügbar.

In Zurich, design lurks at every corner. In cooperation with “Hochparterre” and “Netzwerk Designgeschichte”, the new format Design Promenade can be tested at the Design Biennale Zurich. The combination of design walk and digital platform makes the design of public space and cultural heritage available and experienceable in a playful manner.

Fr/Fri 17.30–19.00

## Typo-Tour – Agnès Laube & Michael Widrig

Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse bis / to Toni-Areal

Sa/Sat 17:30–19:00

## Böse Dinge – Meret Ernst

Alter botanischer Garten UZH bis / to Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse

So/Sun 14:00–15:30

## Gute Dinge – Gabriela Chicherio

Alter botanischer Garten UZH bis / to Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse

## Design Quiz

Fr–So/Fri–Sun 10:00–17:00 (DE)  
Landesmuseum Zürich

Download:  
[www.designbiennalezurich.ch/2019/design-quiz-im-landesmuseum](http://www.designbiennalezurich.ch/2019/design-quiz-im-landesmuseum)



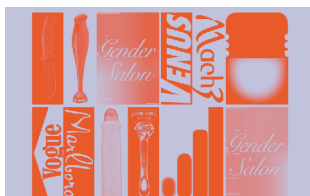
Anlässlich der Design Biennale Zürich sind die Besucher eingeladen, sich spielerisch mit Designdetails auseinander zu setzen. Das Quiz zur Ausstellung «Geschichte Schweiz» lenkt den Blick auf Innovationen, die unser Leben verändert und Entwürfe, die Geschichte geschrieben haben – angefangen bei Winkelried bis ins hier und jetzt.

On the occasion of the Design Biennale Zurich, visitors are invited to playfully explore design details. The quiz on the “History of Switzerland” exhibition focuses on innovations that have changed our lives and designs that have written history – from historic figures like Winkelried to the here and now.

## Gender & Design – Larissa Holaschke

Sa/Sat 14:00–15:00 (DE)  
Werkstadt Zürich

[www.trendsandidentity.zhdk.ch](http://www.trendsandidentity.zhdk.ch)



Es ist an der Zeit gegenwärtige Designstrategien zu überdenken. Der Talk geht der Frage nach, welchen Beitrag Design zur Geschlechtergleichstellung beitragen kann, indem es nicht stereotype Geschlechterrollen reproduziert, sondern geschlechtersensible und zukunftsorientierte Identitäten entwirft.

It is time to rethink current design strategies. The talk explores what design can contribute to gender equality by not reproducing stereotypical gender roles, but creating gender-sensitive and future-oriented identities.

## Play SGV – SGV Schweizer Grafiker Verband

Sa/Sat 16:30–18:00 (DE)  
Werkstadt Zürich

[www.sgv.ch](http://www.sgv.ch)



Illustration, Buchgestaltung, Corporate Design: der SGV Schweizer Grafiker Verband schickt Anna Haas, Reto Ehrbar und Jonas Voegeli ins Spiel um gestalterische Qualität und Innovation mit Regeln der visuellen Kommunikation.

Illustration, book design, corporate design: the SGV Schweizer Grafiker Verband sends Anna Haas, Reto Ehrbar and Jonas Voegeli into the game of creative quality and innovation with rules of visual communication.

## AirConsole Game Tournament – Alice Ruppert

Sa/Sat 14:00  
Vortragssaal,  
Museum für Gestaltung Zürich,  
Ausstellungsstrasse

[www.airconsole.com](http://www.airconsole.com)  
[www.aliceruppert.ch](http://www.aliceruppert.ch)



Was gibt es Schöneres als gemeinsam zu gamen? Praktisch, wenn sich die nötige Technik und Ausrüstung auf einen Screen, Internetverbindung und das eigene Smartphone beschränkt, das mit AirConsole zum Gamepad umgewandelt wird. Das von Alice Ruppert moderierte Game-Tournament ermöglicht es AirConsole auszuprobieren und live gegen Andere anzutreten.

What could be better than playing games together? It's very convenient when the necessary technology and equipment is limited to a screen, internet connection and your smartphone, which AirConsole transforms into a gamepad. The game tournament, moderated by Alice Ruppert and hosted by AirConsole, allows you to play live with other visitors.

## Spiel/Zeug: Spezialführung im Schaudepot

Sa/Sat 11:00–12:00 (DE)  
Schaudepot,  
Museum für Gestaltung Zürich,  
Toni-Areal



Von der Marionette bis zum Dreirad-  
velo: Nicola von Albrecht, Kuratorin  
Vermittlung, zeigt ihre Favoriten aus  
den Sammlungen.

Maximal 12 Teilnehmende  
(first come, first serve)

From the marionette to the tricycle  
bike: Nicola von Albrecht, curator  
of Vermittlung, shows her favourites  
from the collections.

Maximum of 12 participants

## Preview «Die Sammlung» – Atelier Brückner

Sa/Sat 15:00–16:00 (DE)  
Landesmuseum Zürich

Führung / Guided tour  
Mit Anmeldung / With registration



Die Ausstellungsgestalterin  
Carmen Utz, ATELIER BRÜCKNER  
und der Projektleiter der Ausstel-  
lung, Luca Tori erläutern bei einem  
Rundgang den Entwurfsprozess,  
die gestalterische Konzeption und  
den spielerischen Umgang mit  
neuen Medien. Die Ausstellung wird  
im Oktober 2019 eröffnet.

The exhibition designer Carmen Utz,  
ATELIER BRÜCKNER and the project  
manager of the exhibition, Luca Tori,  
explain the design process, the  
creative concept and the playful  
handling of new media on a tour of  
the exhibition. The exhibition itself  
will open in October 2019.

## SpielBAR – Urban Equipe

Sa/Sat 18:00–22:00  
Wohnzimmer, 25hours Hotel  
Zürich West, Pfingstweidstrasse 102,  
8005 Zürich

[www.urban-equipe.ch](http://www.urban-equipe.ch)



Im Strategiespiel Verdichtungsspiel-  
züge planen, Abwertungskits als  
Karten gegen die Gentrifizierung  
ausspielen oder doch lieber Zürich  
mithilfe von Züri-Bingo oder Spiel-  
RaumSchablonen neu erforschen?  
Unsere Spiel-Prototypen für das  
Entdecken und Erleben von urbanen  
Themen und Räumen schaffen  
Zugang zu komplexen Zusammen-  
hängen der Stadtentwicklung.

Plan compaction moves in the  
strategy game, play devaluation  
kits as cards against gentrification,  
or rather explore Zurich anew  
with the help of Züri-Bingo or game  
room templates? Our game proto-  
types for discovering and experienc-  
ing urban themes and spaces  
provide access to complex contexts  
of urban development.

## Best of bugnplay.ch

So/Sun 14:00–16:00  
Werkstadt Zürich

[www.bugnplay.ch](http://www.bugnplay.ch)



Bugnplay.ch ist ein mit Preisen  
dotierter Medien- und Roboterwettbe-  
werb für Jugendliche in der Schweiz,  
initiiert von Migros Kulturprozent.  
Eine Auswahl der besten Arbeiten  
der diesjährigen Edition wird von den  
kreativen jungen Talenten in Kurz-  
vorträgen vorgestellt und kann  
anschliessend ausprobiert werden.

Bugnplay.ch is a media and robot  
competition for young people in  
Switzerland, initiated by Migros  
Kulturprozent. A selection of the  
best works from this year's edition  
will be personally presented by  
the young developers and can  
be tested afterwards.

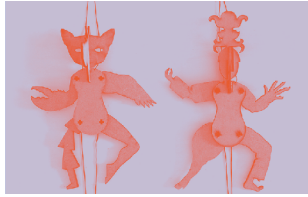
## Spielobjekte – Atelier für Kinder & Co

So/Sun 14:00–16:30  
Museum für Gestaltung Zürich,  
Ausstellungsstrasse

Drop-in Workshop  
im Atelier / in the studio

Stecken, Montieren und Bemalen:  
Inspiriert von Objekten aus den  
«Collection Highlights» des Museum  
für Gestaltung Zürich haben  
Studierende der ZHdK zweidimen-  
sionale Bausätze entwickelt aus  
denen dreidimensionale Spielzeuge  
hergestellt werden können.

Für Kinder & Co, ohne Anmeldung



Plugging, assembling and painting:  
inspired by objects from the “Collec-  
tion Highlights” of the Museum  
für Gestaltung Zürich, students  
of the ZHdK have developed two-  
dimensional construction kits  
from which three-dimensional toys  
can be made.

For children & co., without registration

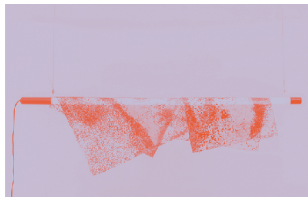
## Designlabor: Material + Technik

So/Sun 11:00–12:00 (DE)  
So/Sun 12:00–13:00 (EN)  
Museum für Gestaltung Zürich,  
Toni-Areal

Führung / Guided tour

Die Ausstellung präsentiert innova-  
tive Projekte im Spannungsbereich  
zwischen nachwachsenden und  
technologischen Materialien. Mit  
einem Hands-on-Space ist sie ein  
aktiver Ort der Auseinandersetzung  
für alle.

Ohne Anmeldung  
(first come, first serve)



The exhibition presents innovative  
projects in the field of tension  
between renewable and technologi-  
cal materials. With a hands-on  
space, it is an active place of debate  
for everyone.

Without registration

## Made with Pleasure

So/Sun 14:00–15:00

Designlabor: Material + Technik,  
Museum für Gestaltung Zürich,  
Toni-Areal

Drop-in Action

Produktdesign aus der Ton-Flinte:  
Unter Anweisung des Besucher-  
services wird mit Druckluft Keramik  
produziert.

Für alle, ohne Anmeldung



Product design from the clay  
shotgun: produce ceramics with  
compressed air, under the  
supervision of the visitor service.

For all, without registration

## 100 Jahre Kamishibai

Entwicklung und Verbreitung  
des japanischen Papiertheaters

So/Sun 14:00–15:00  
Auditorium Pixel,  
Landesmuseum Zürich

Vortrag, Vorführung und Diskussion  
mit der japanischen Professorin  
Dr. Aki Nishioka zu der Popularität  
und Bedeutsamkeit von kamishibai  
in der japanischen Kulturgeschichte  
und dessen Einflüsse auf neue  
Medien und Erziehung.

Nur mit Anmeldung  
Sprache: Japanisch mit deutscher  
Übersetzung



Lecture, demonstration and dis-  
cussion with the Japanese professor  
Dr. Aki Nishioka on the popularity  
and significance of kamishibai  
in Japanese cultural history and its  
influences on new media and  
education.

With registration only  
Language: Japanese with German  
translation

## Off Spaces — Design in the City

Hier werden Partner zu Gastgebern der Design Biennale Zürich und gewähren Einblick in ihr Schaffen, laden zu Sonderausstellungen oder Diskussionsrunden ein und führen Spiele oder Workshops durch. Entdecken Sie, wie vielseitig die Zürcher Designszene ist.

Here, partners become hosts of the Design Biennale Zurich and provide an insight into their work, invite visitors to special exhibitions or discussion rounds and hold game-events or workshops. Discover how diverse the Zurich design scene is.

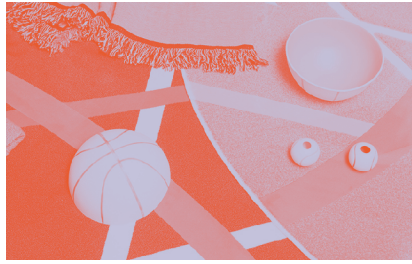
everythings, FREITAG, schön&recht, schoenstaub, Sphery,  
Studio Fumo, TRIBECRAFT Innovators Designers Engineers,  
ZHdK / Visuelle Kommunikation

## Athletica collection

schoenstaub  
Lagerstrasse 93, 8004 Zürich  
www.schoenstaub.com

Do–Fr/Thu–Fri 10:00–18:00

Sport und die «Liebe zum Spiel» sind allgegenwärtig und prägen unsere Kultur. Durch die Auseinandersetzung mit unserer Sportkultur sucht schoenstaub mit seiner ATHLETICA Kollektion den gestalterischen Bezug zu Alltag und Sport.



Sport and the “love of the game” are omnipresent and shape our culture. By confronting our sports culture, schoenstaub and its ATHLETICA collection are looking for a creative reference to everyday life and sports.

## BlockBox-Challenge

everything's, c/o Büro Haeberli  
Zentralstrasse 156, 8003 Zürich  
www.everythings.ch

Fr–Sa/Fri–Sat 12:00–19:00  
So/Sun 12:00–17:00

Zuerst zeigen wir in unserem kleinen Büro-Atelier, wie die unterschiedlichen Objekte von everything's® entstanden sind: Ideen, Werte, Fragen und Antworten, die dahinter stecken. Dann sind Sie dran. Die «BlockBox-Challenge» fordert unser Off-Space-Publikum und ihre Kreativität heraus.



Firstly we show in our small office studio how we created the various everything's® objects: ideas, values, questions and the answers behind them. Then it's your turn. The “BlockBox Challenge” challenges our off-space audience and their creativity.

## Design Sinking

TRIBECRAFT  
Innovators Designers Engineers  
Binzstrasse 7, 8045 Zürich  
www.tribecraft.ch

Fr–Sa/Fri–Sat 12:00–21:00

Tribecraft lädt mit dem Spiel «Design-Hero» zum Experten-Karaoke: an den Grenzen von Gestaltungsregeln kratzen, Halbwahrheiten verteidigen oder in der Komfortzone respawnen. Scheu? Oder zu faul um vorbeizukommen? In dem Fall lässt sich ein Avatar vom Creative Lab aus durch das Innovationslabor von Tribecraft steuern.



Tribecraft invites you to expert karaoke with the game “Design-Hero”: scratching at the boundaries of design rules, defending half-truths or respawning in the comfort zone. Shy? Or too lazy to pass by? In this case, an avatar can be steered through Tribecraft's innovation laboratory from the Creative Lab.

## Eile mit Weile

Studio Fumo  
Klingenpark, Limmatstrasse 65,  
8005 Zürich

Sa/Sat 15:00–18:00  
So/Sun 14:00–17:00

Das Spielfeld widerspiegelt den Immobilienmarkt im Zürcher Kreis 5 und fordert zum kreativen Umgang mit Leerständen und Blockaden auf. Vier Teams spielen gegeneinander und repräsentieren verschiedene Akteure auf dem Immobilienmarkt. Am Schluss des Spieles entsteht ein neues Quartierbild und wir spekulieren gemeinsam über die Zukunft im Kreis 5.



The playing field reflects the real estate market in Zurich's District 5 and calls for a creative approach to vacancies and blockades. Four teams play against each other and represent various players in the real estate market. At the end of the game, we will have created a new image for the neighbourhood, and we speculate together about the future in District 5.



## ExerCube

Sphery  
Asylstrasse 64, 8032 Zürich  
www.sphery.ch

Do–Fr/Thu–Fri 10:00–18:00

Der ExerCube ist ein immersives Fitness-Spiel, das ein effektives Ganzkörpertraining mit einem unterhaltsamen Spielerlebnis verbindet. Spielen und schwitzen Sie sich mental und körperlich in die Zukunft des Fitnesstrainings!



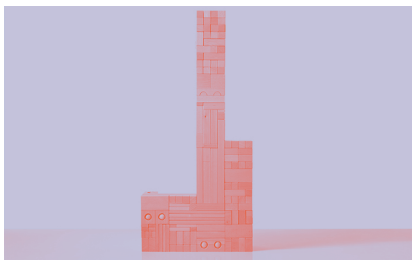
The ExerCube is an immersive fitness game that combines an effective full body workout with an entertaining gaming experience. Play and sweat your way, mentally and physically, into the future of fitness training.

## LET'S PLAY

FREITAG Flagship Store Zürich  
Geroldstrasse 17, 8005 Zürich  
www.freitag.ch

Mo–Fr/Mon–Fri 10:30–19:00  
Sa/Sat 10:00–18:00

Die Gebrüder Freitag und 98 weitere Schweizer Kreative wurden zu einer Porträtaufnahme ins Studio eingeladen. Dann wurden die Gäste aufgefordert eine Konstruktion aus Holzklötzen zu schaffen, die auch fotografisch festgehalten wurde. Das Projekt LET'S PLAY wird im FREITAG Flagship Store vorgestellt.



The Freitag brothers and 98 other Swiss creative minds were invited to a portrait photo in the studio. Then the guests were asked to create a structure from wooden blocks, which was also photographed. The LET'S PLAY project will be presented in the FREITAG Flagship Store.

## Living Tradition, Designing the Future

ZHdK/Visual Communication  
Freiraum, Zürcher Kantonalbank,  
Bahnhofstrasse 9, 8001 Zürich  
visualcommunication.zhdk.ch  
Do–Sa/Thu–Sat 10:00–17:00

Visuelle Kommunikation begegnet uns jederzeit und überall. Ob wir sie bewusst wahrnehmen oder nicht – visuelle Kommunikation beeinflusst unser Denken und Handeln. Das Ziel der Fachrichtung Visual Communication ist es, kommunikativen Fragestellungen aus der Wirtschaft, Wissenschaft oder Kultur mit innovativen Ausdrucksformen zu begegnen.



We encounter visual communication all the time and everywhere. Whether we are aware of it or not, visual communication influences our thinking and behaviour. The objective of the subject area Visual Communication is to address communication issues in business, science or culture using innovative forms of expression.

## Play with us

schön&recht  
Geroldstrasse 31, 8005 Zürich  
www.schoenundrecht.ch

Di–Fr/Tue–Fri 12:00–19:00  
Sa/Sat 10:00–18:00

Produktentwicklung live: Die Partnerlabels bei schön&recht zeigen ihren kreativen Prozess mittels verschiedener Medien, den langen Weg von der Idee, über die Gestaltung, Entwicklung und Herstellung eines Produkts bis zu seiner Fertigstellung. Nebst der Ausstellung werden Showproduktionen gezeigt und es kann sogar selbst Hand angelegt werden.



Product development live. The partner labels at schön&recht present their creative process using various media, the long journey from an idea via design, development and manufacture of a product to its completion. In addition to the exhibition we present show productions and it is even possible to make something yourself.



## Partnermuseen

Kostenloser Eintritt in alle Ausstellungen mit gültigem Design Biennale Zürich Ticket.

---

Landesmuseum Zürich

Fr–So 10:00–17:00

Die hochkarätigen Dauerausstellungen im Landesmuseum bedienen sich neuester Technologien und bieten zeitgenössische Inszenierungen auf höchstem gestalterischem Niveau. In «Ideen Schweiz» lässt sich in interaktiven Büchern blättern oder ein Marmorrelief der Schweiz mit einem digitalen Fernrohr entdecken. Die Ausstellung «Einfach Zürich» erlaubt es, ganz unterschiedliche Artefakte aus der bewegten Geschichte Zürichs in einem überdimensionalen Schaukasten zu entdecken und in dreidimensionale Rundum-Projektionen einzutauchen.

---

Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse

Fr–So 10:00–17:00

Das Gebäude des Museum für Gestaltung Zürich an der Ausstellungsstrasse ist eine Ikone des Neuen Bauens. Seit der Renovation sind hier unter anderem die Ausstellungen «Collection Highlights» und «Ideales Wohnen» zu sehen. In der grossen Halle lädt die Ausstellung «SBB CFF FFS» ein zu einer Zeitreise von den Anfängen der SBB bis zur Mobilität von morgen.

---

Museum für Gestaltung Zürich, Toni-Areal

Fr–So 10:00–17:00

Am zweiten Standort des Museum für Gestaltung Zürich im Toni-Areal erwartet die Besucher die Ausstellung «Designlabor: Material + Technik» mit experimentellen Projekten, von 3D-gedruckter Keramik bis hin zu Pilzen statt Leder für Schuhe. Ebenfalls entdecken kann man «Stop Motion» – 25 bewegte Plakate, die sich durch optische Täuschung in die dritte Dimension erweitern.

---

Pavillon Le Corbusier

Fr–So 12:00–18:00

Die Ausstellung «Mon univers» im Pavillon Le Corbusier zeigt Assemblagen, Objekte und Trouvailles aus Kunst, Industrie, Folklore und Natur. Sie dienten Le Corbusier als Inspirationsquelle und Referenz für seine vielfältigen künstlerischen Praktiken. Kleine und grosse Kinder können Motive, Farbkonzepte und Konstruktionen am Hands-on-Tisch ausprobieren. Der Pavillon selbst lässt sich mit dem Kinder-Parcours «Ma promenade» entdecken.

## Partner Museums

Free admission to all exhibitions with a valid Design Biennale Zurich ticket.

---

Landesmuseum Zürich

Fri–Sun 10:00–17:00

The high-grade permanent exhibitions in the Landesmuseum make use of the latest technologies and offer contemporary stagings at the highest creative level. In «Ideas Switzerland» you can browse through interactive books or explore a marble relief of Switzerland with a digital telescope. The «Einfach Zürich» exhibition allows visitors to discover a wide variety of artefacts from Zurich's eventful history in an oversized showcase and immerse themselves in three-dimensional surround projections.

---

Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse

Fri–Sun 10:00–17:00

The building containing the Museum für Gestaltung Zürich on Ausstellungsstrasse is an icon of Neues Bauen ('New construction'). Since the renovation, the exhibitions «Collection Highlights» and «Ideal Living», among others, have been on view here. In the large hall, the «SBB CFF FFS» exhibition invites visitors on a journey through time, from the beginnings of the SBB to the mobility of tomorrow.

---

Museum für Gestaltung Zürich, Toni-Areal

Fri–Sun 10:00–17:00

At the Museum für Gestaltung Zürich's second location in the Toni Areal, visitors are presented with the exhibition «Design Laboratory: Materials + Technology», with experimental projects ranging from 3D-printed ceramics to mushrooms as a substitute for shoe leather. «Stop Motion» also awaits your discovery – 25 moving posters that expand into the third dimension using optical illusions.

---

Pavillon Le Corbusier

Fri–Sun 12:00–18:00

The exhibition «Mon univers» in the Pavillon le Corbusier shows assemblages, objects and trouvailles from art, industry, folklore and nature. They served Le Corbusier as a source of inspiration and reference for his diverse artistic practices. Young and old children can try out motifs, colour concepts and constructions at the hands-on table. The pavilion itself can be discovered with the children's course «Ma promenade».

## Informationen

**Tickets** Vorverkauf: [www.designbiennalezurich.ch](http://www.designbiennalezurich.ch)  
Tageskassen: Werkstatt Zürich, Alter Botanischer Garten UZH,  
Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse

**Partermuseen**  
Kostenloser Eintritt in alle Ausstellungen mit gültigem Design Biennale Zürich Ticket.

**Partnerhotels**  
Zwischen Langstrasse und Birkenwald: Unsere Partnerhotels freuen sich auf Sie.  
[www.25hours-hotels.com](http://www.25hours-hotels.com) / [www.greulich.ch](http://www.greulich.ch)

**Anreise**  
Bitte benutzen Sie die öffentlichen Verkehrsmittel, gehen sie zu Fuss oder treten Sie in die Pedale. Es stehen an den Locations keine Parkplätze zur Verfügung. Wenn Sie trotzdem mit dem Auto anreisen, parkieren Sie auf öffentlichen Parkplätzen oder in Parkhäusern der Stadt Zürich. (z.B. Werkstatt Zürich: Parkhaus Letzipark; Innenstadt: Parkhaus Gessnerallee.)

## Informations

**Tickets** Advance booking: [www.designbiennalezurich.ch](http://www.designbiennalezurich.ch)  
Box offices: Werkstatt Zürich, Alter Botanischer Garten UZH,  
Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse

**Partner Museums**  
Free admission to all exhibitions with a valid Design Biennale Zurich ticket.

**Partner Hotels**  
Langstrasse or birch forest: our partner hotels are happy to welcome you.  
[www.25hours-hotels.com](http://www.25hours-hotels.com) / [www.greulich.ch](http://www.greulich.ch)

**How to get there**  
Please use public transport, go on foot or by bicycle. There are no parking spaces available at the locations. If you still need to travel by car, use public car parks or multi-storey car parks in the city (e.g. Werkstatt Zürich: parking garage Letzipark; city centre: parking garage Gessnerallee.)

## Wettbewerb / Competition



Welche Designsparte interessiert Sie am meisten, oder welche Disziplin hat Sie an der Design Biennale Zürich am meisten überzeugt?

Unter allen Teilnehmenden verlosen wir:

1. Preis: Armbanduhr von Maurice de Mauriac L1 Stahl im Wert von CHF 2300.–
2. Preis: FREITAG Rucksack R522 TSCHINGEL im Wert von CHF 440.–
3. Preis: 1-Jahresabo vom Designmagazin Das ideale Heim im Wert von CHF 92.–

Teilnahmeschluss: Montag 2. September, 19:00

Which design sector interests you the most, or which discipline convinced you the most at the Design Biennale Zurich?

We will raffle among all participants:

- 1st prize: Maurice de Mauriac wristwatch, L1 steel, worth CHF 2300.–
- 2nd prize: FREITAG backpack R522 TSCHINGEL worth CHF 440.–
- 3rd prize: 1-year subscription for the design magazine Das Ideale Heim, worth CHF 92.–

Closing date: Monday 2 September, 19:00



[www.designbiennalezurich.ch/wettbewerb](http://www.designbiennalezurich.ch/wettbewerb)

### Impressum / Colophon

Kuratorium / Curators: Gabriela Chicherio, Andreas Saxer  
Gastkuratorin / Guest curator: Maïke Thies  
Projektassistenz / Project assistant: Valentina Labitzke  
Programmation: Fabienne Barras  
Visuelle Identität / Visual identity: Jacques Borel, Guillaume Mojon  
Presse und Kommunikation / Press and communication: Ladina Hurst  
Lektorat / Proofreading: Familie Labitzke  
Übersetzungen / Translations: Michal Holy  
Druck / Print: Geisseler & Marty

© 2019, Verein Freundeskreis Design, Design Biennale Zürich,  
Brauerstrasse 112, 8004 Zürich

With the kind support of



Program Partners



Activities Partners



Location Partners



Supporters



Media Partners



Hotel Partners



Friendly Partnership



## Locations

**Creative Lab — Werkstadt Zürich**

→ Hohlstrasse 400, 8048 Zürich

Do/Thu 17:00–21:00, Fr–Sa/Fri–Sat 12:00–21:00, So/Sun 12:00–19:00

**Design Parcours — Alter Botanischer Garten der Universität Zürich**

→ Pelikanstrasse 40, 8001 Zürich

Fr–So/Fri–Sun 12:00–19:00

**Swiss Game Design Lounge — Museum für Gestaltung Zürich**

→ Ausstellungsstrasse 60, 8005 Zürich

Fr–So/Fri–Sun 10:00–17:00

## Partner Museums

**Landesmuseum Zürich → Museumstrasse 2, 8001 Zürich**

Fr–So/Fri–Sun 10:00–17:00

**Museum für Gestaltung Zürich, Toni-Areal → Pfingstweidstrasse 96, 8005 Zürich**

Fr–So/Fri–Sun 10:00–17:00

**Pavillon Le Corbusier → Höschgasse 8, 8008 Zürich**

Fr–So/Fri–Sun 12:00–18:00

## Off Spaces

**A** everything's, c/o Büro Haeberli, Zentralstrasse 156, 8003 Zürich

**B** ZHdK/Visual Communication – Freiraum, Zürcher Kantonalbank, Bahnhofstrasse 9, 8001 Zürich

**C** FREITAG Flagship Store Zürich, Geroldstrasse 17, 8005 Zürich

**D** schön&recht, Geroldstrasse 31, 8005 Zürich

**E** schoenstaub, Lagerstrasse 93, 8004 Zürich

**F** Sphery, Asylstrasse 64, 8032 Zürich

**G** Studio Fumo, Klingenpark, Limmatstrasse 65, 8005 Zürich

**H** TRIBECRAFT Innovators Designers Engineers, Binzstrasse 7, 8045 Zürich

**1** Urban Equipe – Wohnzimmer, 25hours Hotel Zürich West, Pfingstweidstrasse 102, 8005 Zürich (Activities)