

Auftakt

Autor(en): **Tonella, Denise**

Objektyp: **Preface**

Zeitschrift: **Magazin / Schweizerisches Nationalmuseum**

Band (Jahr): - **(2021)**

Heft 2

PDF erstellt am: **07.07.2024**

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.



Liebe Leserin, lieber Leser

Wie oft möchte man weg. Ans Meer, in die Berge, in eine Grossstadt ... Fernweh heisst dieses Gefühl und ist die menschliche Sehnsucht, Vertrautes zu verlassen und die Welt zu entdecken. Wenn gerade keine Pandemie herrscht, ist es für uns einfach: Wir buchen eine Bahnfahrt oder einen Flug und sind weg. Im 19. Jahrhundert war Reisen beschwerlich und teuer. Doch es gab einen Weg, das Fernweh zu stillen: die Stereoskopie. Durch einen speziellen Betrachter konnten Fotos räumlich, also in 3D, erlebt werden. Diese Bilder begeisterten die Welt und machten die Schweiz als Reiseland bekannt (ab Seite 6).

Einen Boom haben zwei Schweizer Game-Entwickler 2008 ausgelöst. Sie kreierten ein Landwirtschaftsgame, das zum globalen Millionen-Seller wurde (ab Seite 14). Auch die Bilder des tragischen Tods der belgischen Königin gingen um die Welt. Astrid kam bei einem Autounfall 1935 am Vierwaldstättersee ums Leben. Ein Student fotografierte die Unfallstelle und schrieb Mediengeschichte (ab Seite 18).

Im April habe ich von Andreas Spillmann das Schweizerische Nationalmuseum (SNM) übernommen. Er hat mir eine moderne Institution übergeben. Ich freue mich darauf, das SNM gemeinsam mit einem motivierten Team in die Zukunft zu führen.

Denise Tonella

Direktorin Schweizerisches Nationalmuseum

4 Best of Blog

Landesmuseum Zürich

6 **Stereomania**
Die Schweiz in 3D

10 **Farben im Licht**
Glasmalerei vom
13. - 21. Jahrhundert

12 **Kinderseite**
Sprechende Wappen

Château de Prangins

14 **GAMES**
Traktoren im Cyberspace

Forum Schweizer Geschichte Schwyz

18 **Die Royals kommen**
Der Unfall der Königin
und der Nachtflug

Aus der Museumswelt

24 **Gastmuseum**
Monte Verità, Ascona

27 **Museumsnews**

Rubriken

23 **Wettbewerb**

28 **Momente**

40 **Boutique**

42 **Interview**
Jossi Wieler,
Theater- und Opernregisseur

Termine

30 **Veranstaltungen**

32 **Agenda**

Corona-Info – Aufgrund der Corona-Pandemie können sich Ausstellungen und Events verschieben oder abgesagt werden. Bitte informieren Sie sich vor dem Besuch auf unseren Webseiten.