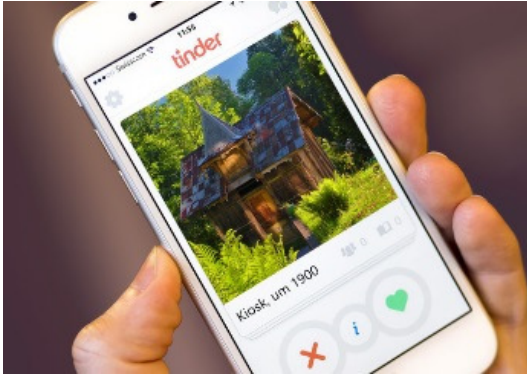




Zusammenstellung Gewinnerideen «Kulturerbe für alle»

Neue Liebe für verlorene Häuser – Tinder für bedrohte Baukultur

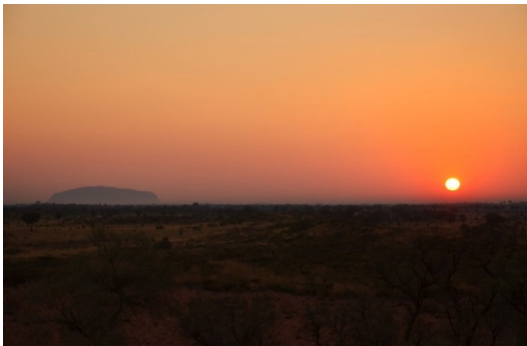
Von Michèle Bless, Fribourg/Zürich



Unzählige schützenswerte Häuser stehen heute leer und zerfallen, weil sie an einer unglücklichen Beziehung mit ihrem Eigentümer leiden. Zugleich finden viele Liebhaber alter Häuser kein passendes Angebot, da bestehende Immobilienplattformen nur einen Massenmarkt bedienen. Ermöglichen wir also mit einer neuen Plattform neue Liebesbeziehungen zwischen Haus und Eigentümer: Die Schweiz braucht Tinder für die bedrohte Baukultur!

Unser Fussabdruck als Bildungstouristen – Bildungshunger als Zerstörungspotential

Von Joachim Huber & Karin von Lerber, Winterthur



Die touristische Bedeutung von Kulturerbe hat auch Schattenseiten: den Kulturverlust durch Übernutzung, Zerstörung und Profanierung. Ergänzend zum CO₂-Fussabdruck wird die Nutzung des Kulturerbes auf Nachhaltigkeit überprüft und dazu angeregt, die Konsequenzen unseres Verhaltens zu reflektieren. *Wir* sind mitverantwortlich, dass unser Handeln nicht unsere Kultur und jene anderer beeinträchtigt oder zerstört.

Die Thermen von Baden: Der heisse Brunnen

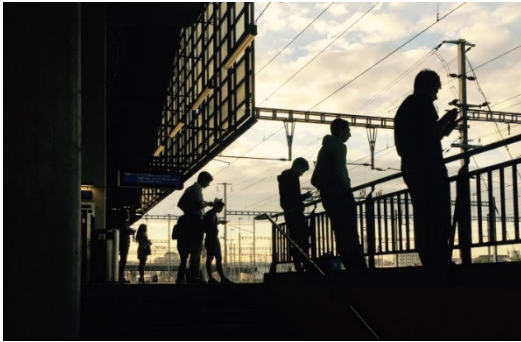
Von Bruno Meier, Baden



Mit zeitlich begrenzten Aktionen brachte der Verein «Bagni Popolari Baden» das Thermalwasser in Baden wieder an die Öffentlichkeit. Mit einem «heissen Brunnen» im Limmatknie, am Ort der heutigen Limmatquelle, soll nun ein definitiver Standort gefunden werden. So kann der Brunnen die breite Bevölkerung ansprechen und ein Anker in der Neugestaltung des öffentlichen Raums werden.

Kaleidoscope – Voyage sonore – Audioerlebnis

Von Noémie Guignard, Bern



Das Projekt Kaleidoscope lädt dazu ein, Zugreisen und durchquerte Landschaften neu zu erleben. Das Experiment erforscht die Strecken und gibt den Expertinnen und Experten des Alltags eine Stimme für authentische Erzählungen über ihre Beziehung zur Bahn. Alltägliche Geschichten, die sich hinter Bauernhöfen verbergen und von der Entwicklung der durchreisten Orte zeugen, von der Liebe für ein Land, von der DNA einer Region.

Überbrücken – ÜberMenschen

Von Renate Albrecher, St-Sulpice



Die Schweiz ist ein Brückenland. Abgesehen von der bereits gut dokumentierten Ingenieurskunst soll die soziale Komponente des Brückenbaus dokumentiert werden. Die Geschichte der Brücken ist nämlich auch eine Geschichte der sozialen Entwicklung. Brücken ermöglichen den schnelleren Austausch von Waren, Ideen und Werten. Die Erinnerungen, Geschichten und Archive der Bevölkerung zu «Brückenerlebnissen» (Erwartungen, Ängste, Veränderungen) zu

erfassen wäre ein interessantes Unterfangen.

Ephemeres Erbe

Von Marie-José Wiedmer, Plan-les-Ouates



Es soll eine Plattform geschaffen werden, auf der Einwohnerinnen und Einwohner, Gemeinschaften oder Vereine vergängliche Elemente festhalten können, die das Gesicht einer Stadt, einer Gemeinde oder eines Ortes kurzzeitig verändert haben. Anlass dazu können verschiedenste Begebenheiten sein: Jubiläen, Veranstaltungen, aber auch Unwetter oder Katastrophen.

Berühren und ausprobieren, um die Kunst besser zu verstehen

Von Sébastien Grau, Troistorrents



Wir wollen den kulturellen Akteuren ein innovatives Vermittlungswerkzeug zur Verfügung stellen. Das pädagogische Instrument in Form eines Wagens mit verschiedenen Objekten zum Anfassen (in den Kunstwerken verwendete Materialien) und kleinen wissenschaftlichen Instrumenten (Mikroskope, Ultraviolettampen) erlaubt einen direkteren Zugang zu den ausgestellten Werken.

Zurück in die Zukunft
Von Martina Löw, Basel



Durch Virtual Reality verschiedene Zeitepochen eines Denkmals entdecken: Studierende aus den Fachrichtungen Gamedesign, Informatik, Architektur und Geschichte können ihr Wissen einbringen und anwenden. Ziel wäre, das Denkmal aktiv zu erkunden und die verschiedenen Bauepochen direkt abrufen und betrachten zu können.

Industriegeschichte mit Zukunft
Von Patrick Bigler, Schlieren



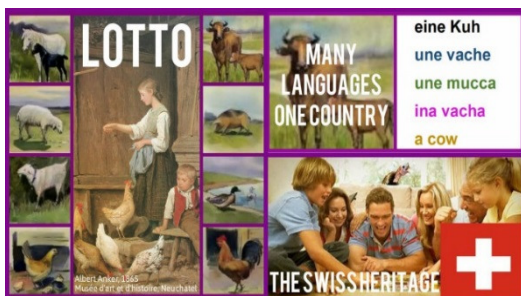
Stellen Sie sich vor, Sie stehen eines Morgens am Bahnhof Schlieren im Jahr 1902. Dank modernster Virtual-Reality-Technik wird eine Zeitreise möglich. Gerüche, Berührungen und Wärmeeinflüsse sollen ein ganz neues Museumserlebnis bieten, bei dem die Vermittlung der Geschichte der legendären «Wagi» in den Landessprachen vollumfänglich eingebunden ist und aus dem Off ertönt.

«Miini Schliichwägli» – Kinder erkunden ihre Stadt
Von K'Werk Zug, Zug



Wir lassen Kinder das «Kulturerbe Stadt» als Raumexperten erkunden und kommentieren. Sie erforschen bisher unbeachtete Stadtwege, halten ihre Beobachtungen gestalterisch oder performativ fest und bringen den Stadtraum zum Klingen oder gestalten ihn (temporär) um. Die Ergebnisse dieser Spaziergänge werden sowohl auf einer digitalen Plattform als auch im Stadtraum sichtbar gemacht. Geben wir den Kindern eine Stimme!

Lingua Bingo/Art/QR-Code Aussprache/App
Von Olga Konchenkova, St-Sulpice



Wie können wir junge Menschen dazu ermutigen, die Schweizer Kunstwerke zu entdecken? Wie können wir den Zugang zum Kulturerbe verbessern? Lingua Bingo/+App ist eine Version von Bingo, in der die Spielerinnen und Spieler beim Ausfüllen ihrer Karten verschiedene Bilder und/oder Wörter auf Deutsch, Französisch, Italienisch, Rätoromanisch und Englisch erkennen müssen. Dank einem entsprechenden QR-Code kann die Aussprache der Wörter in den fünf Sprachen erlernt werden.