

Patrimoine2018 = Kulturerbe 2018 = Patrimonio2018 = Patrimoni2018

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **NIKE-Bulletin**

Band (Jahr): **33 (2018)**

Heft 3

PDF erstellt am: **22.07.2024**

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.



Kulturerbe für alle: die Gewinnerinnen und Gewinner des Ideenwettbewerbs

Kinder, Tinder oder Virtual Reality – im Ideenwettbewerb «Kulturerbe für alle» suchte das Bundesamt für Kultur BAK Vorschläge für einen neuen Umgang mit dem kulturellen Erbe. 345 Ideen wurden zwischen Dezember 2017 und März 2018 auf www.kulturerbefueralle.ch eingereicht. Über 1800 Menschen beteiligten sich, indem sie abstimmten oder mitdiskutierten. Der Wettbewerb, der im Rahmen des Kulturerbejahres 2018 stattfand, hat gezeigt: Vielen Menschen in der Schweiz ist der Umgang mit dem Kulturerbe wichtig. Das sind die 11 Gewinner mit ihren Ideen:

Le patrimoine pour tous: les lauréates et lauréats du concours d'idées

En lançant le concours d'idées «Le patrimoine pour tous», l'Office fédéral de la culture OFC cherchait des propositions invitant à appréhender le patrimoine culturel sous un angle nouveau. Entre décembre 2017 et mars 2018, 345 idées ont été soumises sur la plateforme www.patrimoine-pourtous.ch. Plus de 1800 personnes ont participé à l'aventure, que ce soit en votant ou en se joignant aux discussions. Le concours, organisé dans le cadre de l'Année du patrimoine culturel 2018, a révélé un profond attachement envers le patrimoine culturel en Suisse. Voici les 11 lauréats et leurs idées:

K'werk Zug (in Zusammenarbeit mit Bauforum Zug und Stadt Zug): «Mini Schliichwägli – Kinder erkunden ihre Stadt»

Wie erleben Kinder ihre Stadt? Was fällt ihnen ins Auge? Was macht eine Strasse, einen Platz oder ein Quartier für Kinder so spannend, dass sie die Zeit vergessen? «Miini Schliichwägli» schenkt der Perspektive von Kindern besondere Beachtung. «Entdeckungen und Erfahrungen in der Stadt gestalterisch umzusetzen kann



helfen, ein Verständnis für baukulturelle Fragen zu entwickeln, sich mit Räumen und Orten zu identifizieren und sich vielleicht später selber dafür zu engagieren», sagt Barbara Windholz, Leiterin der Bildschule K'werk Zug. Das ist die Idee: Kinder halten ihre Beobachtungen und Eindrücke zum «Kulturerbe Stadt» in ihren eigenen Ausdrucksweisen fest und erschaffen so neue Bilder von einem Ort. Die Ergebnisse können im Stadtraum oder auf einer digitalen Plattform sichtbar gemacht werden – und für einmal lernen die Erwachsenen von den Kindern.

Renate Albrecher: ÜberBrücken – ÜberMenschen

Unser Nationalstrassennetz verfügt über 3000 Brücken. Das Schienennetz sogar über mehr als 8200. Die Schweiz ist definitiv ein Brückenland. Mit Brücken sind zahlreiche soziale Aspekte verbunden, die dokumentiert und erfasst werden sollten, findet Renate Albrecher. Die Soziologin und Gründerin des Vereins Bankkultur erinnert sich an ihre Kindheit in Österreich: «Ich wuchs in einer Gegend auf, die durch Grenzen gekenn-



zeichnet war: ein Fluss im Süden, der eiserne Vorhang im Norden, kaum Strassen im Osten. So abgeschnitten von der Welt merkt man, vor allem im Rückblick, wie sehr jede weitere Verbindung zwischen Orten deren Charakter und Menschen verändert. Die Diskussion um eine zusätzliche Brücke über die Donau prägte meine Kindheit und Jugend – und sie ist bis heute noch nicht realisiert.» Brücken verbinden Menschen und ermöglichen den Austausch von Waren, Ideen und Werten. Neue Ideen können in relativ geschlossene Gesellschaften eindringen, bringen aber auch Herausforderungen mit sich. Aus anfänglicher Destabilisierung kann eine neue lokale Identität entwickelt und so auch eine Brücke von der Vergangenheit in die Gegenwart gebaut werden.

Sébastien Grau et Camille Vaschetto: Toucher et expérimenter pour mieux comprendre l'art

Un instrument pédagogique innovant mis à la disposition des musées, telle est la proposition de Sébastien Grau et Camille Vaschetto. Tous deux sont actifs dans la restauration et la conservation d'œuvres d'art. Leur idée s'articule autour d'un chariot roulant qui abrite des échantillons de matériaux utilisés par les artistes ainsi que des instruments scientifiques permettant de les analyser de plus près. Cet outil de médiation favorise un accès nouveau et plus direct aux œuvres exposées dans les musées. «Le contact avec la matière est fondamental. Dans une œuvre, les matériaux sont assemblés selon un savoir-faire bien précis. Notre objectif est de révéler les

secrets», explique Sébastien Grau. «Cette idée permet d'améliorer la connaissance du patrimoine culturel grâce à des visites de musées inter-



actives et ludiques. Surtout, elle sensibilise le public à la sauvegarde de la richesse artistique de notre pays.»

Michèle Bless:
Neue Liebe für verlorene Häuser –
Tinder für bedrohte Baukultur!

Swipe links, Swipe rechts, Match! Kann Partnervermittlung über eine App nicht auch für Beziehungen zwischen Menschen und Häusern funktionieren? Für Michèle Bless vom Schweizer Heimatschutz ist der Fall klar: Unzählige



schützenswerte Häuser stehen heute leer und zerfallen, weil sie an einer unglücklichen Beziehung mit ihren Eigentümerinnen oder Eigentümern leiden. Und zugleich finden viele Liebhaberinnen und Liebhaber alter Häuser kein passendes Angebot, weil der Markt nicht transparent ist und gängige Immobilienplattformen

nur den Massenmarkt bedienen. «Kachelöfen oder knarrende Holzböden sind nicht jedermanns Sache. Ich denke, dass mit dieser Idee die richtigen Menschen mit den passenden Häusern und umgekehrt zusammengebracht werden können. Dadurch kann sicherlich der eine oder andere Zerfall oder Abbruch eines Kulturobjektes verhindert werden.» Tinder für bedrohte Baukultur – Ein Verkopplungsangebot für neue Liebesbeziehungen zwischen Kulturerbe und Menschen.

Marie-José Wiedmer:
Patrimoine éphémère

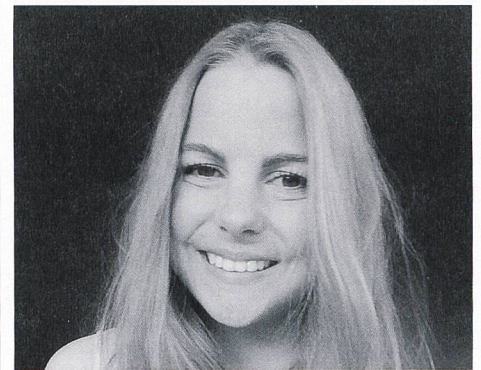
Événements exceptionnels, anniversaires ou visites de haut rang – il y a des circonstances qui changent momentanément le visage d'une ville,



d'un village ou d'un lieu. Or, les installations provisoires visibles à ces occasions sont vouées à disparaître. L'idée de Marie-José Wiedmer, cofondatrice d'une agence de productions multimédias et ancienne directrice du service d'urbanisme de la Ville de Genève, consiste donc à créer une plateforme (par exemple un site internet) sur laquelle citoyens, communes, associations et autres acteurs pourraient publier ce genre d'aménagements afin de pallier leur caractère éphémère. Un exemple: en 1994, Peter Greenaway a installé 100 escaliers durant 100 jours à Genève avec l'architecte Benoît Dubesset, invitant la population à voir la ville autrement. Mais cette installation a ensuite rapidement disparu. Une plateforme dédiée au patrimoine éphémère pourrait réunir et sauvegarder en un seul lieu de telles interventions spatiales temporaires.

Martina Löw:
Zurück in die Zukunft

«Die Idee kam mir in einem Gespräch mit einem Kommilitonen. Er kannte die Piazzetta beim Markusplatz in Venedig, die in einer Vorlesung gezeigt wurde, aus einem Online-Game, obwohl er noch nie da war. Die Game-Welt ist mir zwar eher fremd, aber in dieser Aussage erkannte ich den autodidaktischen Wert solcher Spiele.» Nicht nur Games, auch Denkmäler stecken voller Geschichten aus verschiedenen Zeitepochen. Die Studentin Martina Löw schlägt deshalb vor, mittels virtueller Realität den realen Raum zu



erweitern und ein Denkmal in einer anderen Zeit zu erleben. Um Technik und Inhalt zu verbinden, könnten Experten aus den Bereichen Informatik, Design, Architektur und Geschichte zusammenarbeiten. «Welche Bauphase, welche Epoche wollen wir wie wo zeigen und mit welchen Mitteln? Mit der VR-Technik kann man ein Baudenkmal ins Bewusstsein der Bevölkerung bringen, indem man ihr den Glanz des Gebäudes zeigt, den es einst hatte und wiedererlangen könnte.»

Bruno Meier & Verein
«Bagni Popolari Baden»:
Die Thermen von Baden:
Der heisse Brunnen

Ein Thermalbad für alle als Treffpunkt der Menschen im öffentlichen Raum – daran arbeitet die Gruppe «Bagni Popolari Baden» seit einigen Jahren. Parallel zur Erneuerung der Badener Bäder im Jahr 2020 soll das Projekt einen definitiven Standort erhalten: ein «heisser Brunnen»



im Limmatknie. Dieser soll ein Anker werden für die Neugestaltung des öffentlichen Raums und die breite Bevölkerung ansprechen. Der Brunnen



wird mit reinem Thermalwasser direkt ab der Limmatquelle gespeist und erlaubt es, das Naturgut jederzeit mit allen Sinnen erleben zu können. «Die Erinnerung an die grosse Zeit der Bäder von Baden ist aus dem kulturellen Gedächtnis der Region weitgehend verschwunden», erklärt der Historiker Bruno Meier vom Vorstand des Bädervereins Baden. «Mit dieser Aktion wird dieses vergessene Erbe wieder geweckt und Verständnis geschaffen für die 2000-jährige Bedeutung der Bädertradition. Baden soll seinem Namen wieder Ehre erweisen können.»

Noémie Guignard:
Kaleidoscope – Voyage sonore

Kaleidoscope est une expérience sonore qui invite les voyageurs à écouter des histoires sur les espaces observés par la fenêtre du train. Des histoires du quotidien, qui se cachent derrière



ces fermes, ces vignobles et ces immeubles et qui racontent le développement d'un lieu, l'amour d'un pays, l'ADN d'une région. «J'ai eu la possibilité de découvrir une multitude de lieux et de personnages exceptionnels en Suisse, et j'ai pris l'habitude de partager ce vécu avec mon ami. L'idée est née de ces échanges. Elle met le patrimoine matériel, immatériel, historique ou vivant à la portée d'un large public et le restitue sous une forme poétique et authentique.» Pour Noémie Guignard, correspondante de la RTS en Suisse alémanique, l'innovation est ainsi mise au service du patrimoine culturel. Les liens entre les usagers du rail s'en trouvent également renforcés. Alors que le panorama défile derrière la vitre, des voix nous susurrent des histoires sur les paysages, les lieux, les maisons et les gens – autant de récits qui composent la bande sonore du trajet.

Patrick Bigler:
Industriegeschichte mit Zukunft

Stellen Sie sich vor: Sie stehen am Bahnhof Schlieren im Jahr 1902. Staunend nehmen Sie die vertraute, aber vergangene Umgebung wahr. Sie sind gerade aus dem noch dampfenden Zug gestiegen und laufen zur nahen Wagonfabrik, wo Sie sich in der Montagehalle ans Werk machen.



Sie riechen das Eisen und nehmen ihr Werkzeug in die Hand. Eine Zeitreise dank modernster Virtual Reality Technik, samt Gerüchen, Hitze und Berührungen. Patrick Bigler, Projektleiter des historischen Erbes und Museums der Wagi Schlieren, will industrielles Kulturerbe auf diese Weise erlebbar machen. «Diese Idee könnte eine

Zukunftsform für kleinere und mittlere Museen sein. Mit Virtual Reality können alle Generationen angesprochen und Geschichte auf spielerische Art vermittelt werden. Wenn Schlieren da einen ersten Schritt machen kann, wäre das für die ganze Region ein Erfolg.»

Olga Konchenkova:
**Lingua Bingo/Art/QR code
la prononciation/App**

Comment encourager les jeunes à découvrir les œuvres d'art suisses? Comment améliorer l'accès au patrimoine culturel? L'idée d'Olga Konchen-



kova est une version du bingo sur le thème du patrimoine culturel, qui permet en même temps d'apprendre les langues. Les joueurs doivent compléter leurs cartes non pas à l'aide de chiffres, mais en reconnaissant des images d'œuvres d'art ou d'objets du patrimoine culturel. Suivant l'âge des participants, il s'agit de nommer ou de décrire en plusieurs langues ce qui est illustré. Un code QR permet d'apprendre à prononcer les mots en cinq idiomes. «Toute petite déjà, j'ai jamais joué au bingo, confie l'économiste et juriste de formation. La naissance de mes enfants a ravivé mon intérêt pour les jeux qui, plus qu'un simple passe-temps, transmettent aussi des connaissances. Sans oublier l'importance de savoir plusieurs langues dans un pays comme la Suisse. D'où mon idée de combiner le bingo avec des images du patrimoine culturel suisse et la pratique des langues.»