



Vom statischen Agrarmuseum zur modernen Lern- und Erlebniswelt BURGRAIN

- Ausgangssituation und Vision
- Detailkonzept Hauptausstellung «Wer ist Landwirtschaft?»

Detailkonzept



Inhalt

Übersicht Burgrain-Welt «Vom statischen Agrarmuseum zur modernen Lern- und Erlebniswelt BURGRAIN»

4	1	Ausgangssituation
5	2	Vision

Konzept Hauptausstellung «Wer ist Landwirtschaft?»

6	3	Der rote Faden
9	4	Überblick inhaltliche Zonen
	4.1	EG Neubau / Bürgerheim
	4.2	EG Scheune
	4.3	OG Scheune
10	5	Überblick szenografische Elemente
	5.1	Sammlung
11	5.2	Brennpunkte
12	5.3	Mobile App
14	5.4	Thementafeln
15	5.5	Arena
16	5.6	News
	5.7	„Es geht auch anders“
17	5.8	Architektur und Landschaft
	5.9	Sinnliche Erlebnisse für Vorschulkinder
18	6	Die neun Zonen
19	6.1	Zone 1: Empfang und Grundlagen:
		Was ist Landwirtschaft? Wer ist Landwirtschaft?
	6.1.1	Empfangsbereich
20	6.1.2	Was ist Landwirtschaft? Die Bedeutung der Landwirtschaft für die menschliche Kultur
	6.1.3	Wer ist Landwirtschaft? Die Mitspieler
21	6.1.4	Docking-Station und Start Besucherspiel
22	6.2	Zone 2: Billiger, schneller und mehr
	6.2.1	Themen
	6.2.2	Inszenierung
23	6.2.3	Sammlung
24	6.3	Zone 3: Wissen wir, was wir tun?
	6.3.1	Themen
	6.3.2	Inszenierung
25	6.3.3	Sammlung

1

2

3

26	6.4	Zone 4: Boden ist Kapital
	6.4.1	Themen
	6.4.2	Inszenierung
27	6.4.3	Sammlung
28	6.5	Zone 5: makellos, normiert, effizient
	6.5.1	Themen
	6.5.2	Inszenierung
29	6.5.3	Sammlung
30	6.6	Zone 6: Ohne Netz und doppelten Boden
	6.6.1	Themen
	6.6.2	Inszenierung
31	6.6.3	Sammlung
32	6.7	Zone 7: Was war einmal?
	6.7.1	Themen
	6.7.2	Inszenierung
33	6.8	Zone 8: Was wird einmal?
	6.8.1	Themen
	6.8.2	Inszenierung
34	6.9	Zone 9: Macht und Geld beherrschen die Lebensmittelwelt
	6.9.1	Themen
	6.9.2	Inszenierung
35	6.9.3	Sammlung
36	6.10	Zone 10: Quo vadis?
	6.10.1	Themen
	6.10.2	Inszenierung
38	7	Architektur
40	8	Technische Beschreibung APP
42	9	Umsetzungsplan
43	10	Szenografieagentur hof3

Anhang

44	11	Ziele
	11.1	Inhaltliche Ziele
45	11.2	Gestaltungsziele
	11.3	Zielpublika
	11.4	Kommunikation
46	12	Übersicht Themen
	12.1	Themen der Museumsräume
47	12.2	Sonderausstellungen
	12.3	Themen der Aussenrundgänge
48	13	Projektverfasser

4

5

6

7

8

9

10

Abbildungen: Alle Grafiken und 3D-Visualisierungen in dieser Broschüre sind als Entwürfe (mit Blindtext) zu verstehen. Es handelt sich um Modelle und Studien, nicht finale Vorschläge.

«Vom statischen Agrarmuseum zur modernen Lern- und Erlebniswelt AGROVISION»

1 Ausgangssituation

Das Schweizerische Agrarmuseum Burgrain in Alberswil verfügt über viele Stärken: eine interessante Sammlung, grosszügige Ausstellungshallen, gute Erreichbarkeit. Bloss – das Museum ist in die Jahre gekommen. Es genügt den heutigen Erwartungen nicht mehr. Die Ausstellung ist statisch, die Präsentation veraltet, die Besucherzahlen stagnieren. Das heute verfügbare Budget lässt keinen Spielraum für Veränderungen. Damit das Schweizerische Agrarmuseum Burgrain auch in Zukunft seinem Auftrag nachkommen kann, ist eine Neukonzeption unumgänglich.

Das Potential wird nicht genutzt

Die Einbettung in die Burgrain-Welt mit ihrem vielfältigen Angebot sieht auf dem Papier gut aus, in der Praxis stehen die einzelnen „Highlights“ trotz unmittelbarer Nähe vereinzelt im Gelände. Das Museum, der Bio-Hof und die Verarbeitungsbetriebe, die Wasserkraft der Steinerkmühle, das Spanschachtelmuseum, die Kapelle Sankt Blasius und die Burgruine Kastelen stehen alle ohne Zusammenhang auf dem Gelände.

Das wollen wir ändern!

Burgrain-Welt

Wer ist Landwirtschaft?



2 Vision

Die Lern- und Erlebniswelt Agrovision nimmt die Burgrain-Welt und ihre Elemente als Ganzes wahr.

Dadurch entsteht die Gelegenheit, die Gegenwart aus der Vergangenheit heraus zu verstehen, über die Zukunft nachzudenken, und die Visionen an der Realität zu prüfen. Gerade die Kombination der historischen Sammlung mit einem realen Bio-Bauernhof und modernen Produktionsbetrieben der Lebensmittelverarbeitung und Produkteverteilung stellt eine grosse Chance dar, einen einmaligen Erlebnisort zu schaffen. Es ergibt sich die Möglichkeit, viel mehr als eine museale Präsentation zu bieten: Als Ort der Anregung und Auseinandersetzung ist er nicht nur „Museum“, sondern auch „Labor“ und „Think-Tank“. Der Anspruch besteht, die Themen auf lokaler und nationaler Ebene anzusprechen, aber auch aus einer globalen Perspek-

tive zu betrachten. Die Lern- und Erlebniswelt Agrovision übernimmt dabei eine gesamtschweizerische Aufgabe und will eine Brücke zwischen Stadt und Land schlagen. Die Lern- und Erlebniswelt Agrovision tritt für eine ganzheitliche Sicht ein und verbindet verschiedenste Sichtweisen und Disziplinen. Sie will den Besucher, die Besucherin durchaus auch aufrütteln, mit grundlegenden Fragen provozieren und zum Denken anregen.

Neben der inhaltlichen Auseinandersetzung sorgen direkte, sinnliche Erfahrungen für ein anregendes Lernumfeld: So zum Beispiel die Begegnungen mit Pflanzen und Tieren oder der Genuss beim Essen und Trinken von artgerecht produzierten und schonend veredelten Produkten.

Lern- und Erlebniswelt BURGRAIN 2020 Vernetzung im Gelände Was ist Landwirtschaft?



Konzept Hauptausstellung der Lern- und Erlebnisswelt BURGRAIN: Wer ist Landwirtschaft?

3 Der rote Faden

Die Hauptaussage

Der Rote Faden führt in Form eines Spiels durch die Hauptausstellung. Die BesucherInnen werden dabei ins Zentrum gesetzt. Aufgabe ist, ihre eigenen Berührungspunkte mit der Landwirtschaft zu suchen. Das Spiel wird auf dem Leih-Tablet in Kombination mit sogenannten Docking-Stationen gespielt. An der letzten Docking-Station erhalten die BesucherInnen eine Auswertung ihrer gesammelten Berührungspunkte. Hauptaussage ist: du hast in deinem alltäglichen Leben viele Berührungspunkte mit der Landwirtschaft und bist ein Teil davon. Deshalb liegt es auch in deiner Hand, die Zukunft der Landwirtschaft mitzugestalten.

Das Spiel: Sammle Berührungspunkte!

Die Spielanleitung erhalten die BesucherInnen am Empfang mit der Gelegenheit, unter Anleitung, das Handling einer Docking-Station zu testen.

Das Spiel beginnt am Ausgang des ersten Brennpunktes, wo der Gast auf die erste Docking-Station trifft.

Docking - Station

Die Docking-Station besteht aus einem Stelenmöbel mit einer Fläche, wo der Gast sein Tablet hinlegen kann. Im oberen Bereich der Docking-Station leuchtet ein grossformatiges, zum Thema passendes Bild. Die BesucherInnen legen ihr Tablet auf die Station und werden aufgefordert, einen metallenen Griff mit der Hand zu umfassen - eben anzudocken und in Berührung zu treten. Im Moment, wo sie an die Station andocken, verschwindet das Leuchtbild und an seiner Stelle erscheinen drei Spiegel: Die BesucherInnen erkennen sich selbst und werden auf sich selbst zurückgeworfen.

Gleichzeitig werden die ersten Spielfragen auf dem Tablet ausgespielt. Alle Spielfragen drehen sich auf humorvolle Weise um die Frage nach den Berührungspunkten des Gastes mit der Landwirtschaft. Durch das Beantworten der Fragen sammeln die Besu-

cherInnen ihre Berührungspunkte. Die BesucherInnen haben in insgesamt neun Brennpunkten die Gelegenheit, Fragen zu beantworten und damit Berührungspunkte zu sammeln.

Das Spiel als Leitsystem

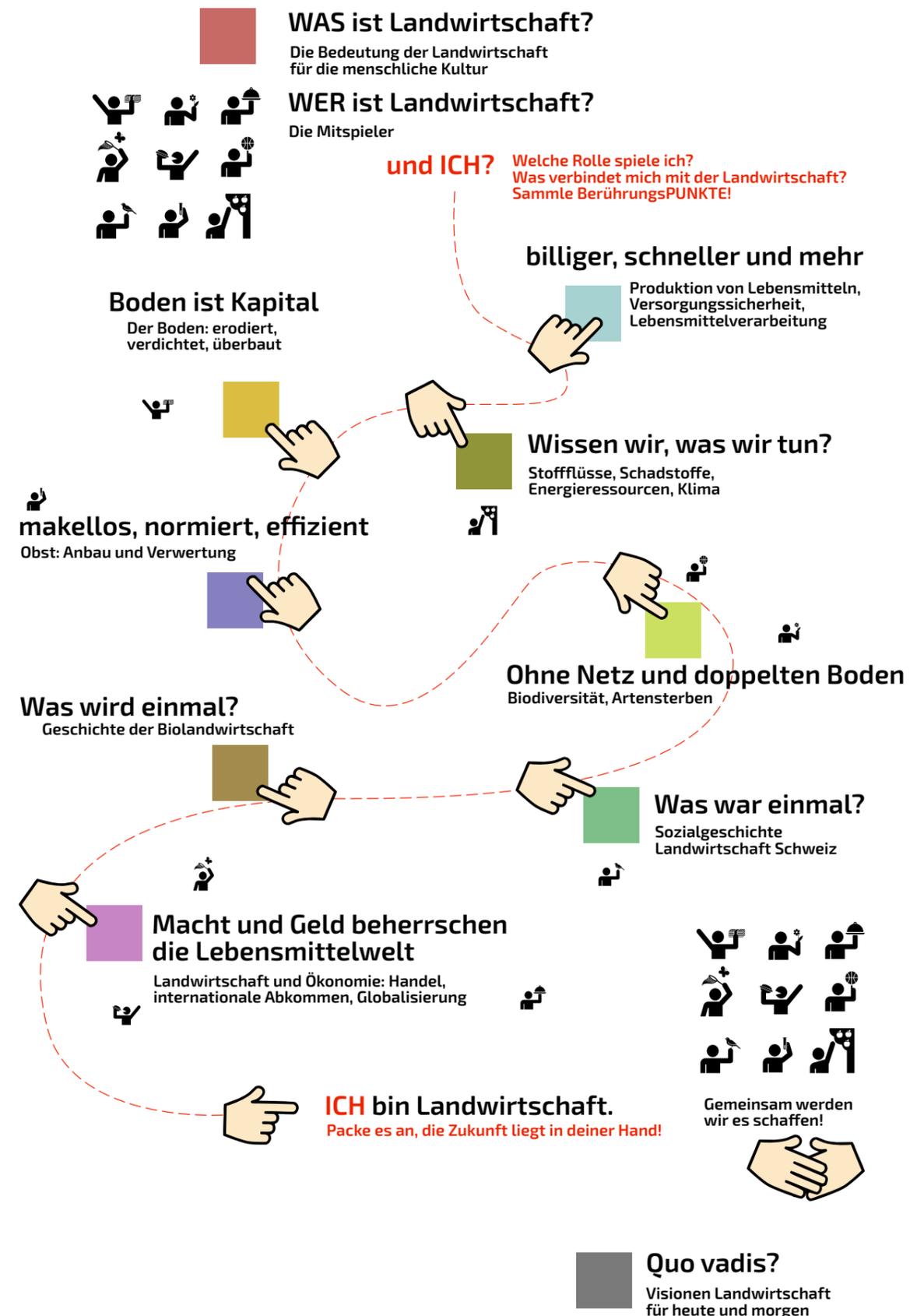
Die Spieloberfläche besteht aus farbigen Kacheln, welche die einzelnen Brennpunkte repräsentieren. Die Farben der Kacheln korrelieren mit den Farben der Brennpunktportale. Wenn die BesucherInnen an der Dockingstation ihre Berührungspunkte gesammelt haben, schalten sie damit die farbige Fläche auf ihrer App frei, zum Vorschein kommt eine witzige Illustration, die sich von Zone zu Zone erweitert. Damit dient das Spiel auch als Leitsystem. Es gibt dem Besucher an, welche Brennpunkte er noch nicht besucht hat und zeigt ihm damit seinen Spielstand an.

Auswertung: Ich bin Landwirtschaft!

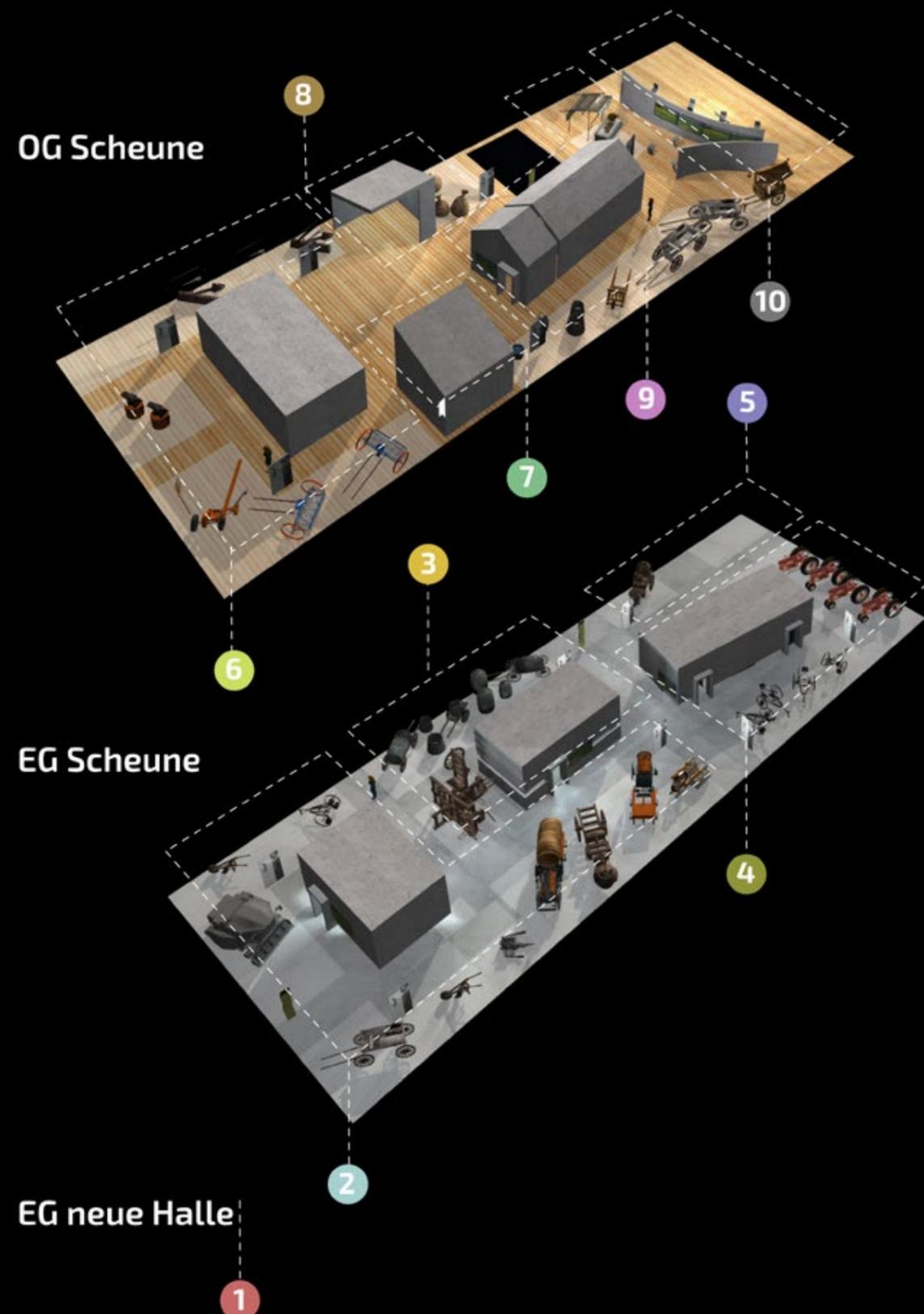
Vor dem letzten Brennpunkt (Brennpunkt 10, Quo vadis?) können die BesucherInnen an einer Dockingstation ihre gesammelten Berührungspunkte auswerten lassen. **Die Auswertung, welche (mit einem Augenzwinkern) ihre jeweilige Berührung mit der Landwirtschaft aufzeigt, erhalten sie in gedruckter Form zum Mitnehmen.** Der Ausdruck enthält zudem die Hauptmessage, die Aufforderung, sich aktiv an der Gestaltung der landwirtschaftlichen Zukunft zu beteiligen und eine URL mit weiterführenden Adressen und Informationen.

Mit den erhobenen Daten kann ausserdem eine anonymisierte Besucherstatistik erstellt werden.

N.B. Die Ausstellung kann auch besucht werden, ohne das Spiel spielen zu müssen, allerdings ohne Auswertung.



Agrovision Hauptausstellung:
Wer ist Landwirtschaft?



4 Überblick inhaltliche Zonen

4.1 EG Neubau - alternativ Erdgeschoss Altbau Bürgerheim

Zone 1: Was ist Landwirtschaft?

Wer ist Landwirtschaft?

Geschichte und Bedeutung der Landwirtschaft
 Porträt ihrer Mitspieler aus Produktion, Industrie und Handel

4.2 EG Scheune

Zone 2: Billiger, schneller und mehr

Produktion von Lebensmitteln,
 Lebensmittelverarbeitung

Zone 3: Wissen wir, was wir tun?

Stoffflüsse, Schadstoffe, Energieressourcen, Klima

Zone 4: Boden ist Kapital

Der Boden: erodiert, verdichtet, intensiviert, überbaut

Zone 5: makellos, normiert, effizient

Obstverwertung einst und heute, Sortenvielfalt



4.3 OG Scheune

Zone 6: Ohne Netz und doppelten Boden

Biodiversität, Artensterben

Zone 7: Was war einmal?

Sozialgeschichte Landwirtschaft Schweiz

Zone 8: Was wird einmal?

Biolandwirtschaft ist die Zukunft

Zone 9: Macht und Geld beherrschen die Lebensmittelwelt

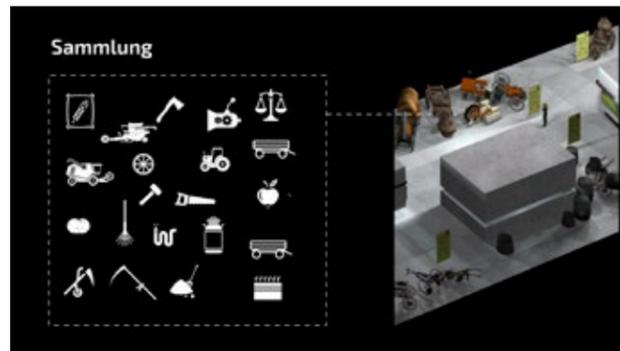
Landwirtschaft und Ökonomie: Handel,
 internationale Abkommen, Globalisierung

Zone 10: Quo vadis?

Visionen Landwirtschaft für heute und morgen

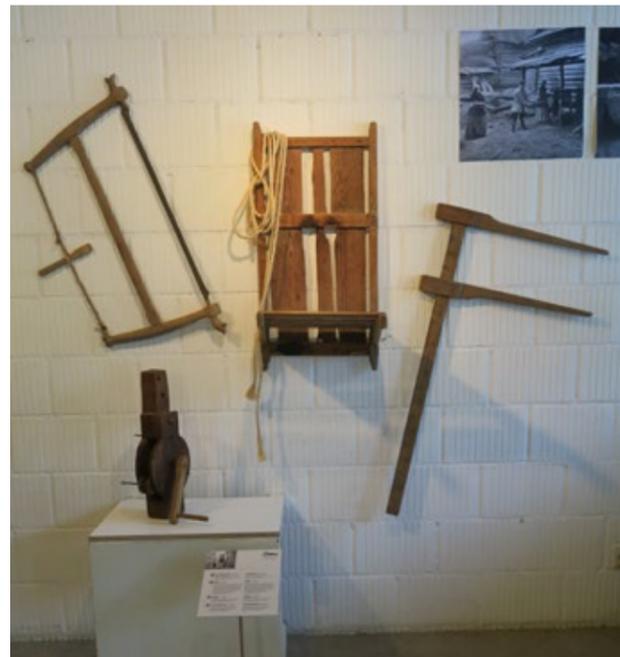


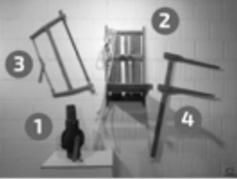
5 Überblick szenografische Elemente



5.1 Sammlung

Die historische Entwicklung der Landwirtschaft in der Schweiz wird anhand der reichhaltigen Sammlung gezeigt. Die thematisch pro Zone gruppierten Geräte und Objekte zeigen die Modernisierung vom Beginn der Industrialisierung an. Die jeweiligen Geräte werden mit Fotos aus der Sammlung von Ernst Brunner illustriert. An Thementafeln können weiterführende Informationen abgerufen werden.

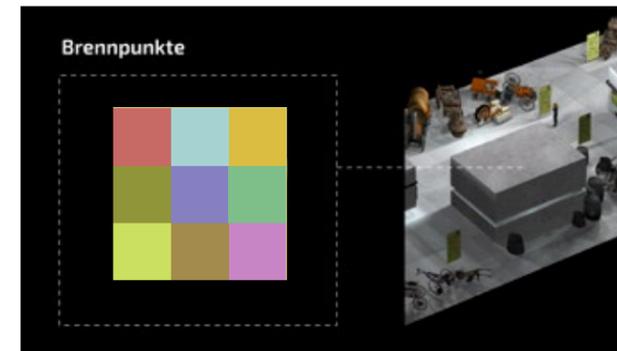






Handwerk

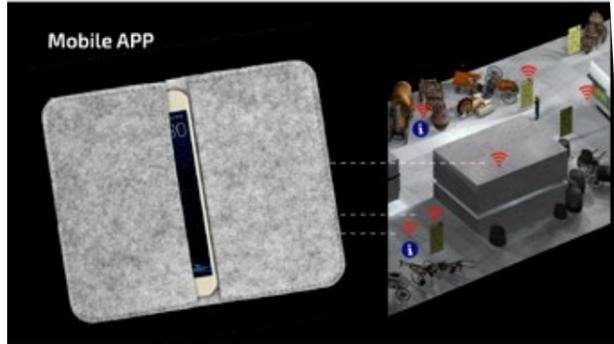
<p>1 Handreeper um 1840 Mit dem Handreeper wurden einzelne Fäden zu Seilen verdreht.</p> <p>2 Räf um 1870 Das Räf, in der Schweiz auch Räf, war eine Art Rückenstrage. Es bestand aus einem Holzgestell, das auf dem Rücken befestigt wurde. Im rechten Winkel zum Rückenbrett war ein weiteres Brett befestigt, auf dem die zu transportierenden Gegenstände untergebracht wurden.</p> <p>3 Säge um 1840 Weit verbreitete Säge im 19. Jahrhundert mit genialem Spannmehanismus</p> <p>4 Schieblehre um 1850 Mit diesem Gerät wurde die Dicke eines Baumstammes gemessen, um das Holzvolumen zu bestimmen</p>	<p>Englisch um 1840 Mit dem Handreeper wurden einzelne Fäden zu Seilen verdreht.</p> <p>Räf um 1870 Das Räf, in der Schweiz auch Räf, war eine Art Rückenstrage. Es bestand aus einem Holzgestell, das auf dem Rücken befestigt wurde. Im rechten Winkel zum Rückenbrett war ein weiteres Brett befestigt, auf dem die zu transportierenden Gegenstände untergebracht wurden.</p> <p>Säge um 1840 Weit verbreitete Säge im 19. Jahrhundert mit genialem Spannmehanismus</p> <p>Schieblehre um 1850 Mit diesem Gerät wurde die Dicke eines Baumstammes gemessen, um das Holzvolumen zu bestimmen</p>
---	---



5.2 Brennpunkte

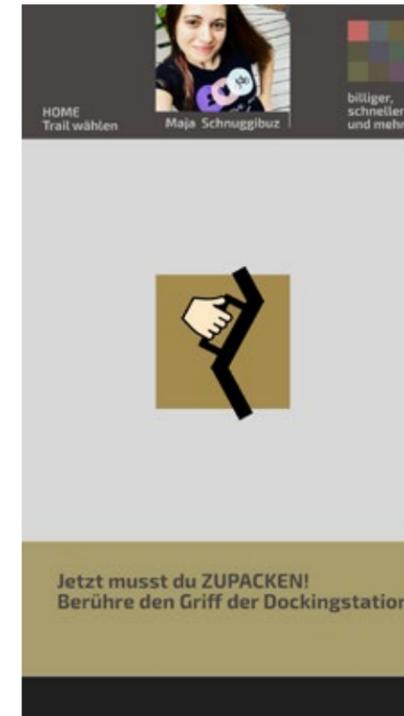
Zehn freistehende Baukörper bilden gefasste Innenräume. Sogenannte Emotiondisplays an der Aussenwand mit einladenden Bildern aus dem landwirtschaftlichen Alltag, Slogans und farbige Portale fordern die BesucherInnen auf, die Häuser zu betreten. In ihnen werden die aktuellen Themen, welche die Diskussion um die Landwirtschaft heute prägen, auf informative, unterhaltsame und abwechslungsreiche Weise inszeniert. Jeder Brennpunkt wird anders umgesetzt; für jedes Thema wird ein starkes Bild geschaffen, das überraschen und einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen soll. Szenografisch verfolgt jeder Innenraum einen anderen Ansatz und schafft ein eigenes Besuchererlebnis: Zehnmal tritt der Gast in eine Welt ein, die sich hinsichtlich Stimmung, Atmosphäre und Interaktionsmöglichkeiten markant von der vorangehenden unterscheidet. Auch für die Kinder soll es in den Brennpunkten abwechslungsreiche und spannende Exponate enthalten.





5.3 Mobile App

Zentrales Besucherführungs-Tool ist eine auf einem Ausleih-Tablet installierte App. Jeder Besucher erhält eine Filztasche zum Umhängen mit Tablet und Kopfhörer. Die App führt die BesucherInnen anhand eines Spiels durch die Ausstellung. Mittels iBeacons kann sich der Besucher ausserdem an klar gekennzeichneten Stellen Inhalte in Text, Bild, Video und Audio auf dem Tablet anzeigen lassen. Weiter kommen verschiedene interaktive Stationen vor, an welchen das Tablet als vielfältiges Spielelement eingesetzt werden kann. So gibt es Scan-Stationen, wo Produkte gescannt werden können (und damit Informationen vermittelt werden) oder ein Untersuchungslabor, wo mittels Tablet eine virtuelle Kamerafahrt an neuralgische Punkte einer Landschaft unternommen werden kann.



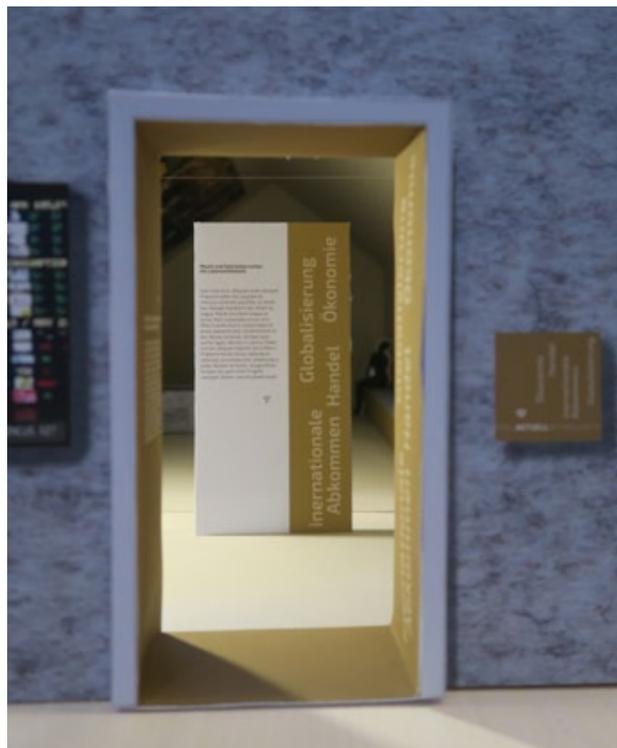
5.4 Thementafeln

Durch die Eintrittstür ist im Innern des Brennpunkt-Baukörpers eine grosse Leuchttafel sichtbar, die die BesucherInnen in das Innere zieht: Es handelt sich um die Thementafel, die einen Überblick über die Kernthemen des Brennpunktes zusammenstellt. Neben den Leadtexten besteht hier die Möglichkeit, in der APP via iBeacons weiterführende Informationen abzurufen. Diese Thementafeln finden sich auch in der Sammlung und bieten Informationen zu den ausgestellten Objekten.



5.5 Arena

Die in Zone 1 porträtierten Mitspieler aus Gesellschaft, Ökologie, Lebensmittelindustrie, Handel und Produktion melden sich an Brennpunkten zu Wort, legen ihre Sicht der Dinge dar, provozieren, debattieren und stellen Fragen. Die pointierten und teils kontroversen Zitate der Mitspieler sind auf Texttafeln in Textwolken gruppiert. Mittels iBeacons können die BesucherInnen die Interviews in der gesamten Länge nachlesen. Mit zehn ausgewählten Mitspielern werden Videointerviews geführt.





5.6 News

Auf den Emotionsdisplays an den Aussenwänden der Brennpunkte wird ein Newsfeed ausgespielt. Dieser kann jederzeit und ohne Aufwand mithilfe des CMS der App ausgewechselt werden. Die BesucherInnen können mittels iBeacons auf ihrem Tablet weiterführende Informationen, beispielsweise Presseartikel, zu diesen Aktualitäten abrufen.



5.7 „Es geht auch anders!“

In sieben Brennpunkten können sich die BesucherInnen mit vier Tipps in Form von kleinen Zetteln bedienen, die aufzeigen, dass es auch anders geht, dass es Ansätze von Lösungen und Alternativen zum bestehenden System gibt.

Es geht auch anders!

WOCHENMÄRKTE

Regionale Märkte bieten dazu eine gute Gelegenheit. Hier erfährst du, wann in deiner Nähe Märkte stattfinden:

<http://www.buurpur.ch/maerkte.html>

Es geht auch anders!

Wenn du Produkte kaufst, die im Umkreis von 20 km von deinem Wohnort produziert wurden, sparst du 90% der Umweltkosten ein.

WOCHENMÄRKTE

Regionale Märkte bieten dazu eine gute Gelegenheit. Hier erfährst du, wann in deiner Nähe Märkte stattfinden:

<http://www.buurpur.ch/maerkte.html>

Es geht auch anders!

50% der Lebensmittel in der Schweiz werden importiert. 60% der Umweltbelastung fallen somit im Ausland an. Es geht auch anders:

SOLAWI

Solidarische Landwirtschaft (Solawi) basiert auf der direkten Zusammenarbeit von andwirtInnen und KonsumentInnen. Dahinter stehen der Wille zu mehr Selbstbestimmung und der Wunsch nach einer wirklich nachhaltigen Landwirtschaft.

<https://www.solawi.ch/>

5.8 Architektur und Landschaft

Die zehn freistehenden Baukörper sind so in den drei Räumen angeordnet, dass sie im Verbund mit den Objekten der Sammlung Landschaften mit dorffählichem Charakter bilden. Die Baukörper wirken durch ihre Anordnung auch als Leitsysteme. Sie haben eine aktive, gegen aussen ausstrahlende Seite, welche mit den Bildern auf den Emotionsdisplays Verbindungen zu den Zonen-Themen schaffen und die BesucherInnen auf emotionaler Ebene ansprechen und dazu motivieren, die Innenräume der Brennpunkte aufzusuchen.

5.9 Sinnliche Erlebnisse für Vorschulkinder

In jedem Themenbereich wird für Vorschulkinder ein sinnliches Erlebnis bereit gestellt. Ein klar signalisiertes Objekt im Bereich der Sammlung lädt die Kinder zur Interaktion ein: Geräte können bedient oder bestiegen werden; Riech-, Tast- und Hörobjekte bieten den nicht lesekundigen Gästen einen direkten, unmittelbaren Zugang in die Welt der Landwirtschaft. Haus und Hof, Pflanzen und Tiere werden lebendig. Diese sinnlichen Erlebnisse stellen für Schulkinder, die mit dem Tablet unterwegs sind und ihre „Berührungspunkte“ sammeln, selbstverständlich ebenfalls eine zusätzliche Attraktion dar.



6 Die neun Zonen

30.01.2019 hof3

- EG**
- 1 Was ist Landwirtschaft? Wer ist Landwirtschaft?
 - 2 billiger, schneller und mehr
 - 3 Wissen wir, was wir tun?
 - 4 Boden ist Kapital
 - 5 makellos, normiert und effizient

Sammlung

- 2A Kartoffelanbau
- 2B Getreideanbau
- 2C Transmission
- 3A Gülten
- 4A Ackerbau
- 4B Traktoren
- 5A Obstverwertung
- 5B Schnapsbrennerei

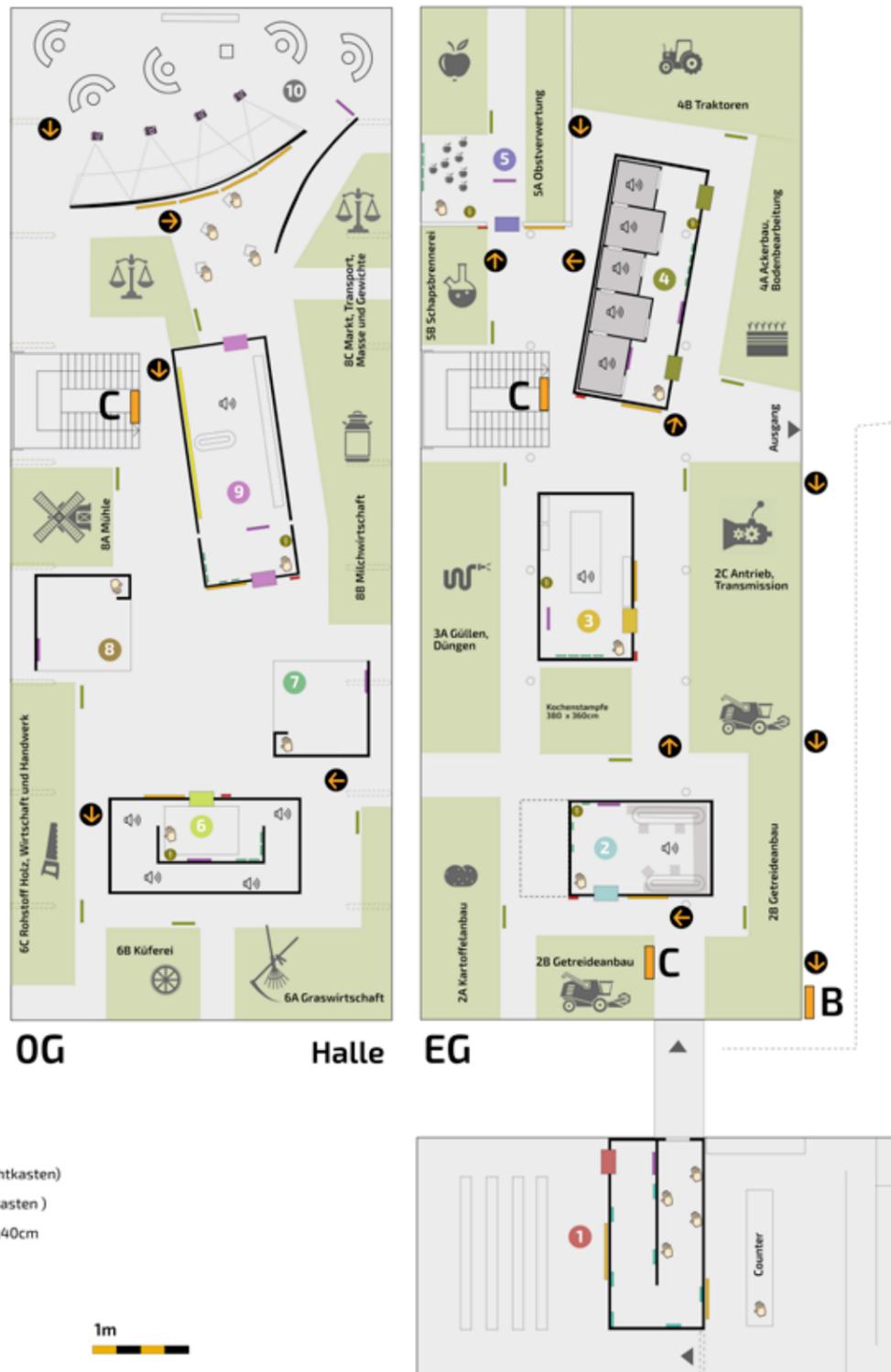
- OG**
- 6 Ohne Netz & doppelten Boden
 - 7 Was war einmal?
 - 8 Was wird einmal?
 - 9 Macht und Geld beherrschen die Lebensmittelwelt
 - 10 Quo vadis?

Sammlung

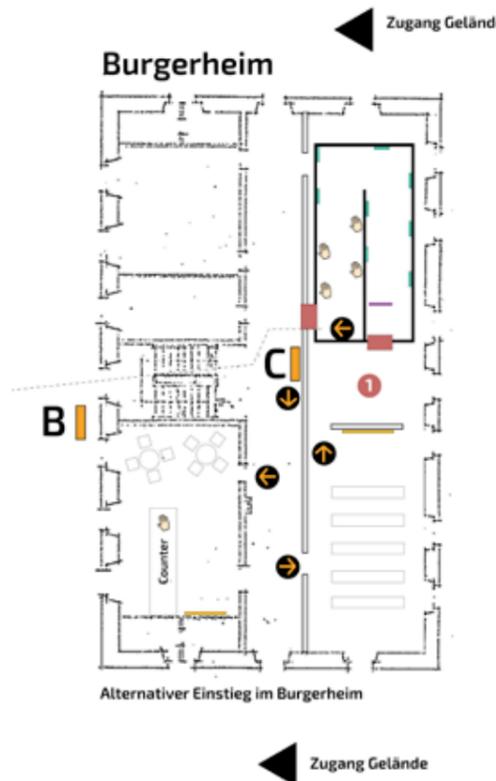
- 6A Graswirtschaft
- 6B Küferei
- 6C Holz
- 8A Mühle
- 8B Milchwirtschaft
- 8C Transport, Markt, Masse und Gewichte

LEGENDE

- Monitor 75" (166x93cm)
- Thementafel Brennpunkte (Leuchtkasten)
- Thementafel Sammlung (Leuchtkasten)
- Mitspieler, Bildwolken Tafeln 40x40cm
- Dockingstation
- Audio
- Tipps "Es geht auch anders"
- News



6.1 Zone 1: Empfang und Grundlagen: Was ist Landwirtschaft? Wer ist Landwirtschaft?



6.1.1 Empfangsbereich: Schulküche, Bistro, Counter und Garderobe

Die BesucherInnen werden in einer grosszügigen, hohen und hellen Halle empfangen. Ein kleines Bistro lädt zum Verweilen ein. Die Fensterfront ist gegen den Hof gerichtet, bei schönen Tagen lässt sich der Vorplatz nutzen. Im hinteren Bereich befindet sich eine Schulküche, mit drei Tischen auf Rollen, damit flexibel Arbeitsplätze für Klassen installiert werden können. Die Schulküche ist ein wichtiger Bestandteil: Landwirtschaftliche Produkte werden immer veredelt, haltbar gemacht und zubereitet. In diesem „Praxis-Bereich“ werden Grundlagen geschaffen und Zusammenhänge erlebbar.

Über eine Rampe gelangt der Gast zu Counter und Garderobe, wo die Hauptausstellung beginnt.

Alternativ können Counter sowie Brennpunkt 1 im Erdgeschoss des Altbaus des Burgerheims untergebracht werden. Architektonisch und szenografisch müssen dazu weder für den Empfangscounter noch für Brennpunkt 1 Änderungen vorgenommen werden.

6.1.2 Was ist Landwirtschaft? Die Bedeutung der Landwirtschaft für die menschliche Kultur

Zu Beginn von Brennpunkt 1 wird den BesucherInnen in einem 5-minütigen Intro-Video die Bedeutung der Landwirtschaft für die menschliche Kultur vermittelt. Seit der neolithischen Revolution sind Ackerbau und Viehzucht die Basis der Gesellschaft. Jeglicher kulturelle und wirtschaftliche Fortschritt fusst auf der Landwirtschaft – das geht in unserer arbeitsteiligen Welt gerne vergessen.

Der Film wird auf einem grossen Monitor an der Aussenwand des ersten Brennpunkt-Baukörpers gezeigt, die BesucherInnen können auf einer stufenartig angeordneten Tribüne Platz nehmen. Der Film kann mit dem Tablet an einer dafür gekennzeichneten Station gestartet werden. Er läuft auf Deutsch mit Untertiteln in französisch und englisch.

Danach führt der klar signalisierte Rundgang die BesucherInnen in den ersten Brennpunkt-Baukörper.



6.1.3 Wer ist Landwirtschaft? Die Mitspieler

Dieser Teil von Brennpunkt 1 porträtiert Exponenten und Exponentinnen verschiedener gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Gruppen, welche in der Produktion, im Handel und in der Verarbeitung von Lebensmitteln eine Rolle spielen.

Wird die aktuelle Diskussion um die Landwirtschaft verfolgt, fällt auf, dass unterschiedlichste Ansprüche an die Landwirtschaft gestellt werden. Ein vielstimmiger, disparater Chor, in dem von der Biobäuerin über den Agrochemievertreter bis zum Lebensmittelhändler alle ihre Stimme erheben.

Wir führen die «Mitspieler» ein, verschiedene Interessenvertreter, die unterschiedlichste Meinungen in Bezug auf die Landwirtschaft vertreten. Sie stellen sich am Anfang vor und begleiten die Besucher durch die gesamte Ausstellung. In den Arenen der einzelnen Brennpunkte treten sie mit einem pointierten Zitat auf. Sie vertreten beispielhaft verschiedene Positionen «entlang der Konfliktlinien», die die Diskussion um die Landwirtschaft heute prägen.

Ziel dieses szenografischen Elements ist die Bewusstmachung, dass hinter all diesen Prozessen und Interessen Menschen stehen. Gleichzeitig schaffen wir damit bei den BesucherInnen die Möglichkeit der Identifikation mit einzelnen dieser Mitspieler. In der Gegenüberstellung der verschiedenen, teils kontroversen Voten erhoffen wir uns ausserdem eine angeregte inhaltliche Diskussion der Fragen, die sich bei den einzelnen Brennpunkten stellen.

6.1.4 Docking-Stationen und Start des Besucher-Spiels

Im zweiten Teil des Brennpunkts 1 gelangen die BesucherInnen zu vier Docking-Stationen. An dieser Stelle wird das **Besucher-Spiel** gestartet, die BesucherInnen erhalten die Spielfrage und starten damit den Rundgang.



6.2 Zone 2: Billiger, schneller und mehr Produktion von Lebensmitteln und Lebensmittelverarbeitung

6.2.1 Themen:

Wie werden unsere Lebensmittel produziert, wie werden sie verarbeitet? Und welche Auswirkungen haben diese Produktionsbedingungen auf Natur, Gesellschaft und Wirtschaft?

Dieser Brennpunkt zeigt auf, dass wir oft nicht wissen, was genau wir konsumieren, wenn wir ein verarbeitetes Lebensmittel im Laden einkaufen. Aber auch von der Produktion der landwirtschaftlichen Rohprodukte tragen wir als KonsumentInnen Bilder in uns, die nicht mehr den aktuellen Anbaubedingungen in der Landwirtschaft entsprechen.

6.2.2 Inszenierung:

Der Raum ist hell, aufgeräumt, neutral. Im hinteren Teil des Raumes ist eine industriemässige Produktionsanlage inszeniert, von grossformatigen Prints gesäumt: Zwei Fließbänder simulieren den Weg eines Produktes vom Erzeuger zum Konsumenten. Auf der einen Seite legen die Rohprodukte den Weg vom Feld bis zur lebensmittel-verarbeitenden Industrie zurück, auf der anderen Seite gleiten die Fertigprodukte über den Handel in den Laden zum Konsumenten.

Die Besucher werden aufgefordert, die Produkte auf dem Band mit einem Barcode-Scanner zu scannen. So können die Geschichten einzelner Produkte erzählt und Zusammenhänge verdeutlicht werden. Die «Produktionsstrasse» lässt sich mit unterschiedlichsten Produkten bestücken, die Anlage ist also offen, um immer wieder neue Themen aufzurollen.

6.2.3 Sammlung:

Rund um den Brennpunkt gruppieren sich drei grössere Flächen mit ausgewählten Gegenständen aus der Sammlung zu folgenden Themen: Kartoffelanbau, Getreideanbau, Antrieb und Transmission.



2A Kartoffelanbau



- Kartoffelpflug
- Frontkartoffelsetzgerät
- Kartoffelpflanzmaschine
- Kartoffelgraber Original Harder
- Kartoffelanbaurüttelroder
- Kartoffelmühle
- Kartoffelsortiermaschine
- Infopoint: Geschichte und Bedeutung der Kartoffel in der CH

2B Getreideanbau



- Getreidemähmaschine
- Getreideableger
- Windfege, Rölle
- Pflegemaschine, Mutzer
- Strohgarbenschneider
- Aussiebbock
- Infopoint: Getreideernte früher und heute



2C Antrieb, Transmission

- Dampfmaschine, Lokomobil Lanz
- Dreschmaschine Aebi
- Strohpresse Aebi
- Säulengöppel
- Glühkopfmotor
- Seilwinde
- Einfacher Brabantpflug
- Elektromotor Oerlikon 22 PS
- Infopoint: Bedeutung von Antrieb und Transmission für die Entwicklung der LW



6.3 Zone 3: Wissen wir, was wir tun? Stoffflüsse, Schadstoffe, Energieressourcen, Klima

6.3.1 Themen:

In diesem Brennpunkt thematisieren wir die Emissionen (Stickstoffbilanz, Ammoniak, Nitrat), das Düngermanagement, Pestizide und Tierarzneimittel, die geringe Energieeffizienz sowie die Auswirkungen der Landwirtschaft auf das Klima (Treibhausgase).

6.3.2 Inszenierung:

Das Emotionsdisplay an der Aussenwand zeigt einen typischen, durchschnittlichen Schweizer Landwirtschaftsbetrieb: Hof mit Stallungen und Silo, Kühe stehen auf der Weide, ein Traktor bringt auf dem Acker Gülle aus, ein anderer Herbizide. Es ist die Landschaft rund um den Baldeggersee. Der Gast tritt durch diese Szenerie - und findet sich in einer Laborumgebung wieder. In der Mitte steht ein Labortisch. Unter einer grossen Glashaube breitet sich eine Miniaturlandschaft aus, welche derjenigen am Baldeggersee ähnelt. An fünf Stationen rund um den Tisch kann der Gast mittels Tablet einen virtuellen Zoom in die Miniaturlandschaft unternehmen. Beispielsweise auf einen Acker, wo ein Traktor am Gülle ist, oder in eine Schweinemästerei, in einen Kuhstall oder in den überdüngten und künstlich belüfteten Baldeggersee. Der Gast wird dadurch zum „Untersuchenden“ und lernt die Problematik rund um die Emissionen und Stoffflüsse kennen.

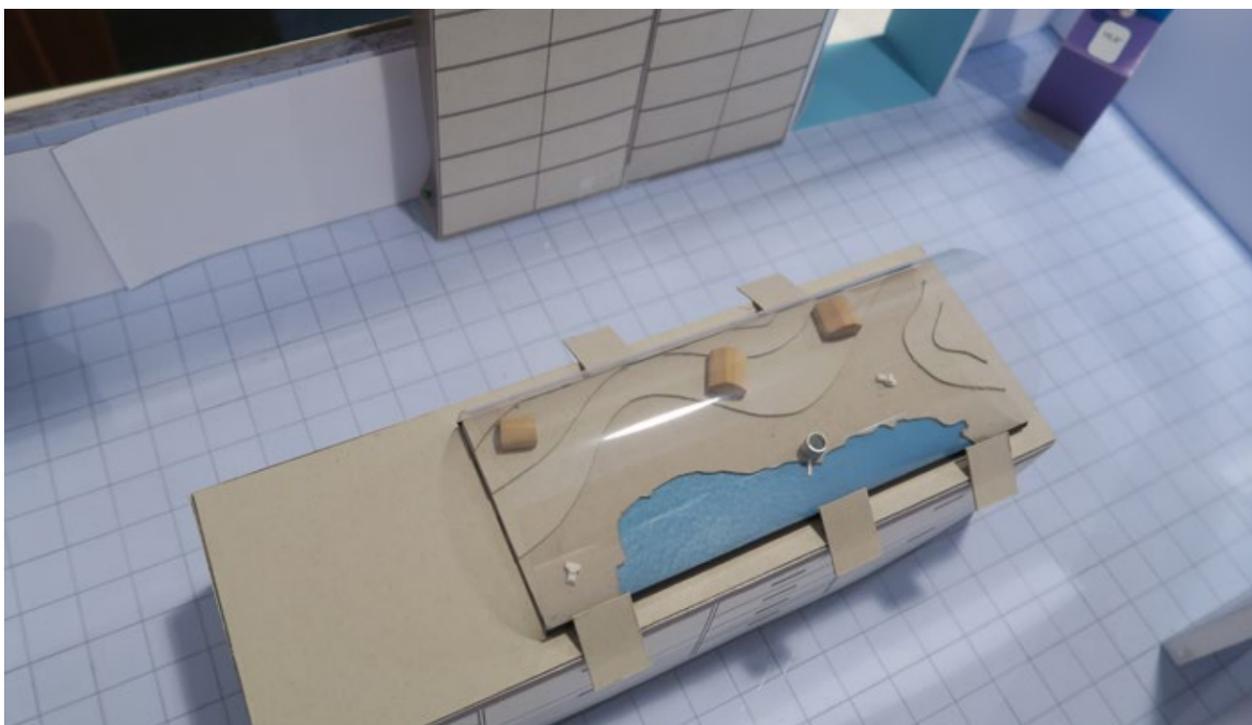
6.3.3 Sammlung:

Rund um den Brennpunkt ziehen sich zwei grössere Flächen mit ausgewählten Gegenständen aus der Sammlung zu folgenden Themen: Gülle, Düngen. Augenfang mit eigenem Infopoint ist dabei die gewaltige Knochenstampfe.

3A Gülle, Düngen



- Knochenstampfe
- Infopoint Knochenstampfe
- Dünkelpumpe
- Jauchekasten
- Jauchewagen
- Güllestosser mit Goon
- Mistzetter
- Rückentrage, Misthutte
- Infopoint Gülle und Düngen



6.4 Zone 4: Boden ist Kapital Der Boden: erodiert, verdichtet, intensiviert, überbaut

6.4.1 Themen:

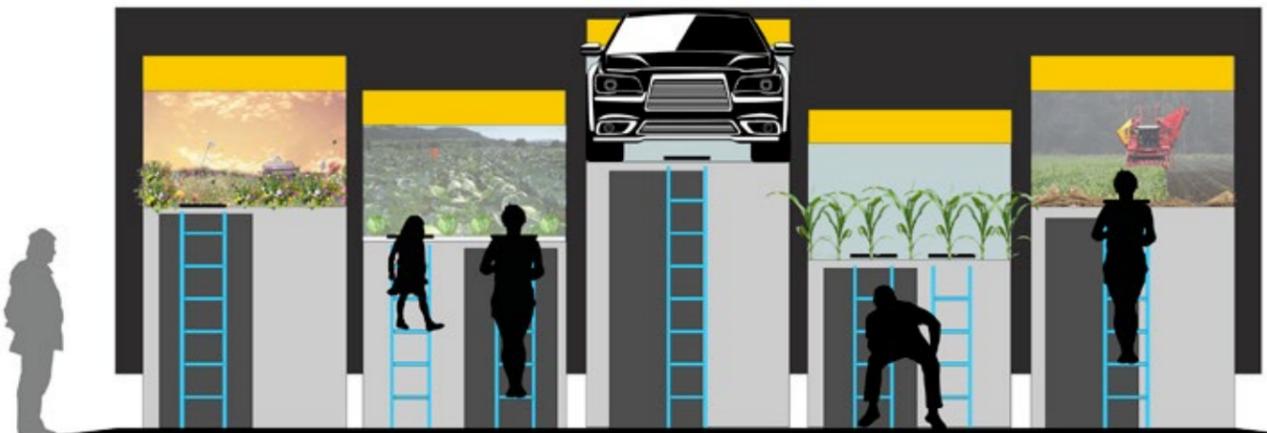
Wie gehen wir mit unserem Boden um? Welche Auswirkungen haben die verschieden intensiven Formen der Landwirtschaft und der Besiedlung auf den Boden, seine Zusammensetzung und die Lebewesen, die ihn bevölkern? Themen wie Verarmung der Kulturlandschaft, Verdichtung, Erosion, Überbauung, Vergandung, etc. kommen zur Sprache.



6.4.2 Inszenierung:

Vom hellen Raum geht es unter die Erde: Wir nehmen die Perspektive eines Erdbewohners ein. In der Filzhülle befinden sich fünf feste Baukörper (Babuschka-Prinzip: Haus im Haus im Haus). Die Baukörper unterteilen sich in zwei Stockwerke: Bis in die Höhe von 1.5m zeigen die Wände Bodenquerschnitte mit ausgewählten Informationen. Ein Hörrohr gibt einen Eindruck, wie Boden tönt. Mit einer kleinen Leiter kann der Gast in den oberen Raum hinaufklettern. Wie ein Maulwurf, der den Kopf zur Erde hinausstreckt, findet er sich in einer Landschaft wieder. Fünfmal stellt sich die Frage, welche Oberfläche sich über dem Erdreich befindet. Wir thematisieren so die Beschaffenheit von Boden und wie sein Zustand relevant davon abhängt, was wir mit der Oberfläche anstellen.

BP 4
Der Boden:
erodiert
verdichtet
überbaut



Folgende Bodenarten werden inszeniert:

- Natürlicher, gesunder Boden: Blumenwiese
Themen: was ist gesunder Boden? Mykorrhiza etc.
- Schadstoffbelasteter Boden: Maisfeld
Themen: Fruchtfolgen, Schadstoffbelastung
- Verdichteter und erodierter Boden: Feld mit abgeernteter Zuckerrübe
Themen: gebeizte Samen, späte Ernte, schwere Maschinen, monopolisierter Verkauf
- Abgebaute Boden: Kabisfeld auf Torfboden
Themen: Torfabbau, Co2-Freigabe, Trockenlegung der Torfmoorlandschaften
- Überbaute Boden: die Stadt

Die Landschaften über dem Erdreich sind als Dioramen ausgebildet. Ein Ambientesound versetzt den Besucher in die jeweilige Landschaft.

Ein Gang führt an den fünf Bodenhäusern vorbei mit zwei Thementafeln. An jedem Bodenhaus ist eine Insight-Station angebracht: sobald jemand den Kopf in das Diorama steckt, wird dies auf einem kleinen Monitor draussen angezeigt. So können auch Menschen, die nicht auf die Leiter klettern, das Geschehen im Innern mitverfolgen.

6.4.3 Sammlung:

Entlang des Brennpunkts und an seiner Hinterseite erstrecken sich zwei grosse Flächen, die für Gegenstände aus der Sammlung zur Verfügung stehen. Hier präsentieren wir auf der Fläche 4a Objekte, die im Ackerbau und zur Bodenbearbeitung eingesetzt wurden, auf der Fläche 4B ist Platz für vier ausgewählte Traktoren aus der Sammlung.

4A Ackerbau, Bodenbearbeitung



- Steinzeitflugmodell
- Bündner Bergpflug
- z. B. Selbsthalterpflug Ott
- Grotzliegende
- Saategge 3-teilig
- Ackeregge
- Ackerwalze für Pferdezug
- Sämaschine Aebi Nr. 1
- Rübensämaschine
- Grassämaschine Aebi
- Infopoint Bodenbearbeitung, Ackerbau
-

4B Traktoren



- Platz reicht für ca. 4 Traktoren



6.5 Zone 5: makellos, normiert, effizient Obstanbau und Obstverwertung

6.5.1 Themen:

In dieser Zone thematisieren wir den Obstanbau heute und die Verarmung der Sorten. Wir zeigen auf, wie es dazu gekommen ist, weisen auf das alte Kulturwissen der Obstverwertung hin und zeigen auch die problematischen Seiten des Direktzahlungssystems auf.

6.5.2 Inszenierung:

Da die bestehende Architektur hier bereits ein Haus im Haus (der alte Riegelbau) zur Verfügung stellt, nutzen wir dieses als Brennpunkt. Der Eingang wird analog zu den anderen Brennpunkten als Portal gestaltet, der Brennpunkt wird mit Infopoints, Arena und Docking-Station bestückt. In der Mitte des Raumes sind auf einem Podest die vier in der Schweiz am meisten verkauften Äpfel als Wachsmodelle ausgestellt. Von der Decke und/oder an den Wänden hängen als Kontrast rund 200 Porträts von Apfelsorten, welche eine Auswahl der in der Schweiz vorhandenen Sortenvielfalt sind.

6.5.3 Sammlung:

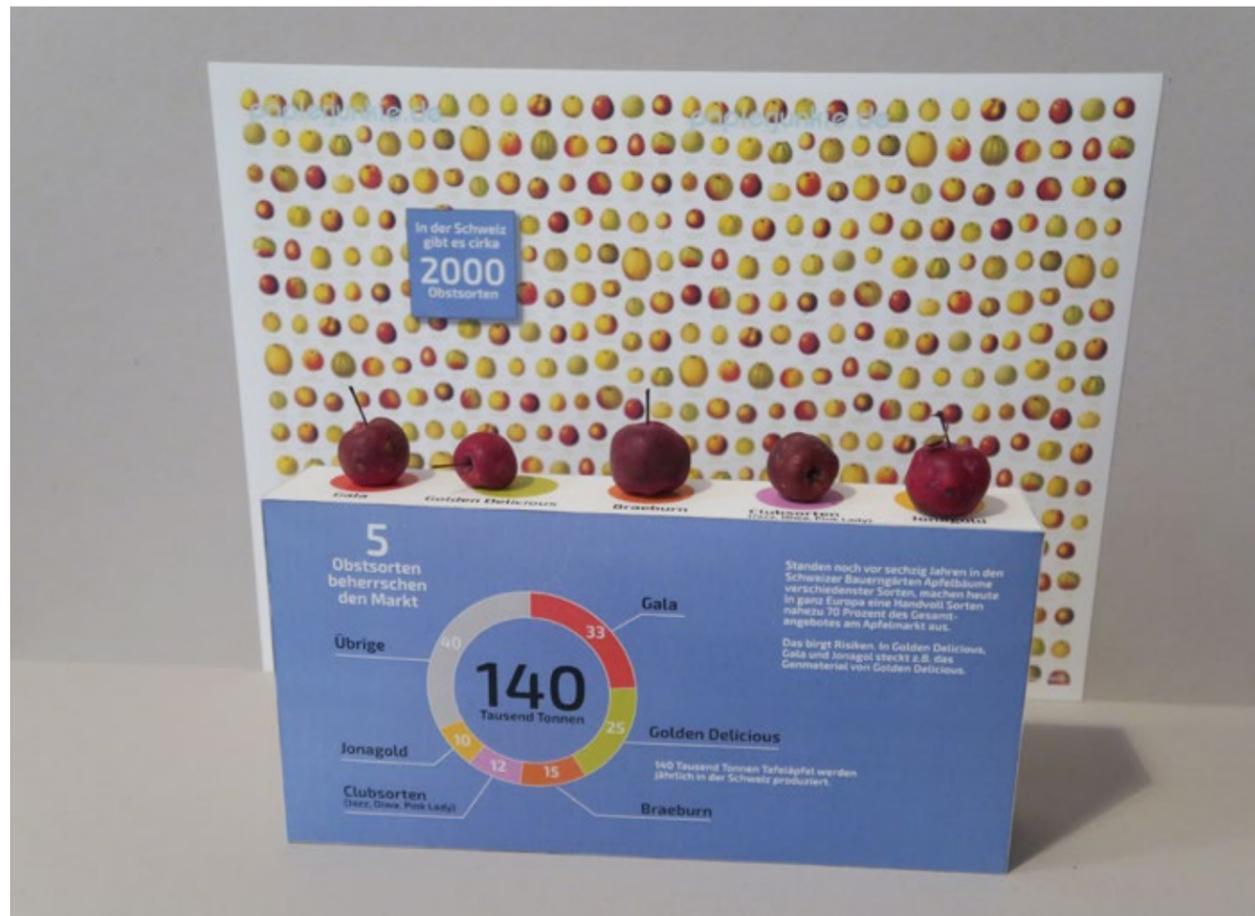
Im Brennpunkt selber und ausserhalb sind die teilweise sehr imposanten Objekte rund um die Obstverwertung ausgestellt. Beispielsweise die alte Trotte mit Zubehör oder die Schnapsbrennerei.

5

5A Obstverwertung



- Trotte mit Zubehör
- Infopoint Trotte
- Schnapsbrennerei mit Zubehör
- Infopoint Schnapsbrennerei
- Obstmühle
- Traubenmühle
- Beerenpresse
- HH: Beerenpressen aus Metall und Holz
- kleine Baumspritze
- Süssmoststerilisierapparat Isliker
- Tresterstöcklimaschine
- Tresterstöcklisteher
- Infopoint Obstverwertung



6.6 Zone 6: Ohne Netz und doppelten Boden

6.6.1 Themen:

Diese Zone ist der Biodiversität gewidmet. Wir thematisieren das Artensterben und die rasante Abnahme der Artenvielfalt am Beispiel des Insektensterbens, der Pflanzen und Vögel.

«Biodiversität kann mit einem engmaschigen Netz verglichen werden: Jede Art bildet einen Knoten. Wenn eine Art verschwindet, bemerken wir wenig davon. Je mehr Arten aussterben, desto grobmaschiger wird das Netz – dabei wissen wir nicht, was das für die künftigen Generationen bedeutet.»

Adrienne Frei, Insektenforscherin

6.6.2 Inszenierung:

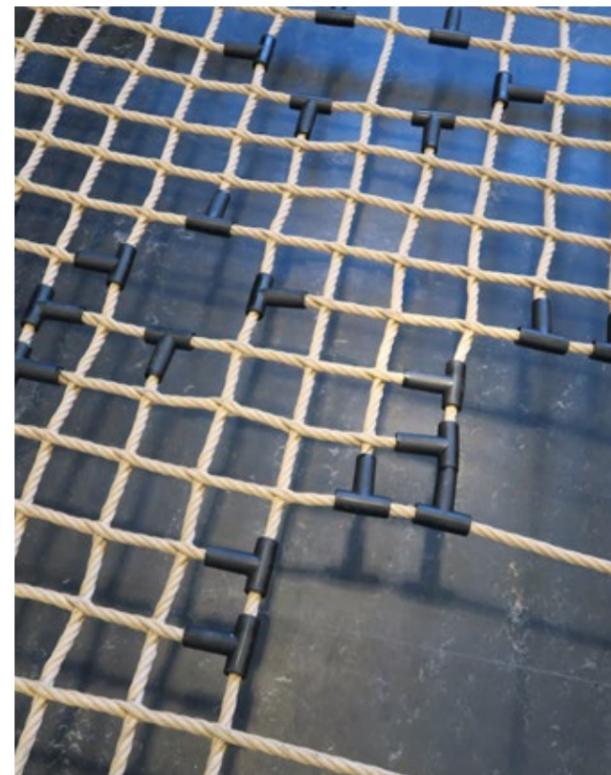
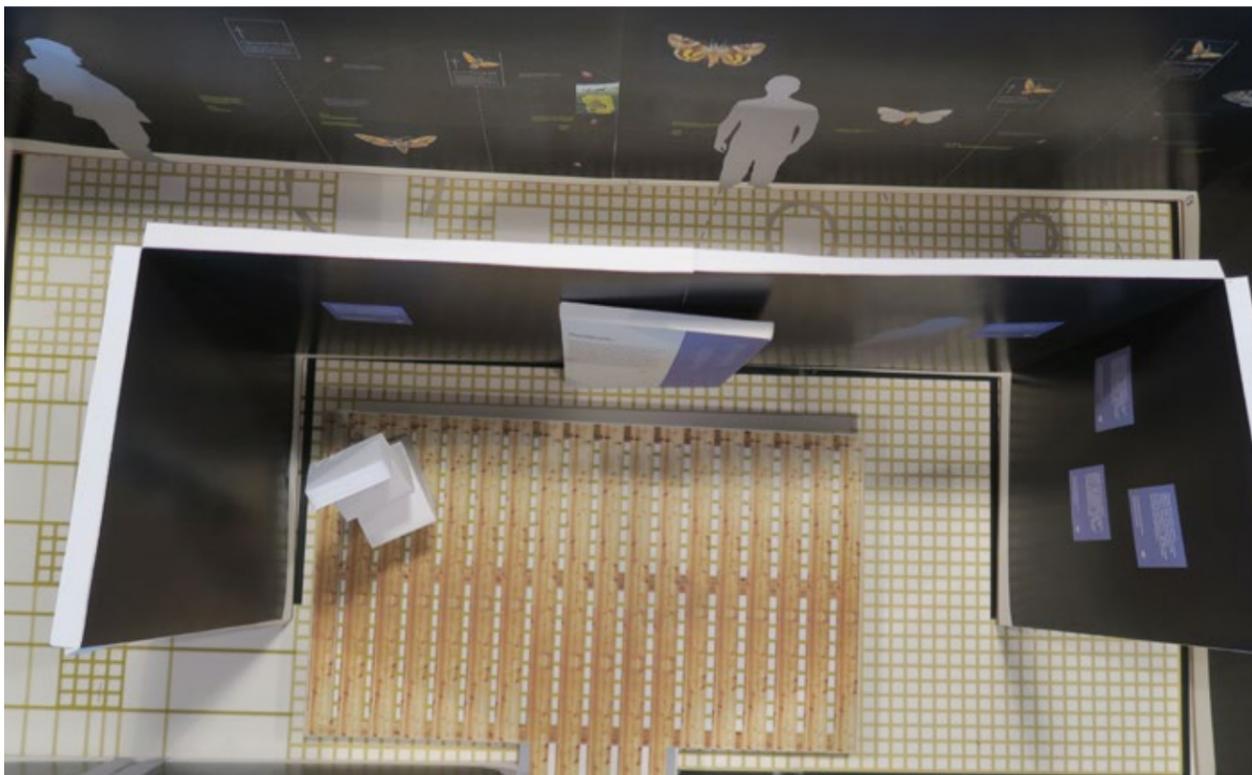
Der Brennpunkt besteht aus einem Vorraum, um den herum ein Rundgang auf einem Netz angelegt ist. Der Besucher betritt den Vorraum, der mit einem Holzboden ausgelegt ist. An der Thementafel sind Informationen zur Biodiversität und zum Artensterben abrufbar. Klappen lassen sich öffnen und geben Einblick in den Rundgang und die Informationen, die ihn säumen. Ein grosses Zitat auf einem Leuchtkasten springt dem Gast ins Auge:

Der Gast kann nun auf dem Netz den Rundgang betreten, ein Geländer hilft, das Gleichgewicht zu halten. An den Wänden sind grossflächige Informationen zum Rückgang der Artenvielfalt angebracht. Zu Beginn des Rundgangs ist die Luft erfüllt mit Zirpen und Summen von Insekten. Gegen Ende des Rundgangs nimmt das Insektensummen immer stärker ab, bis es am Schluss verstummt. Das Netz wird zunehmend grobmaschiger, bis fast kein Durchkommen mehr ist. Der Blick fällt durch das Glas im Boden ins Bodenlose.

6.6.3 Sammlung:

Im hinteren Teil des Raums, rund um den Brennpunkt 6 befinden sich drei grosse Flächen mit insgesamt rund 82m² Ausstellungsfläche für Objekte der Sammlung, die in einem Zusammenhang mit der Biodiversität und der ökologischen Entwicklung der vergangenen 100 Jahre zusammenhängen.

In der Zone 6A werden Objekte präsentiert, welche die Geschichte der Graswirtschaft thematisieren. Die Flächen 6B und 6C sind dem nachhaltigsten und in grossen Mengen vorhandenen Rohstoff Holz und seiner Bewirtschaftung gewidmet. Dabei wollen wir aufzeigen, dass bis zum Siegeszug des Plastiks praktisch alle Gegenstände des täglichen Lebens, die landwirtschaftlichen Geräte und auch die Baustoffe bis hin zur Dachbedeckung aus Holz gefertigt worden sind.



6A Graswirtschaft



- Motormäher (z.B. Grunder)
- Pferderechen Tiger
- Heuwender Bucher-Manz
- Div. Zubehör an den Wänden angemacht
- Tragbahre für Gras (ev. an Wand)
- Infopoint Graswirtschaft

6B Käferei



- Küferwerkstatt
- div. Zubehör Käferei
- Infopoint Käferei

6C Rohstoff Holz, Wirtschaft und Handwerk



- Schärfbock
- Bündelibock
- Waldteufel, am Boden Modell
- Stockwinde
- Motorsägen (auf Tablare an Wand)
- div. Zubehör Forstwirtschaft (Wand)
- Modell Gattersäge
- Bandsäge
- div. Zubehör Zimmermann (Wand)
- Modell Hammerschmiede m. Köhlerei
- Schmiedebalgbalg
- Feldesse
- Drechslerei, Drehbank
- div. Zubehör Drechslerei an der Wand
- Schindelmacher, Schindelschneidegerät
- div. Zubehör Schindelmacher (Wand)
- Dünkelbohrer, Modell
- Dünkelbohrer
- Leitern-, Gabel-, Rechenmacher
- Gabel- und Rechenstielbiegegerät
- Gabelzinnenbiegegerät
- Rechenmachergerät
- div. Zubehör Rechenmacher (Wand)
- Infopoint Rohstoff Holz
- Infopoint Problematik Kunststoffe in der Umwelt

6.7 Zone 7: Was war einmal?

6.7.1 Themen:

In Zone 7 steht die Sozialgeschichte der Schweizerischen Landwirtschaft sowie die Geschichte der Biolandwirtschaft ab den 70er Jahren im Zentrum. Thematisiert wird die Rolle der Frau, die Pionierphase des Biolandbaus, der Paradigmenwechsel in den 90er-Jahren mit der Einführung des Direktzahlungssystems sowie die Unterschiede zwischen Berg- und Talwirtschaft.

6.7.2 Inszenierung:

Der Baukörper mit dem Pultdach ist offener als alle bisherigen. Wände und Dachschräge sind bedruckt, in einer Zeitlinie wird die Geschichte und vielfältige Entwicklung des biologischen Landbaus von den 1970er-Jahren bis heute erzählt.

An vier Tafeln sind Audioporträts abzurufen:

- Eine alte Bäuerin erzählt aus ihrem Leben und der Rolle als Frau in der Landwirtschaft
- Ein Pionier des Biolandbaus erzählt von den Anfängen in den 70er Jahren
- Ein Agronom beschreibt den Paradigmenwechsel in den 90er Jahren und was dieser für die Landwirte, Natur und Gesellschaft für Folgen hatte.
- Ein Bergbauer erzählt von seinen Erfahrungen.

6.8 Zone 8: Was wird einmal?

6.8.1 Themen:

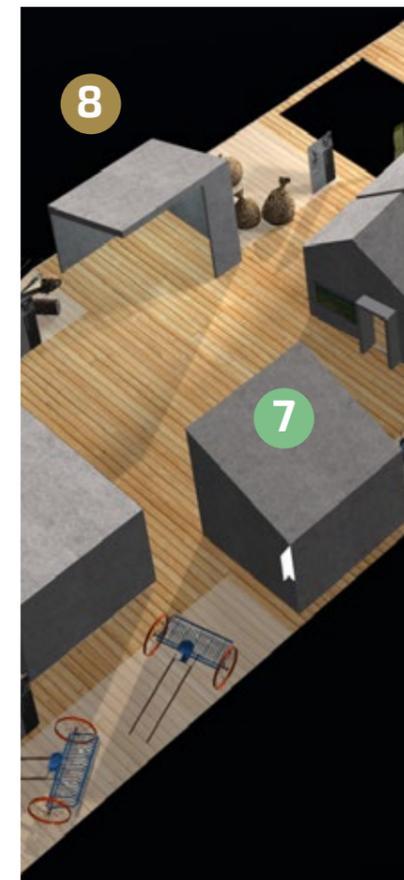
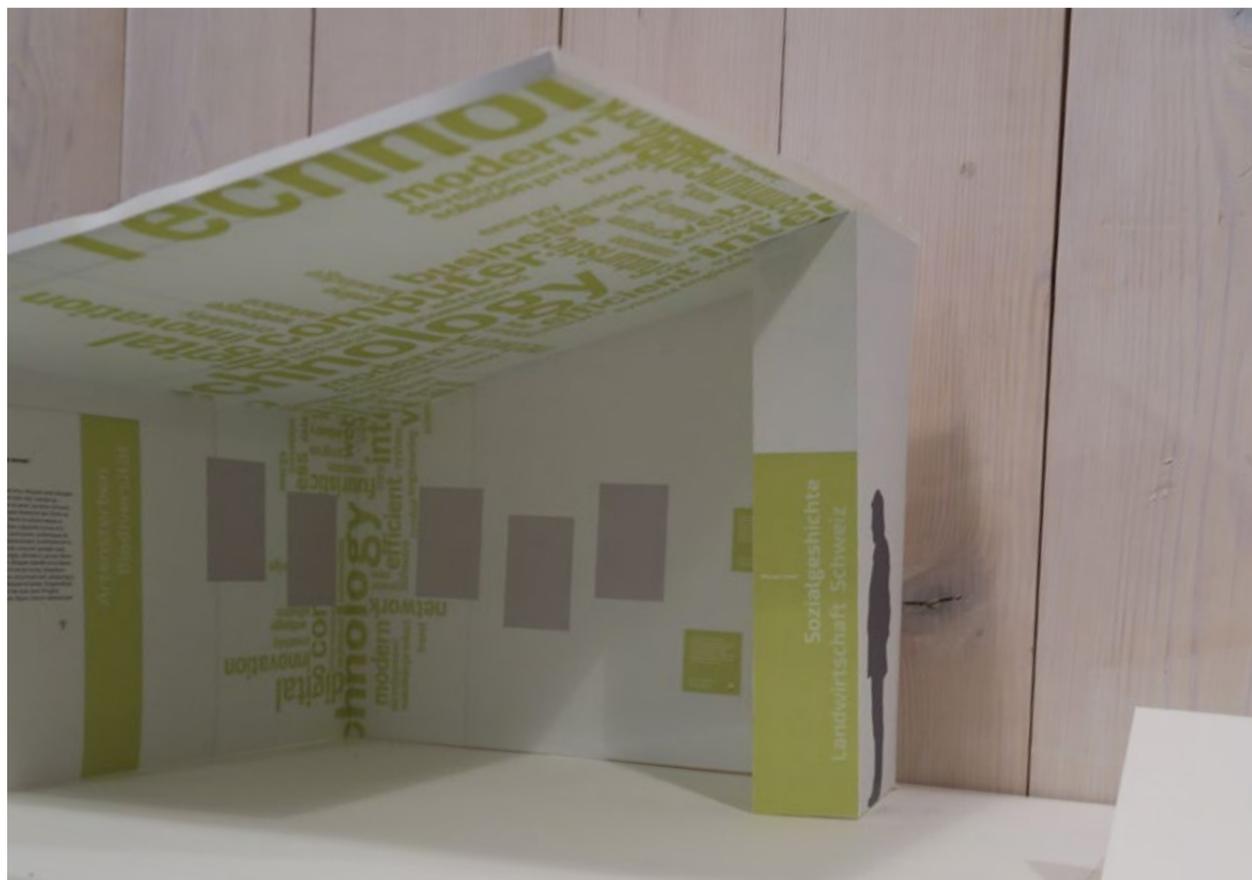
Zone 8 ist bestehenden Projekten gewidmet, die zukunftsweisend sind und aufzeigen, dass Wandel möglich ist. Der Brennpunkt zeigt auf, dass entsprechend den Ergebnissen des Weltagraberichtes, die Zukunft dem Biolandbau gehört.

6.8.2 Inszenierung:

In Form und Aufbau ist die Architektur mit Baukörper Nr. 7 vergleichbar: Eine Seite ist offen und gewährt Einblick in den Innenraum. Viel Platz nimmt die Biolandwirtschaft als Zukunftsmodell ein. Im Zentrum stehen dabei der Weltagrabericht sowie die sozialen Komponenten der zukünftigen Biolandwirtschaft mit Solawi- und anderen Gemeinschaftsprojekten.

An vier Tafeln sind Videoporträts von zukunftssträchtigen Projekten abrufbar:

- Gebana (Fairer Handel international)
- Ortoloco (Solawi)
- Buzurna Juzurna (Saatgut-Projekt im Libanon)
- Sikkim (indischer Bundesstaat mit 100% Biolandbau)



6.9 Zone 9: Macht und Geld beherrschen die Lebensmittelwelt Handel, internationale Abkommen und Globalisierung

6.9.1 Themen:

Nahezu die Hälfte der Fläche des OG ist den verschiedenen ökonomischen Aspekten der Landwirtschaft gewidmet. Dazu gehören der nationale und internationale Handel, die Bedeutung der Grossverteiler, die internationalen Abkommen wie z.B. WTO und ihre Bedeutung für die Schweizerische Landwirtschaftspolitik sowie die Globalisierung, zum Beispiel anhand der Futtermittelproduktion mit ihren Folgen wie Hunger und Abholzung der Regenwälder.

6.9.2 Inszenierung:

Der Raum wird beherrscht von einer 12x4m grossen Multimediashow. Mit vier Beamern werden die komplexen ökonomischen globalen Warenströme, Verkehrsbewegungen und Handelsabhängigkeiten dargestellt. In einem dreiminütigen Video werden die Grundlagen der Globalisierung, des internationalen Handels und der Auswirkungen für alle Beteiligten aufgezeigt. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Scanstation mit einem Förderband, auf dem 11 Produkte im Kreis drehen. Mit dem Einscannen eines Produkts wird das Grundvideo unterbrochen und die Show zeigt in einem 2-Minuten - Video die relevanten Informationen zu diesem Produkt. Folgende 11 Produkte sind geplant:

- Tofu (Sojaanbau)
- Avocado (Wasserverbrauch)
- Banane (Pestizide und Monokultur)
- Kaffee (Abhängigkeit von Börsen)
- Sushi (Überfischung, Ausbeutung der Fischer)
- Guetzli (Palmölanbau)
- Schokolade (Menschenrechte und Kakaoanbau)
- Pouletbrust (Export von Poulet nach Ghana, Zerstörung der lokalen Geflügelmast)

- Tomaten (Tomatensklaven)
- Brot (Import Teiglinge, Umgehung Grenzschutz)
- T-Shirt (Baumwolle, Gentech, Pestizide, Saatgut)



6.9.3 Sammlung:

Für die Sammlung stehen in dieser Zone um den Brennpunkt angeordnet rund 100m2 Ausstellungsfläche zur Verfügung.

Auf unterschiedlichen Flächen präsentieren wir Objekte und Exponate rund um die Mühle, die Milchwirtschaft sowie Markt, Transport, Masse und Gewichte.

8A Mühle



- Modell Getreidemühle
- Mahlgang mit zwei Mühlsteinen
- Sackkarren
- Sackhalter
- Sackaufzug
- Infopoint Mühle

8B Milchwirtschaft



- Käserei und Zubehör
- Leiterwagen mit Käse
- Kleine Objekte HH: Butterfässer, Milchbecken
- Infopoint Käserei

8C Markt, Transport, Masse und Gewichte



- Milchwagen für Pferdezug
- Milchschlitten
- Milchwaage
- Brack
- Marktwagen
- Tischwaage
- Handkarren
- Transportschlitten
- Zubehör Markt, Masse und Gewichte
- Infopoint Markt, Transport, Masse, Gewichte

6.10 Zone 10: Quo vadis? Visionen Landwirtschaft für heute und morgen

6.10.1 Themen:

Im letzten Brennpunkt stehen fünf Visionen für die Landwirtschaft heute und morgen im Mittelpunkt. Dabei werden verschiedene Modelle und Möglichkeiten gezeigt. Die BesucherInnen sollen zum Abschluss ermutigt werden, sich für „ihre“ Vision zu engagieren.

6.10.2 Inszenierung:

Vor dem letzten Baukörper, der als lange geschwungene Wand den Raum abschliesst, gelangen die BesucherInnen an eine Reihe von Docking-Stationen, die ihnen die Auswertung ihrer Berührungspunkte ermöglichen. Die Auswertung wird in Form eines Bons ausge-druckt, den die BesucherInnen mit nachhause nehmen können. An der Wand hängen vier Monitore, auf denen die Porträts der Mitspieler ausgespielt werden. Sobald ein Gast auscheckt, wird sein Porträt ebenfalls auf den Monitoren gezeigt. Die Auswertung hat zum Ziel, den BesucherInnen ihre Rolle aufzuzeigen, die sie - egal ob Konsumentin oder Produzent - in der Landwirtschaft spielen. Die Hauptaussage ist: du bist Teil davon, du



bist Landwirtschaft und deswegen liegt auch die Zukunft der Landwirtschaft und damit die Gestaltung unseres Lebensraum in deiner Hand.

Nach der Docking-Station betreten die BesucherInnen den Brennpunkt. Er ist offen gestaltet und mit einer lounge-ähnlichen Sitzlandschaft möbliert.

An der Rückwand befinden sich vor einem zehn Meter breiten Diorama vier Selfiestationen. Die Dioramen sind Illustrationen der vier hier vorgestellten Visionen. Sie sind mit Kulissentechnik 3D gestaltet, der Besucher kann nun seine Vision wählen, sich vor die Kulisse stellen und von sich ein Selfie machen. Das Selfie wird ausgedruckt, der Gast kann es mitnehmen. Mittels iBeacons können an den Selfiestationen Informationen zu der jeweiligen Vision abgerufen werden.

Vor der grossen Fensterwand steht eine Panoramatafel, wie man sie von Aussichtspunkten kennt, mit der Silhouette der „realen“ Vision Burgrain. Mittels iBeacons können weiterführende Informationen zu den einzelnen Elementen der Burgrain-Welt abgerufen werden.



7 Architektur

Das Agrarmuseum bietet reichhaltige Eingriffs-orte an, Orte an denen Geschichten erzählt werden, an denen Lehre betrieben wird und an denen ausgewählte Themen zur Landwirtschaft erlebbar gemacht werden. Dieses Potenzial bildet die Ausgangslage für alle, auch die architektonischen Eingriffe im und um das Museum. Entsprechend erfolgen die Eingriffe modular und sind jederzeit ausbaubar.

Räumlich betrachtet entsteht im Kopfbau des neuen Logistikzentrums der Auftakt zur Ausstellung, ab hier gelangt der Besucher in die bestehende Museumsscheune, in welcher sich das Agrarmuseum auf zwei Geschossen verteilt. Das bestehende Armenhaus und die umgebende Landschaft werden ebenso Teil des Museums.



Baukörper „Brennpunkte“

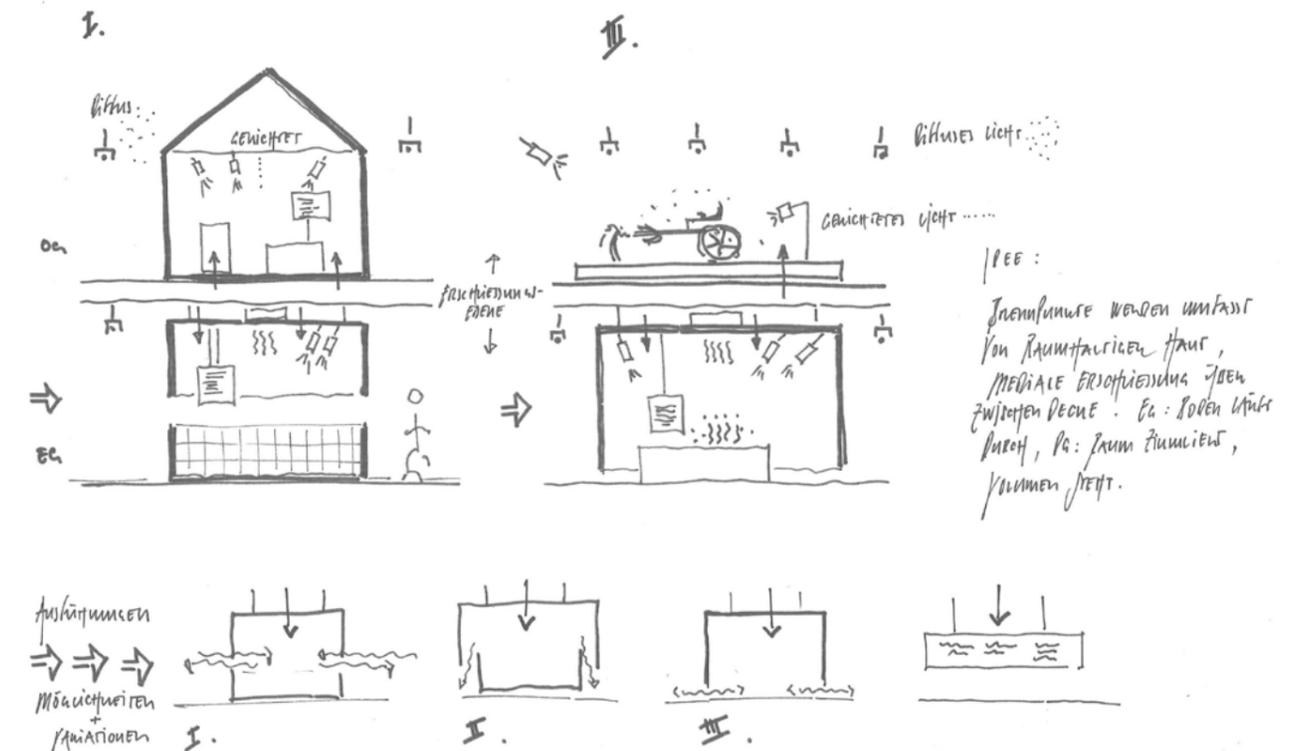
Um den gestellten Anforderungen bezüglich Raumgrösse, Modularität und Flexibilität zu genügen, wird ein zusätzliches, autonom zu betreibendes Volumen entworfen. In einer Mehrzahl angeordnet erinnern die Volumen an eine städtebauliche Struktur, es entstehen Freiräume und Engnisse, Strassen und Gassen, Einsichten und Aussichten. Die Volumen wachsen aus der bestehenden Decke heraus, im Erdgeschoss abgehängt, im Dachgeschoss stehend und aufgebaut. Diese Mantel umschliessen die thematisch differenzierten Brennpunkte, lassen eine mehrfach unterschiedliche Bespielung zu. Die Ausformulierungen im Detail sind divers, mit Lichtschlitzen werden die Ausstellungsräume inszeniert, Bodenschlitze lassen unerwartete Blickbezüge ins Innere der Module zu, präzise Ausblicke in die umliegende Ausstellung werden möglich.

Die Volumen werden haustechnisch offen erschlossen, dies umfasst die Licht-, Elektro- und Medientechnik und die Heizung/Kühlung, die Reversibilität ist auch diesbezüglich gewährleistet.

Ein helles dickes Vlies, z.B. Wollfilz, umspannt den tragenden Rahmen und bildet die Haut/den Mantel und somit den räumlichen Abschluss zur umliegenden Hallenstruktur. Die Materialien sollen aus nachwachsenden und/oder recycelten Stoffen bestehen. Die Halle bleibt in ihrer ursprünglichen Form und Struktur erhalten, die neue Nutzung jedoch ist offensichtlich und als Brennpunkt erkennbar. Auch der Aussenraum wird mit thematisch gleich behandelten raumhaltigen Körpern möbliert - hier in Form von räumlich begrenzten und bewachsenen „Gartenzimmern“.

Auf dem Hof entsteht ein Gesamterlebnis.

Lern- und Erlebniswelt Agrovision Vernetzung Gelände



8 Technische Beschreibung App

Ein zentraler Bestandteil der Ausstellung ist eine Smartphone/Tablet App. Durch sie kann der Besucher Informationen zu Exponaten in der für ihn gewählten Sprache abrufen, sich thematisch zu Brennpunkten informieren und Interaktivität auslösen.

Mit der Entwicklung für iOS und Android Geräte ist praktisch der gesamte Smartphone und Tablet Markt abgedeckt. D.h. fast jeder Besitzer eines Smartphone oder Tablets kann die App installieren. Für Besucher, die nicht ihr eigenes Gerät nutzen möchten werden eine Anzahl Ausleihgeräte zur Verfügung stehen.

In der App navigiert der Benutzer vornehmlich über iBeacons. Bei der iBeacon Navigation hält der Besucher das Gerät kurz an einen visuell markierten Informationspunkt. Die App erkennt daraufhin die zu ladenden Inhalte und zeigt diese an. Der Vorteil ist hier, dass der Besucher nicht unnötig durch die App, zwecks Aufrufen des Menus und Suchen der jeweiligen Inhalte, abgelenkt wird. Die App kann schnell und unkompliziert die Inhalte anzeigen. Der Besucher hat aber die Möglichkeit jederzeit über ein klassisches Navigationsmenu die Inhalte standortunabhängig zu suchen. Das Gerät funktioniert neben der reinen Informationsanzeige auch als Steuergerät für interaktive Exponate. Dazu legt der Besucher sein Gerät auf eine Dockingstation. Hier erkennt die App wieder mittels iBeacon um welche Art Exponat es sich handelt und lädt den entsprechenden Programmteil.

Es sind folgende Arten von interaktiven Exponaten vorgesehen:

- **Scanstation:** Nach der Kopplung seines Gerätes kann der Besucher mittels Handscanner Strichcodes eines Produktes, z.B. eine PET Flasche Apfelschorle, einscannen. Dem Besucher wird daraufhin entweder eine Informationsseite angezeigt (Brennpunkt 2) oder eine Medienshow gestartet (Brennpunkt 9).

- **Docking-Station:** In jedem Brennpunkt befindet sich eine solche Station, an welcher der Besucher das Ausstellungsspiel spielen kann. Wird das Gerät aufgelegt, so wird der Besucher aufgefordert, sich mit der Station mittels Berührung zu verbinden. Hat er dies getan, so zeigt die App ihm den jeweiligen Brennpunktteil des Ausstellungsspiels an. Nach Beantworten aller Multiple-Choice Fragen wird in der App die jeweilige Kachel des Brennpunktes aufgedeckt.
- **Videostation:** In Brennpunkt 1 löst der Besucher durch Auflegen des Geräts das Intro-Video in seiner Sprache aus.
- **Analysestation:** Durch Auflegen des Geräts wird in Brennpunkt 3 dem Besucher der Eindruck vermittelt, in die Miniaturwelt des Labortisches genauer einblicken zu können.
- **Selfiestation:** In Brennpunkt 10 steuert der Besucher mit der App die Fotofunktion der Zukunftsvisiondioramen an.

Wie genau die App zu bedienen ist, wird dem Ausstellungsbesucher im Eingangsbereich erklärt. So wird er durch das Museumspersonal mit der neuartigen Navigationsart vertraut gemacht.

Durch die hof3-interne Eigenentwicklung sind wir in der Lage schnell und unkompliziert auf erforderliche Änderungen oder Ergänzungen in der App zu reagieren. Das kann bspw. die Integration weiterer interaktiver Exponate oder Änderungen im Design der App sein. Im Hintergrund greift die Applikation über das museumseigene WLAN für Daten- und Medieninhalte auf einen Medienserver (Backend) zu. Das eingesetzte System besteht somit aus zwei Komponenten. Einer auf iOS und Android lauffähigen App und einem Linux-basierten Backend.

Auf den Backend-Server kann die Museumsverwaltung über einen Browser unkompliziert aus dem Netzwerk bzw. über das Internet zugreifen und hier Inhalte neu

anlegen, Menu Punkte erstellen oder verändern. Sie kann Texte, Bilder, Audio- und Videodateien einspielen und nach dem Speichern in der App verfügbar machen. Inhaltliche Veränderungen bedürfen also in den meisten Fällen keiner Änderung der App.

iBeacons

Da die iBeacons einen zentralen Bestandteil der Navigation darstellen soll hier kurz auf die Technologie eingegangen werden.

iBeacons sind kleine Bluetooth Low Energy (BLE) Geräte die mittels Batterie oder USB-Stromversorgung betrieben werden. Der Energieverbrauch ist nach BLE Standard sehr gering. Im Batteriebetrieb ist ein Wechsel meist erst nach mehreren Jahren erforderlich. In der Ausstellung ist für die meisten iBeacons eine feste Stromversorgung vorgesehen, nur für mobile Informationspunkte ohne Stromquelle ist ein Batteriebetrieb vorgesehen.

Solche iBeacons senden in festgelegten Intervallen ein eindeutig identifizierbares Signal aus. Sie tun dies ähnlich wie die Leuchtfeuer eines Leuchtturmes. iBeacon Empfänger wie die Ausstellungssapp können diese Signale nun auswerten. Anhand der Stärke des empfangenen Signals kann die Distanz zum Sender approximiert werden. Wird eine gewisse Schwelle unterschritten, so löst die App die mit diesem iBeacon verknüpfte Aktion aus.

Vor der Verwendung eines iBeacons muss dieser mit einer separaten App im Backend erfasst und eine eindeutige ID zugewiesen werden. Dann erst kann der iBeacon mit einer entsprechenden Aktion versehen werden.



9 Umsetzungsplan

Umsetzungsplan 2017 - 2021

Die Neugestaltung der Lern- und Erlebniswelt Agrovision wird in mehreren Etappen und Phasen realisiert. Mit dieser Herangehensweise wird in jeder Projektphase genau die Arbeit geleistet, die zielorientiert zum nächsten Schritt führt. Klar definierte Etappenziele helfen, den Prozess effizient und kostensparend abzuwickeln.

Etappe	Arbeiten	Zeit:
Etappe 1	Vorbereitungsphase: Konzeptbericht, Start-Finanzierung	März 2018 abgeschlossen
Etappe 2	Phase 1: Projektorganisation	Mai 2018 abgeschlossen
	Phase 2: Entwicklung Grobkonzept mit Grobbudget	August 2018 abgeschlossen
	Phase 3: Entwicklung Detailkonzept und Erarbeitung der Detailplanungen Sicherung Finanzierung	Sept- Dez 2018
Etappe 3	Realisierung Szenografie, Exponate, Filmarbeiten, APP	Jan- Dez 2019
	Abbau bestehende Ausstellung	Okt 2019
	Umbau Halle Messebau, Montage Szenografie	Nov - Dez 2019 Jan - Juli 2020
Etappe 4	Eröffnung Hauptausstellung , Kommunikation	Herbst 2020
Etappe 5	Aussengelände, Erweiterungen	2020

10 Szenografieagentur hof3

Kurzportrait, Angebote

Kurzportrait

Hof3 ist eine Szenografie-Agentur mit 15-jähriger Erfahrung in der Konzeption und Umsetzung von Ausstellungen in der ganzen Schweiz. Aus unseren Referenzen wird ersichtlich, dass wir viele Ausstellungen zu Themen im Bereich Tiere, Landschaft aber auch Natur- und Umweltschutz gestaltet haben.

Dazu kommt, dass Hof3 in einem 300jährigen Bauernhaus im Emmental liegt und wir nebenher einen Teil unseres Landes selber bewirtschaften. Wir sind in einer Kooperation mit ProSpecieRara, haben einen grossen ProSpecieRara Obstschaugarten mit 60 Bäumen, züchten Skuddenschafe und Pommernenten und sind seit Jahren ganz praktisch mit Fragen und Themen der Landwirtschaft und ihrer Entwicklung in Gegenwart und Zukunft beschäftigt. Kurz: wir sind auch persönlich mit dem Thema des Agrarmuseums verbunden.

Angebote

Folgende Leistungen bieten wir als Agentur inhouse an: inhaltliche und technische Konzeptarbeit, Projektleitung mit Koordination, Administration und Zeitplanung, Budgetierungen, Konstruktion von Prototypen und Modellen. Wir schreiben Drehbücher und Texte inhouse, oft begleitet durch eine Fachperson (Wissenschaft, Ingenieur etc.). Wir verfügen über das Know-How und die Infrastruktur in den Bereichen Audioproduktion, Videoproduktion, Grafik und Design, 3D-Animationen und Exponatbau. Unser Medieninformatiker programmiert sämtliche Steuerungen, konstruiert und programmiert die interaktiven Exponate.

Für grössere Projekte verfügen wir über ein professionelles Netzwerk aus Partnern in den Bereichen Architektur, Design, Dramaturgie, Informatik, und Konstruktion, welche uns schon mehrfach tatkräftig unterstützt haben. Mit dem Architekten Christian Schwyter haben wir u.a. bereits beim Kambly-Erlebnis Trubschachen zusammengearbeitet. Wir sind aber auch gerne bereit, bei der Umsetzung mit lokalen Firmen zusammenzuarbeiten.

Weitere Informationen: <http://hof3.com/uber-uns/>

Referenzen

Unsere Kunden sind Museen, Vereine, NGO's, Forschungsinstitute, Firmen und Universitäten. Wir haben Ausstellungen in allen Grössenordnungen umgesetzt: vom Einzelexponat für Messen und Konferenzen des Paul Scherrer Instituts bis zur Realisierung eines ganzen Museum-Hauses im Weisstannental.

Seit 2007 beschäftigen wir uns mit der Programmierung von mobilen Applikationen und bieten mobile Informationssysteme an, ab 2012 in Form einer multimedialen „Living History Guide“ – App für Android und iOS (z.B. Museumguide Museum Grindelwald, Ropetrail Jakob, Jakob Rope Systems, Let'sgoDaland als Entscheidungsspiel für die Universität Bern). Aktuell sind wir an der Integration von Karte und Schnitzeljagd-Elementen in unsere App (ähnlich Foxtrail).

Eine umfassende und aktuelle Zusammenstellung unserer Referenzen finden Sie hier:

<http://hof3.com/referenzen/>



Hof3 GmbH
3555 Trubschachen
034 / 495 57 55
info@hof3.com
www.hof3.com

Regula und Thomas Turtschi
Markus Konrad
Bastian Schiess
Anja Kobel
Christoph Pieren

11 Ziele

11.1 Inhaltliche Ziele

Erleben – wissen – entdecken

Mit der Neukonzeption werden drei Hauptziele angestrebt:

a) AGROVISION in der Bevölkerung bekannt machen

- als Marke etablieren
- als Kompetenzzentrum für Nachhaltigkeit landwirtschaftlicher Angebote und Themen stärken
- als offenen Ort wahrnehmbar machen
- als interessanten Anziehungspunkt für Jugendliche und junge Erwachsene gestalten

b) Vielseitiges Wissen zu Landwirtschaft, Ökologie und Gesellschaft vermitteln

- durch interaktive Elemente
- durch eine zeitgemässe szenografische Inszenierung mittels verschiedener Medien, beispielsweise auch mit einem Medien-Guide
- die Erinnerung an die kulturgeschichtliche Entwicklung bewahren
- Zusammenhänge im Agrar- und Ernährungssystem aufzeigen – vom Saatgut bis zum Konsum – von der Technik bis zu gesellschaftlichen, sozialrelevanten Begebenheiten
- darstellen, wie sich das eigene Einkaufsverhalten auf Landwirtschaft und Landschaft auswirkt

c) Erleben und Erfahren von landwirtschaftlichem Wissen mittels Partizipation

- aktive Teilhabe an generationenübergreifenden Vermittlungsprojekten
- Austausch/Synergien/Differenzen zwischen Akteuren landwirtschaftlicher Produktion u.a.
- Ausstellung als Plattform für Projekte nutzen

11.2 Gestaltungsziele

Vision und inhaltliche Ziele werden mit zeitgemässen Gestaltungsmitteln umgesetzt:

- Erlebbar – Dauerausstellungen werden kombiniert mit temporären Ausstellungen, Rundgängen, und Erlebnisangeboten. Das ganze Gelände der Agrovision wird miteinbezogen.
- Klar und verständlich erzählt – „Geschichten“, die mit einprägsamen Sammlungsobjekten illustriert und zum Leben erweckt werden.
- Bewahrend und bewegend – Gegenwartsfragen und neue Ansätze werden thematisiert und mit dem Publikum diskutiert.
- Vernetzt – Durch Aktivitäten mit Agrovision Burgrain und der Handelsplattform Regiofair, mit Fokus auf Themen, die durchgängig inszeniert werden: Von der Lern- und Erlebniswelt Agrovision über den Landwirtschaftsbetrieb bis zu Bäckerei, Käseerei, Fleischverarbeitung und Restaurant. Landwirtschaft und Natur werden vernetzt und ganzjährig erlebbar gemacht.
- Innovativ und provokativ – Mit Kleinausstellungen zu aktuellen und kommenden Themen.
- Kooperativ – Mit ziel- und inhaltsverwandten Institutionen wird eng zusammengearbeitet, es werden auch Ausstellungen ausgetauscht.

11.3 Zielpublika

Die Lern- und Erlebniswelt Agrovision ist Themenplattform für:

- Bewohner von Stadt und Land
- In- und ausländische Touristen
- Ernährungs- und Umweltbewusste
- Schulklassen und Erwachsenengruppen
- Landwirtschaftliche Fachleute und Nachwuchskräfte

11.4 Kommunikation

Das Zielpublikum ist heterogen und wird auf verschiedenen Kanälen angesprochen:

- Flyer, Beiträge in Printmedien und Fachzeitschriften, Newsletter, Social Media
- Publikationsorgane von Partnerorganisationen der Lern- und Erlebniswelt Agrovision.
- Kooperationen mit Tourismusbüros, Carunternehmen, Interessensverbänden
- Verlinkung der Angebote (z.B. museums.ch, Landwirtschafts- und Umweltorganisationen, Pro Natura, Bioaktuell, Bioterra)

Präambel

«Unsere Zeit tendiert zur Geschichtsvergessenheit. Vielen Menschen genügt es, im Hier und Jetzt zu leben. Sie verstehen nicht, dass Gegenwart geronnene Geschichte ist und nicht ein voraussetzungsloser Zustand.»

Prof. Aram Mattioli, Uni Luzern,
Tages-Anzeiger 9. Mai 2017



12 Übersicht Themen

12.1 Themen der Museumsräume

Die gewählten Schwerpunkte werden sowohl in den Museumsräumen wie auf den Landwirtschafts- und Produktionsbetrieben in der gesamten Burgrain-Welt thematisiert.

In den Museumsräumen sind als historische Themenbereiche geplant:

Traditionelle Landwirtschaft im 19. und im frühen 20. Jahrhundert und deren Entwicklung bis heute:

Betriebe, Arbeitsweise, Technik, Mechanisierung, Pflanzenschutz, Geräte, Tierhaltung, Meliorationen. Dies umfasst auch den Blick auf die (vielfältige, ausgeräumte) Kulturlandschaft, die Biodiversität und die Artenvielfalt. Thematisiert wird ebenfalls der Einfluss der Landwirtschaft auf Boden und Gewässer, sowie die Entwicklung des biologischen Landbaus.

Traditionelle Landwirtschaft und Sozialgeschichte:

Themen sind die sozialen Strukturen anfangs des 20. Jahrhunderts, die Rolle der Geschlechter, die Arbeitskräfte und die wirtschaftliche Situation auf den Betrieben.

Themenbereiche zur Zeitgeschichte sind:

Gesellschaft und Landwirtschaft heute

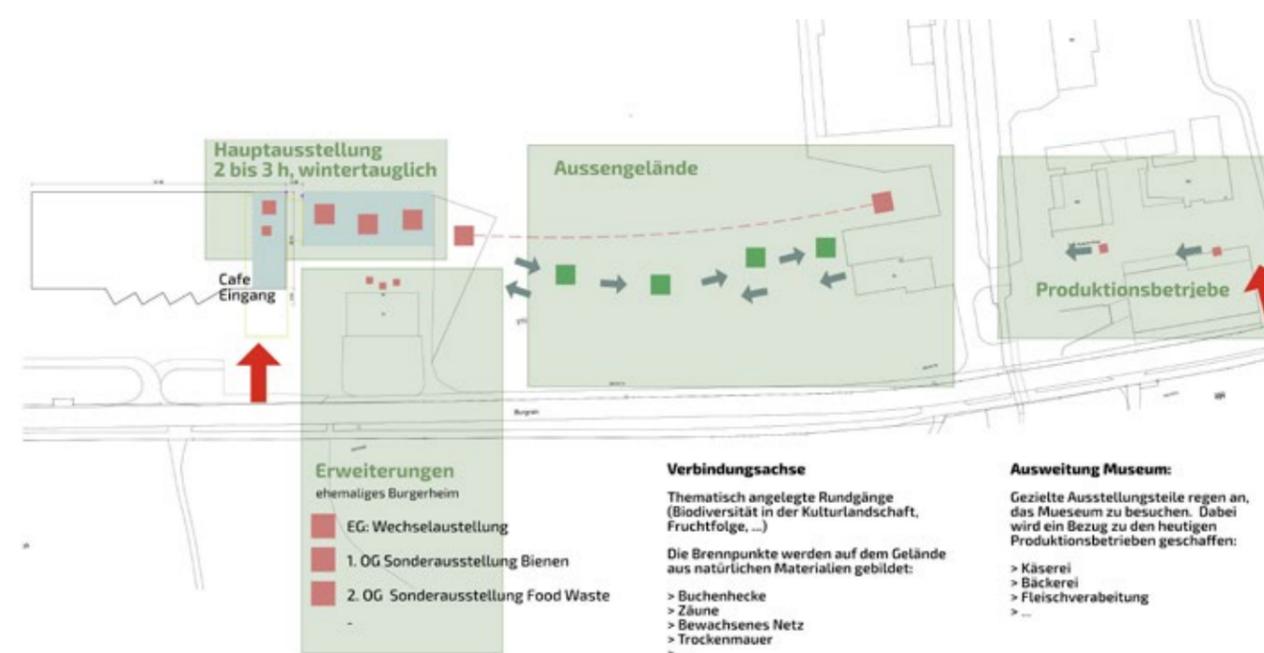
Hier werden die Ansprüche der Konsumenten an die Kulturlandschaft, die Umwelt, die Ernährung und Lebensmittelqualität, aber auch die Ansprüche der Landwirtschaft an die Gesellschaft thematisiert. Konsum und Schulungsküche erhalten hier ihren Platz.

Wirtschaftliche Entwicklung

Der Übergang von der administrierten, subventionierten Produktion zum Markt und den Direktzahlungen – mit den jeweiligen Zielen und Wirkungen – wird verständlich dargestellt.

Gesellschaft und Landwirtschaft in Zukunft

Der Blick auf die aktuelle Situation von Gesellschaft und Landwirtschaft wird erweitert mit neuen Modellen in der Landwirtschaft, von der Produktion auf dem Burgrain bis zur solidarischen Landwirtschaft.



12.2 Sonderausstellungen

Auf den drei Etagen des ehemaligen Bürgerheims befinden sich als Ausweitung drei Sonderausstellungen:

- EG: Wechselausstellung
- OG1: Sonderausstellung Bienen
- OG 2: Sonderausstellung Food Waste

Die beiden Sonderausstellungen sind besonders für Schulklassen geeignet, vielfältiges Unterrichtsmaterial wird zur Verfügung gestellt.

12.3 Themen der Aussenrundgänge

Die Ausstellungsthemen in den Museumsräumen sind nahtlos mit dem Geschehen auf dem Burgrain verknüpft. Thematisch angelegte Rundgänge bringen den Besuchern Natur und Landwirtschaft nahe: landwirtschaftliche Produktion, artgerechte Tierhaltung, verschiedene Ackerkulturen, Reptilienbiotope, Feuchtgebiete, „Bienenpflanzen“, Wildbienenförderung u.a.

In einem ersten Schritt (bis zur Neueröffnung 2020) werden zwei bis drei Themenbereiche aufgearbeitet. Ein Schwerpunktthema bildet die Biodiversität in der Kulturlandschaft. Dabei werden die Entwick-

lung der Kulturlandschaft und deren Verarmung im Laufe des 20. Jahrhunderts, aber ebenso die heutigen Vernetzungsstrategien von Bund und Kantonen sowie Anstrengungen der Naturschutzorganisationen aufgezeigt.

Bis 2021 wird die Burgrain-Welt gezielt mit Landschaftselementen und Flächen der biologischen Vielfalt ergänzt (gemäss internem Massnahmenkatalog). Diese Flächen stehen ebenfalls in Verbindung mit der Lebensmittelproduktion. Dadurch können Wertschöpfungsketten der Lebensmittel vom Feld bis auf den Teller praxisnah aufgezeigt und Fragen der Ernährung vermittelt werden: z.B. „Vom Getreide zum Brot“ oder „Vom Gras zum Käse“, Naschgarten u.ä.



13 Projektverfasser

Stiftung Schweizerisches Agrarmuseum Burgrain

Max Eichenberger, Präsident
079 356 03 32 / fobol.max@bluewin.ch

Maya Probst Helfenstein, Stiftungsrätin
079 775 61 35 probst.maya@bluewin.ch



Hof3 GmbH
3555 Trubschachen
034 / 495 57 55
info@hof3.com
www.hof3.com

Schweizerisches Agrarmuseum Burgrain

Burgrain 20, 6248 Alberswil
Beatrice Limacher, Museumsleitung
041 980 28 10 / 079 760 30 15
museum@agrovision.ch
www.museumburgrain.ch

Christian Schwyter · Architekt FH SIA
T +41 79 423 20 89 · cs@schwyterbenz.ch

Schwyster Benz Architekten AG
Augustinergasse 25 · CH-8001 Zürich
T +41 44 221 08 48 · www.schwysterbenz.ch

