

Am Rand

Autor(en): **Glanzmann, Lilia**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **31 (2018)**

Heft 9

PDF erstellt am: **17.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-816388>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Inszenieren für Schule und Kunst

150 Meter vom Ethnographischen Museum entfernt, in der ersten Etage eines alten Bürogebäudes, arbeitet die Innenarchitektin und Szenografin Juliette Roduit. Sie hat ihr Studium vor sieben Jahren an der Genfer Haute école d'art et de design, der HEAD, abgeschlossen. Aufgewachsen in Genf plante sie erst, in Basel zu studieren: «Es reizte mich, neben dem Innenarchitekturstudium Deutsch zu lernen.» Weil sie das Studium bezüglich Szenografie-Anteil aber als breiter einstufte, blieb sie dann doch in Genf. Wie lebt eine Gestalterin in der zweitgrößten Stadt der Welt? Eine mittlere 3- bis 3½-Zimmer-Wohnung kostet im Schnitt 2210 Franken – das sind 310 Franken mehr als in Zürich. Doch nicht nur das Wohnen ist ein Problem. Als Designerin ein Atelier zu finden, sei schwierig. «Bezahlbare Räume in der Stadt sind rar», sagt Juliette Roduit. Sie hat ihr Atelier dank persönlicher Kontakte gefunden.

«Das Quartier des Bains ist ein grossartiger Ort, um als Designerin zu arbeiten – die vielen Galerien bereichern den Alltag», sagt sie. Vor drei Jahren beschrieb es die «New York Times» als «Genfs eigenes kleines Soho». Dass dabei aus dem einst schlichten Arbeiterbistro «Café des Bains» ein schickes Restaurant geworden ist, in dem das Kalbsschnitzel fünfzig Franken kostet, ist ein bekannter Nebeneffekt solchen Wandels. «Doch im Grossen und Ganzen hat die Entwicklung dem Quartier gut getan», sagt Roduit und schwärmt von der «Nuit des Bains». Drei Mal im Jahr haben alle Galerien und Museen bis in den Abend geöffnet – ein Strassenfest mit bis zu 6000 Besucherinnen.

Luxus oder Schweizer Küchen

Genf ist internationaler als die anderen Schweizer Städte. Es gibt hier Gegensätze, die anderswo im Land unbekannt sind. Juliette Roduit arbeitet in ihrem Atelier via HEAD-Mandat für Luxusfirmen wie Piaget und statet gleichentags die Szenografie eines befreundeten Modedesignstudenten aus. Sie mag es, nicht nur auf ein Thema zu fokussieren. Sie renoviert Küchen und Badezimmer, entwirft Interieurs für Bars, erarbeitet Szenografien oder gestaltet die Kulissen für die Modenschau der HEAD. Mal ist ihre Sprache geometrisch und farbig, dann zurückhaltend und auf Materialien konzentriert.

Zurzeit entwirft Roduit ein Ausstellungsmöbel fürs nahe gelegene Mamco. Sie arbeitet bereits zum zweiten Mal für dieses Museum. «Ein idealer Kunde, weil es für meine Vorschläge offen ist», sagt sie. Nach ihrem Abschluss war sie zwei Jahre Assistentin in Daniel Zemarbides HEAD-Atelier «Décor»: «Ich lernte, zwischen Architektur und Installation zu gestalten.» Eine Fähigkeit, die ihr hilft, die Bühne für die Modenschau der Schule zu entwerfen. Sie mag «temporäre Räume, in denen Menschen agieren». Wichtig für ihre Arbeit ist der Kontakt zu Produzenten. Das wird in Genf zunehmend schwieriger: Lokal etwas herstellen zu lassen, ist oftmals teuer oder es gibt die nötigen Gewerke nicht mehr. Auch da sind persönliche Kontakte nötig: «Ich habe glücklicherweise Handwerker gefunden, die zu vernünftigen Preisen fertigen», sagt sie.

2013 gewann Juliette Roduit einen Platz im «AHEAD Design Incubator», der ihre Selbstständigkeit unterstützte. Dank des zur Verfügung gestellten Arbeitsplatzes hat sie ihr eigenes Studio gegründet. Sie arbeitete dort einhalb Jahre und startete ihr Geschäft. «Zudem coachte mich die Journalistin Anne Marsol vom Westschweizer Radio und Fernsehen, und ich bekam Inputs für Buchhaltung und fürs Marketing», erzählt sie. →



Stadt Genf

201164 Einwohnerinnen und Einwohner
160751 Vollzeitstellen
8,8% davon in der Kreativwirtschaft
2016 Vollzeitstellen im Design

Die Kreativwirtschaft umfasst 13 Teilmärkte, unter anderem den Architekturmarkt, die Designwirtschaft oder die Game-Industrie, aber auch den Buchmarkt, die Film- und die Musikwirtschaft sowie den Markt der darstellenden Künste. Zahlen: Bundesamt für Statistik, Statent, 2015

Genf ist nach Zürich die zweitgrößte Stadt der Welt. Mit der Studie «Le poids de l'économie créative et culturelle à Genève» hat die Fachhochschule für Wirtschaft in Genf 2017 die Kreativwirtschaft im Kanton analysiert. Stark ist Genf im Kunsthandwerk, speziell in der Schmuck- und Modebranche. Zürich ist bezüglich Industriedesign, Architektur und der Computerspielbranche stärker. Die öffentlichen Ausgaben für Kultur von 817 Franken pro Kopf in Genf sind die zweithöchsten der Schweiz. Nur in Basel sind es mit 998 Franken mehr. Im Kanton Zürich belaufen sie sich auf 336 Franken.

Am Rand

Genf ist die Weltstadt der Schweiz. Eine Szenografin, ein Game-Design-Kollektiv, ein Modedesigner und eine Schmuckdesignerin erzählen, wie sie dort arbeiten.

Text:
Lilia Glanzmann
Fotos:
Moos-Tang Studio

Das Quartier des Bains in Genf war früher ein Viertel voller Autowerkstätten, Uhrenateliers und Fabriken für Präzisionsmechanik. Heute sind hier die Galerien der Stadt, das Musée d'art moderne et contemporain (Mamco) – das jüngste und grösste Museum für zeitgenössische Kunst der Schweiz – sowie der Ausstellungsraum Centre d'art contemporain eingerichtet. Wichtig für das Quartier ist seit 2014 das Ethnographische Museum, eines der wenigen neuen Gebäude im Bäderquartier, entworfen von den Architekten Graber Pulver siehe Hochparterre 1–2/15.



Julienne Roduit

Innenarchitektin, 32 Jahre,
geboren in Genf,
aufgewachsen in Genf
Ausbildung: HEAD

Liebstes Gebäude

«La Tulipe» an der Avenue
de la Roseraie –
blumiger Brutalismus.»

Kaffee

«Café Paradiso, gleich um
die Ecke meines Ateliers.»

Restaurant

«Grossartige Ramen gibt es
im «Umamido», im Café
des Voyageurs lokale Spe-
zialitäten wie Markbein.»

Kultur

«Die Galerien im Quartier
des Bains und das Mamco.»

Erholen

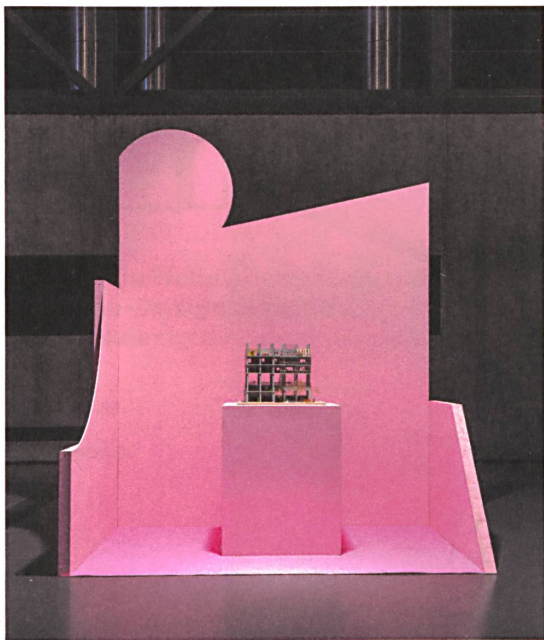
«In den Bains des Pâquis
am Ufer des Sees.»



Juliette Roduits Szenografie für eine Schmuckausstellung in Shanghai. Foto: Raphaëlle Mueller



Sitzobjekt «Le Borne» – hier ausgestellt im Centre d'Art Contemporain. Tapissier: Atelier Vladimir Boson. Foto: Annik Wetter



Szenografie für den Kunstpreis des Roten Kreuzes. Foto: Julien Gremaud

→ Geschäftsideen stärken

Den «AHEAD Design Incubator» gibt es seit 2010. Er ist eine Idee von Jean-Pierre Greff. Der HEAD-Direktor sitzt in seinem Büro im neuen Hauptsitz der Schule, die er seit zwölf Jahren leitet: «So lange war ich noch nie an einem Ort», sagt der Kunsthistoriker lachend. Er mag Städte dazwischen oder am Rand, sagt er. Vor Genf leitete Greff eine Kunstgewerbeschule in Strassburg, davor war er in Nantes: «am Ozean». Den Zweck des Inkubators fasst er so zusammen: «Die AHEAD-Stiftung hilft ehemaligen Absolventen, ihre Geschäftsidee aufzubauen.» Die von einer Jury Ausgewählten bekommen kein Geld, sondern einen Arbeitsplatz, um das Projekt innert sechs bis 18 Monaten, unterstützt von Fachleuten, marktfähig zu machen.

Eine grosse Fünf prangt an der Front des Gebäudes an der Avenue de Châtelaine. Wir sind im Quartier Charmilles angekommen, auch da war einst die Industrie zu Hause. Mit dunkelbrauner Holzverkleidung, Sichtbetonsäulen und einer Terrazzotreppe strahlt die Empfangshalle herrschaftlichen Charme aus. Die vier zwischen 1916 und 1957 erbauten Gebäude – eines davon entworfen von Jean Erb – gehörten der Feinmechanikfirma Tavano, die dort bis in die Neunzigerjahre die Nähmaschine «Elna» produzierte.

Später übernahm Privatbankier Bénédicte Hentsch das Areal und initiierte nach gescheitertem Stadionbau auf dem angrenzende Gelände den Park «Gustave & Léonard Hentsch» siehe Hochparterre 4/16 und das Kulturzentrum «Espace Hippomène». So entstand auch der Kontakt zur HEAD: «Wir veranstalteten in der «Hippomène»-Halle unsere jährliche Modenschau», erzählt der Direktor. Eins führte zum anderen, heute mietet die Schule alle Gebäude von der Stiftung und hat einen Vertrag auf zwanzig Jahre unterschrieben. «So können wir alle Studienrichtungen an einem Ort versammeln», sagt Greff. Einzig Modedesign, Schmuck und Uhrendesign bleiben im historischen Gebäude der Kunstschule beim Bahnhof Cornavin: «Es wäre ein Jammer, dieses aufzugeben», findet er.

Design und Kunst machen gemeinsame Sache

Auch Greff kam nicht wegen des Designs nach Genf. «Ich kannte nur den der Kunst verbundenen Designer Philippe Cramer und den Grafiker Roger Pfund.» 2006 regte Greff die Fusion von Akademie und Kunstgewerbeschule an. Daraus entstand die HEAD, wie wir sie heute kennen. «Davor arbeiteten die Designer oftmals wie Künstler», erzählt der Direktor. «Seit alle unter einem Dach sind, sind die Disziplinen stärker abgegrenzt, und das internationale Renommee der Kunstakademie strahlt auf beide aus.» Greffs Motto heisst «AC/DC – Art Contemporain et Design Contemporain». Es gelang ihm, dem Modedesign Gewicht zu geben, die Abteilung für Interaction Design auszubauen und das Studium der Innenarchitektur zu entstauben – ergänzt mit einem Master, der nächstes Jahr startet.

Damit die Zeit nach der Ausbildung kein Sprung ins Leere werde, lancierte Greff den Inkubator: «Wir wollen den Absolventen unternehmerisches Denken mitgeben und eine Chance, ihre Geschäftsmodelle zu entwickeln», erklärt er. Wie steht die Stadt zur Kreativwirtschaft? «Die Verwaltung hat lange geschlafen», meint Greff. Erst seit ein paar Jahren gehe es vorwärts. Man plane Co-Working-Flächen, um Start-ups anzusiedeln. «Das war noch bis vor Kurzem undenkbar und ist wichtig im teuren Genf», sagt er.

Die Inkubator-Idee funktioniert, 23 Stipendien sind seit 2010 ausgerichtet worden, dazu die Unterstützungen ringsum. Nun plant die Fachhochschule Westschweiz ab kommendem Januar ein gemeinsames Projekt. «Fünffmal so effektiv wie bisher», sagt Greff: «Designer, Ingenieure und Ökonomen sollen zusammenarbeiten.»



Apelab

Maria María Beltran (links), Interaction- und Produktdesignerin, 30 Jahre, geboren und aufgewachsen in Bogotá, Kolumbien
Ausbildung: ECAL, HEAD

Emilie Joly (rechts), Interactiondesignerin, 35 Jahre, geboren und aufgewachsen in Nyon
Ausbildung: HEAD

Sylvain Joly (unten), Interactiondesigner, 35 Jahre, geboren in Morges, aufgewachsen in Nyon
Ausbildung: HEAD

Kaffee

Maria María Beltran (MB): «Im Café Boreal – einst eine Lagerhalle, heute gibt es dort hausgerösteten Kaffee.»

Restaurant

MB: ««Awash» für grossartige äthiopische Küche.»
Emilie Joly (EJ):

««Le Thé», ein asiatisches Restaurant im Quartier des Bains – unbedingt die Dim Sum probieren.»

Sylvain Joly (SJ): ««La Cantina Chez Marco» mit dem besten und grössten Cordon bleu der Stadt.»

Stadtpersönlichkeit

SJ: «Der Comiczeichner Zep, eigentlich Philippe Chappuis, der mit Titeuf berühmt geworden ist.»

EJ: «Abir Oreibi, die CEO von «Lift», einer jährlichen Konferenz für digitale Innovation.»

Kultur

MB: «Ins Quartier des Bains.»

SJ: «Das «Cine transat», ein Open-Air-Kino, das jeden Sommer im Park Perle du Lac stattfindet.»

Erholen

MB: «Am See – wenn es da ausnahmsweise nicht zu voll ist.»

EJ: «Auf einem Pedalo auf dem Genfersee.»

SJ: «Im Botanischen Garten.»

Genf ist ...

EJ: «... mein Ursprung.»

SJ: «... eine bewegliche Stadt mit einer guten kulturellen Vielfalt.»

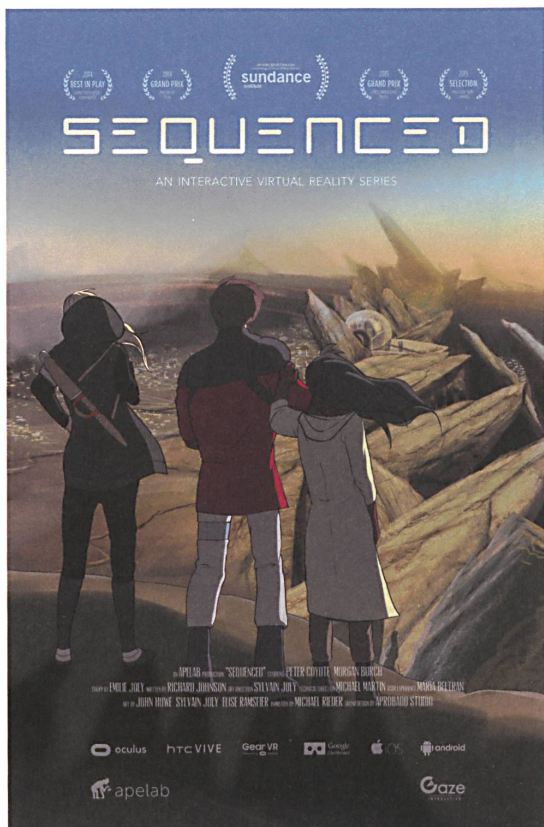
Gemischte Realität

Eine Batman-Tasse steht vor Sylvain Joly auf dem Tisch, neben ihm sitzt seine Frau Emilie Joly, vis-à-vis von ihr Maria María Beltran. Die drei Interactiondesigner sind Apelab, auch sie haben ihr Unternehmen mithilfe des Inkubators siehe Seite 48 gestartet. Sie arbeiten im «BAT43» an der Avenue des Acacias 43 in Carouge. BAT steht für British American Tobacco, die in diesem Gebäude Zigaretten fabrizierte, bis sie 1999 die Produktion in den Jura verlagerte. 250 Stellen gingen verloren. «Meine Mutter war einst hier angestellt», sagt Emilie Joly. Heute arbeiten hier Künstler und ein paar Designer, auch der Inkubator ist hier untergebracht. Nach sechs Monaten im Start-up-Atelier konnte Apelab den benachbarten Raum übernehmen, der gerade frei wurde. Dort bezahlen die drei Designer nun 1600 Franken pro Monat für zwei Etagen auf neunzig Quadratmetern mit viel Tageslicht durchs Dach der Shedhalle. «Ein Schnäppchen», sagt Maria María Beltran lachend.

Apelab tüftelt an der virtuellen Zukunft. Bekannt wurde das Kollektiv vor vier Jahren mit seiner animierten 360-Grad-Serie «Sequenced», die es am Sundance Festival in den USA präsentierte. Das neueste Spiel heisst «Ko'Ko's Curse». Wer es auf sein Smartphone lädt und startet, →



Die Plattform «Spatial Stories» von Apelab hilft, virtuelle Welten intuitiv zu entwerfen.



Die 360-Grad-Serie «Sequenced» war am Sundance Festival zu sehen.



Das Spiel «Ko'Ko's Curse» ist eine Koproduktion mit RTS.

→ sieht einen hohlen Baum, auf dem die Eule Ko'Ko sitzt und einen mit grossen Augen anblinzelt. Ihr wurde eine Feder gestohlen, die es zu finden gilt, bevor die Pflanzenwelt stirbt. Das Spiel ist eine Koproduktion mit dem Westschweizer Radio und Fernsehen (RTS) und an den Solothurner Filmtagen gezeigt worden. Das Labo Numérique des RTS untersucht Augmented und Virtual Reality (AR und VR) und was diese Techniken fürs Filmemachen bedeuten. «Auch wenn Interaktivität eher für Spiele funktioniert als für den klassischen Film», meint Sylvain Joly.

Geheime Aufträge und gute Geschichten

Als die drei Designer in die Thematik einstiegen, merkten sie, dass intuitive Software für virtuelle Welten kaum existierte: «Unser Ziel war ein flexibles Tool für Leute ohne Programmierkenntnisse», sagt Beltran. So entwickelten sie die Plattform «Spatial Stories», mit der Gestalter VR- und AR-Erlebnisse wie «Ko'Ko's Curse» einfach und kostengünstig bauen können. Dank dem Werkzeug wurde die Welt auf sie aufmerksam, heute entwickeln sie Inhalte für Logitech, Google oder Technicolor. Woran Apelab gerade arbeitet? «Geheim», antwortet Emilie Joly schmunzelnd.

Nebst der Technik ist es ebenso wichtig, Geschichten erzählen zu können: «Weil der Spieler an verschiedenen Stellen der Handlung selbst entscheiden soll, gilt es mehrere spannende Szenarien zu entwerfen», erklärt Sylvain Joly. Dafür zeichnen und entwickeln sie ihre Geschichten auf Papier. Je nach Projekt ziehen sie Experten bei, aktuell beschäftigen sie einen Entwickler aus Spanien, sie suchen aber auch Animatoren oder Community Manager – diese reagieren etwa auf Kommentare oder Kritik im Netz und suchen das Gespräch mit den Nutzern. Unterschieden wird heute noch zwischen VR und AR, bald sei das aber Geschichte, sagt Beltran: «Mixed Reality ist die Zukunft.» Die Geräte dafür seien in etwa fünf Jahren bereit.

Standortvorteil Kryptowährung

2015 eröffnete Apelab eine Niederlassung in Los Angeles. «Neue Projekte zu finanzieren und zu realisieren ist dort leichter und unbürokratischer», sagt Emilie Joly. Genf zu verlassen, war lange eine Möglichkeit: «Die Stadt war für unsere Arbeit nicht wichtig, auch Förderung erhielten wir nicht – wir passen in keines der Gefässe, die noch immer auf Kunst ausgerichtet sind», sagt Sylvain Joly. Helfen konnte Pro Helvetia, die die Auftritte von Apelab weltweit unterstützt. Nun aber setzen die drei Designer doch auf Genf, weil hier die neugegründete Taurus Group – aus Bankwesen, Vermögensverwaltung und Cybersecurity – im Juni einen regulierten Handelsplatz für Blockchain geschaffen hat, eine Strategie, die vom Kanton unterstützt wird. Apelab prüfte schon, nach Zug umzuziehen, weil Kryptowährungen dort gefördert werden. Blockchain-Technologie ist für die drei Designer nötig, weil sie an einem virtuellen Marktplatz für Entwickler arbeiten, auf dem digital bezahlt werden soll.

Was halten die drei von der realen Stadtentwicklung vor ihrer Ateliertür? Mit dem Masterplan Praille-Acacias-Vernet (PAV) soll ein Stück Stadt entstehen, grösser als Zürich West. Genf will damit seine Stellung als internationale Stadt ausbauen und die Wohnungsnot mildern siehe Hochparterre 10/07. Nach elf Jahren Seilziehen haben die Stimmberechtigten im Mai Ja gesagt. 12400 Wohnungen soll es schliesslich im Quartier geben. Ein Gesetz fixiert ein Verhältnis von zwei Wohnungen pro geschaffenem Arbeitsplatz und ein Maximum von zwölf Prozent Wohneigentum pro Stockwerk. PAV? Die drei Game Designer haben noch nie davon gehört: «Wir leben wohl doch zu sehr in der virtuellen Welt», meint Emilie Joly lachend.



Forbidden Denimeries

Mikael Vilchez, Modedesigner, 28 Jahre, geboren in Genf, aufgewachsen in Aire-la-Ville
Ausbildung: HEAD

Kaffee

«Im Café Paradiso an der Rue des Bains 21.»

Restaurant

«Das «Le Beef» für tolles Grillfleisch und hervorragenden Wein.»

Kultur

«Das Centre d'Art Contemporain für Performances oder Ausstellungen.»

Erholen

«Im Park Perle du Lac, einer grünen Oase zwischen dem See und dem internationalen Viertel.»

Stadtpersönlichkeit

«Marie-Thérèse Porchet, eine Kunstfigur, gespielt vom Kabarettisten Joseph Gorgoni.»

Genf ist ...

«... der Anfang von allem.»



Mikael Vilchez' Label «Forbidden Denimeries».

«Mon modèle masculin est une femme»

Entlang der Rhone läuft die Stadt Genf langsam in die Landschaft aus. Aire-la-Ville ist ein Vorort mit 1138 Einwohnern. Im Gemeindezentrum, dem Mehrzwecksaal, arbeitet der Modedesigner Mikael Vilchez. Er hat hier vor drei Jahren sein Studio eingerichtet. «Ich konnte an der Schule nicht mehr arbeiten», erklärt er. Es wurde ihm zu eng: «Der Platz pro Student wurde immer weniger.» Zudem könne er nicht in der Stadt arbeiten: «Zu laut.»

Wer auf der grünen Wiese vor dem Gemeindezentrum steht, erwartet alles, nur nicht «Forbidden Denimeries». Zu Vilchez' Atelier hinauf geht es vorbei an einer Dreifachturnhalle, in der Primarschüler gerade Völkerball spielen. Sein Schreibtisch aus Glas ist aufgeräumt, darauf brennt eine rote Kerze. Daneben steht eine Büste mit einem Négligé, links eine kleine Fotowand mit Endloshintergrund rechts säuberlich aufgereiht an Bügeln seine Kollektionen.

Dreifach ausgezeichnet

Mikael Vilchez entwirft für Männer. Bereits in seiner Bachelorarbeit hat er mit Geschlechterklischees gespielt. «Mon modèle masculin est une femme» hiess die Kollektion. Vilchez analysiert typisch männliche und typisch weibliche Modeattribute und mischt sie neu. Es entstanden schwere Objekte, Installation und Kleid in einem, für die ihn das Bundesamt für Kultur (BAK) 2015 mit einem Designpreis ausgezeichnet hat. «Eigentlich wollte ich Architekt werden – doch Mathematik war nicht mein Ding», erzählt er. Weil er als Junge schon Kleider gezeichnet hatte, ermutigte ihn seine Mutter zum Modedesign. Er mag die Vielseitigkeit, er inszeniert und fotografiert seine Entwürfe selbst – manchmal sogar mit sich selbst als Model.

Mit seiner ebenfalls BAK-prämierten Kollektion des ersten Masterjahres «Summer 16–17» ging er zu seinen peruanischen Wurzeln: «Ich untersuche die Klischees des Bad-Boy-Machismo der Latino-Männer.» Er arbeitete mit Codes wie dem blauen Denim und dem weissen Tank-Top. Als im Lauf seiner Masterarbeit seine Grossmutter starb, setzte er unter dem Titel «Forbidden Denimeries» auf Frauen als Inspiration. «Immer waren meine Vorbilder weiblich – in Musik, Film, Tanz», sagt Vilchez. Für die Arbeit wurde er diesen Sommer erneut mit dem BAK-Preis geehrt.

So gibt es nun das Modell «Carrie», angelehnt an die «Sex and the City»-Hauptdarstellerin, oder den Look «Pina», zu Ehren der Tänzerin Bausch – und für jede dieser Kreationen die passende Jeans, genäht in Genf von einem Wiedereingliederungsatelier für Frauen. So ist aus der extravaganteren Kollektion das Label «Forbidden Denimeries» geworden. Vilchez verkauft seine Kleider ausschliesslich online, weltweit. Weil der direkte Kontakt zu Presse und Käufern dennoch wichtig ist, hat er sein Label soeben in Paris präsentiert. Mit einer Show als Party, die von 18 bis 24 Uhr dauerte. Arbeiten aber will er lokal: «Ich war für Praktika in Rotterdam bei ZEM und bei Balenciaga in Paris.» Das Mode-Leben in der Grossstadt habe ihn fertiggemacht. «Man arbeitet ständig, lebt in einer unrealen Welt und geht kaputt dabei», erklärt er. Vilchez braucht die Rhone, den See, die Wiese. «Ich bin gerne international unterwegs, hier aber bin ich zu Hause.»

Frivoles in der Calvinstadt

Bevor Jean-Pierre Greff an die Schule kam, war Mode aus Genf kaum beachtet. Es ist erfreulich, wie die Genfer Modeszene in den letzten zehn Jahren dank der HEAD vorwärtsgekommen ist: Ihre Abgänger mischen auf dem in-



Ein Modell aus der Kollektion «Summer 16–17».



Von «Sex and the City» inspiriert: der Look «Carrie».

ternationalen Parkett mit. «Es galt, unsere kulturelle und sprachliche Nähe zur Modehauptstadt Paris auszuspielen», sagt der Direktor. Die Idee sei vielleicht etwas naiv gewesen, habe aber funktioniert, gerade zusammen mit der Haute Horlogerie und dem Genfer Luxusmarkt. Die Richemont-Gruppe mit Cartier, Montblanc oder Piaget ist eine Genfer Firma. «Heute bekomme ich Anrufe von Modehäusern, die fragen, wen wir ihnen für Praktika empfehlen können», erzählt Greff. Aushängeschilder sind Fanny Agnier, die seit drei Jahren in Paris für Van Cleef & Arpels entwirft, und Eva Gaumé, die Emmanuelle Khanhs Brillenkollektion verantwortet, und auch der Walliser Kevin Germanier, der in Paris Accessoires für Louis Vuitton entwirft und im Januar mit seiner eigenen Kollektion für Aufsehen gesorgt hat, startete seine Ausbildung in Genf.

Zum ersten Défilé der HEAD kamen 400 Gäste, heute ist die Zuschauerzahl auf 2000 beschränkt. Das Mode-departement der Schule derart zu stärken, gelang unter anderem dank renommierten Gastdozenten wie Hussein Chalayan. Ein Zeichen der Westschweizer Bedeutung ist zudem das Standbein der Mode Suisse, die ihre Schau nebst Zürich auch in Genf zeigt.

Aus Harz mach Holz

Zu guter Mode gehören immer auch die richtigen Accessoires. Zurück in der Stadt Genf besuchen wir deshalb Pia Farrugia. Sie arbeitet als Schmuckdesignerin in der Usine Kugler an der Avenue de la Jonction 19 in Carouge, wo Kugler – heute Similor Kugler – einst Armaturen herstellte. Durch den Zusammenschluss der beiden Sanitärausrüster gingen auch hier 250 Arbeitsplätze verloren. Die Fabrik auf der Rhonehalbinsel La Jonction ist seit zehn Jahren ein selbstverwaltetes Künstleratelier. In Paris geboren und aufgewachsen kam Pia Farrugia mit 21 Jahren nach Genf, weil ihr Vater in der Stadt eine Stelle antrat. Nach einem angebrochenen Studium der Kunstgeschichte wollte sie etwas Angewandtes lernen und besuchte die HEAD mit der Absicht, Innenarchitektur zu studieren. →



Pia Farrugia

Schmuckdesignerin,
34 Jahre, geboren
und aufgewachsen in Paris
Ausbildung: HEAD

Kaffee

«Im «Cabinet», im Café
Gavroche oder in «La petite
Reine». Sehr gut ist der
Kaffee auch im «Paradiso».»

Restaurant

««Ou bien encore», da
gibt es gute saisonale und
biologische Küche – für
Feierliches ins «Neptune».»

Kultur

«Ich fahre nach Lausanne
ins Mudac, das einzige
Museum der Region, das
auch zeitgenössischen
Schmuck zeigt. In Genf
sind es die Galerien Tactile
und Annick Zufferey.»

Erholen

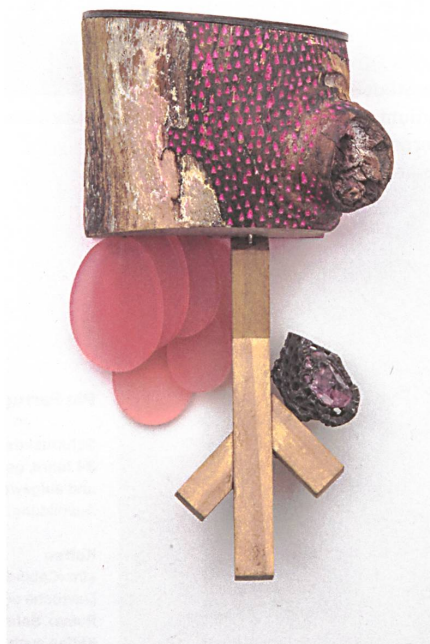
«Im Sommer am Rhone-
ufer, fünfzig Meter
von meinem Atelier.»

Genf ist ...

«... kosmopolitisch.»



Das Stück «Bulla-Niteo» aus Pia Farrugias Kollektion «BloomingSpecies». Foto: Franco Szymanski



«Stipes Nautica» kombiniert Fundstück mit Serie.
Foto: Franco Szymanski



Die Halskette «New Landscape Reality» kombiniert Achat, Silber, Holz und Sand. Foto: Baptiste Coulon

→ «Als ich das Schmuckatelier betrat, wusste ich: Da will ich hin!», erinnert sie sich. Damals führte Esther Brinkmann die Abteilung. Sie hatte das Departement 1987 gegründet und bis vor zehn Jahren geleitet. Mit der Nähe zum Studiengang Modedesign prägte Esther Brinkmann die Genfer Schmuckausbildung. Wie in der Mode die Haute Couture Experimentelles anstösst, das dann via Prêt-à-porter in den Läden landet, erarbeiten die Westschweizer Schmuckdesigner neuartige Formen und spielen mit Traditionen – sogar textile Techniken übernehmen sie siehe Hochparterre 9/16. So hat Brinkmann den Schmuckbegriff geöffnet und ihre Schule zu einem attraktiven Ort gemacht. «Als ich dann anfang, war Esther Brinkmann leider nicht mehr da», sagt Pia Farrugia. «Doch ich hatte das Glück, unter ihrem Nachfolger Fabrice Schaefer zu studieren.»

Auch Farrugia setzt auf ungewöhnliche Materialien: Horn, Holz, Emaille, Porzellan, Lacke, Glas oder Acryl. «Ich habe eine riesige Sammlung», sagt sie und zeigt auf eine Wand, an der sie Schächtelchen auf Schächtelchen stapelt. «Auf jedem Spaziergang sammle ich Steine und Ästchen.» Auch ausgeklügelte Verschlusstechniken prägen ihre Arbeit: Die Objekte basieren jeweils auf einem weiblichen und einem männlichen Stück, die sich immer wieder neu zusammenstecken lassen. Sie kombiniert Silber mit billigen Plastiksteinen oder imitiert Materialien, was erst auf den zweiten Blick ersichtlich wird und irritiert. So hat sie mit ihrer Schmuckkollektion «Blooming Species» einen eigenen Kosmos erschaffen – Objekte, die klassische Goldschmiedekunst ignorieren und Grenzen zwischen Mode, Kunst und Schmuck verwischen.

«Eine brutale Stadt»

In ihrem Atelier arbeitet Farrugia mit zwei anderen Schmuckdesignerinnen, mit denen sie die Maschinen für die Metallbearbeitung gemeinsam angeschafft hat: «Toll an der Usine Kugler ist der Kontakt mit anderen Gewerken – wenn ich etwas vom benachbarten Schreiner brauche, bezahle ich ihn mit Wein», sagt die Schmuckdesignerin. Seit letztem Jahr allerdings kommt die Zeit im Atelier zu kurz. Nach einer Assistenz an der Schule startete sie das CAS «Entrepreneurial Management». «Davor konnte ich entwerfen, hatte vom richtigen Leben aber keine Ahnung», erklärt sie. Zwar sind ihre Stücke in Galerien vertreten, und sie betreibt einen Online-Shop mit schlichtem Schmuck. Doch um in Genf zu leben, reicht das nicht – auch nicht ergänzt mit Aufträgen für Eheringe, die sie fertigt, um Geld zu verdienen. So arbeitet sie nun in der Kommunikationsabteilung einer jungen Genfer Uhrenmarke. Schaut sie fünf Jahre vorwärts, plant sie, als Designerin wieder vermehrt selbstständig zu arbeiten. Zurück nach Paris will sie nicht: «Eine brutale Stadt.» In Genf gebe es alles: die Stadt, Berge, den See. Freunde zu finden, sei allerdings schwierig. «Durch die vielen Internationalen, die oft nach drei Jahren weiterziehen, sind die Einheimischen vorsichtig mit neuen Freundschaften», sagt Farrugia. Sie lebt seit elf Jahren hier, seit vier Jahren fühlt sie sich zu Hause: «Ich habe den Test bestanden.»

Welchen Wunsch hat sie an die Stadt? «Mehr Sichtbarkeit für die Designszene – und mehr Sicherheit.» Gegenüber der Usine Kugler etwa liegt das Depot der Genfer Verkehrsbetriebe, das nächstes Jahr durch ein Gebäude in Vernier ersetzt wird. Die Interessen am Areal sind vielseitig, lange Zeit plante der Staatsrat auf der Rhonehalbinsel ein neurologisches Forschungszentrum, ein Guggenheim-Museum, neue Studentenunterkünfte und einen Park – dieses Grossprojekt ist vorerst gestoppt. «Was nun passiert, ist noch unklar», sagt Pia Farrugia, «deshalb ist auch die Zukunft der Kugler-Ateliers ungewiss.» ●