

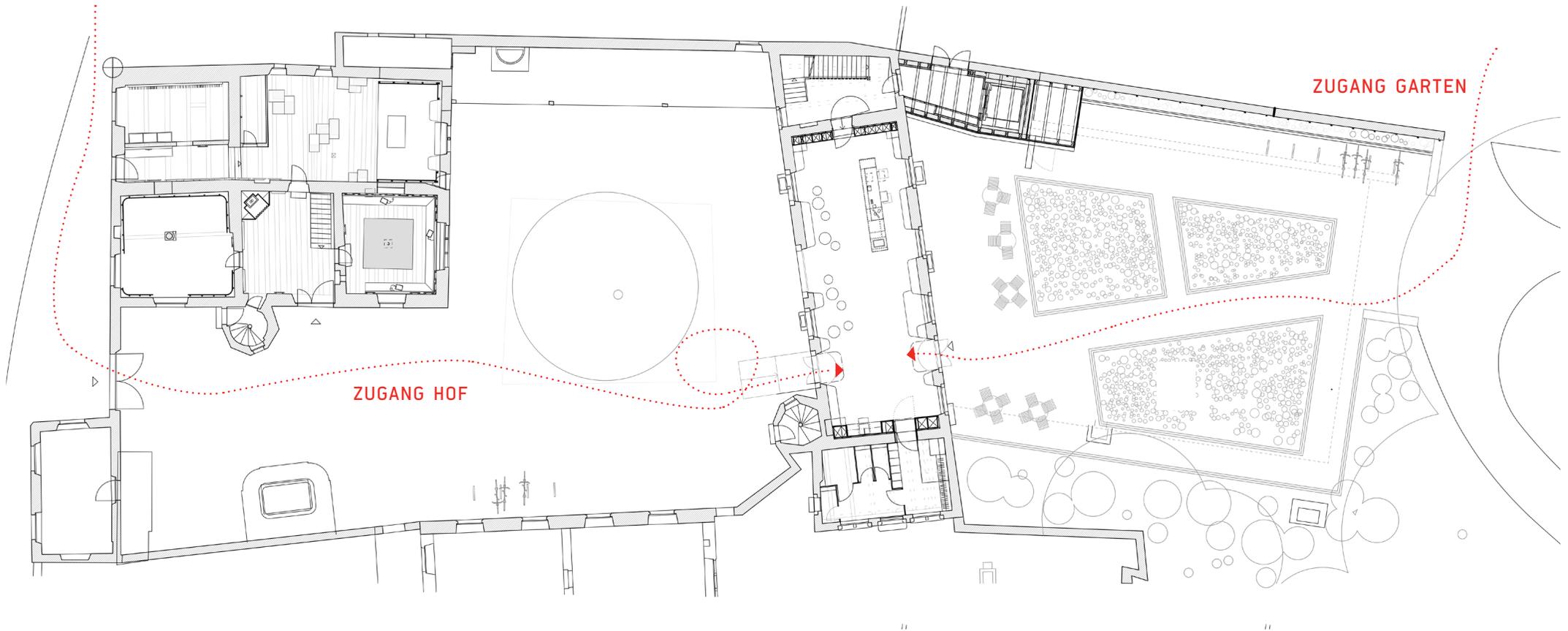
NEUKONZEPTION
MUSEEN IM WETTSTEINHAUS
FEINKONZEPT SZENOGRAFIE / AUSZUG
BEILAGE 3 INVESTITIONSKREDITVORLAGE

BAUPROJEKT
2. JULI, 2018

ANKOMMEN IM MUSEUM

WEGE INS MUSEUM

Zukünftig ist das Museum über zwei Wege zugänglich: Wie bereits vorhanden, bleibt der Eingang, unweit der öffentlichen Verkehrsmittel, über die Baselstrasse. Neu öffnet sich das Museumsareal, durch die künftige Nutzung des anliegenden Gartens, der Wettsteinanlage und dem Dorfkern.



ÜBERSICHT MUSEEN RUNDGÄNGE

FAMILIEN:

Nach dem Picknick im Hof wird die Spiel- und Sonderausstellung besucht. Wer will, geht auch noch mit einem Elternteil mit durch die Dorf-Ausstellung, alle anderen treffen sich im Hof zum Spielen.

PRIMARSCHULKLASSEN:

Aufgeteilt in Gruppen wird die Ausstellung Spiel und die Sonderausstellung besucht. Im Raum «Sammeln» wird die Gruppe wieder vereint und es kann eine Diskussion über das eben Gesehene entstehen.

SEKUNDARSCHULKLASSEN:

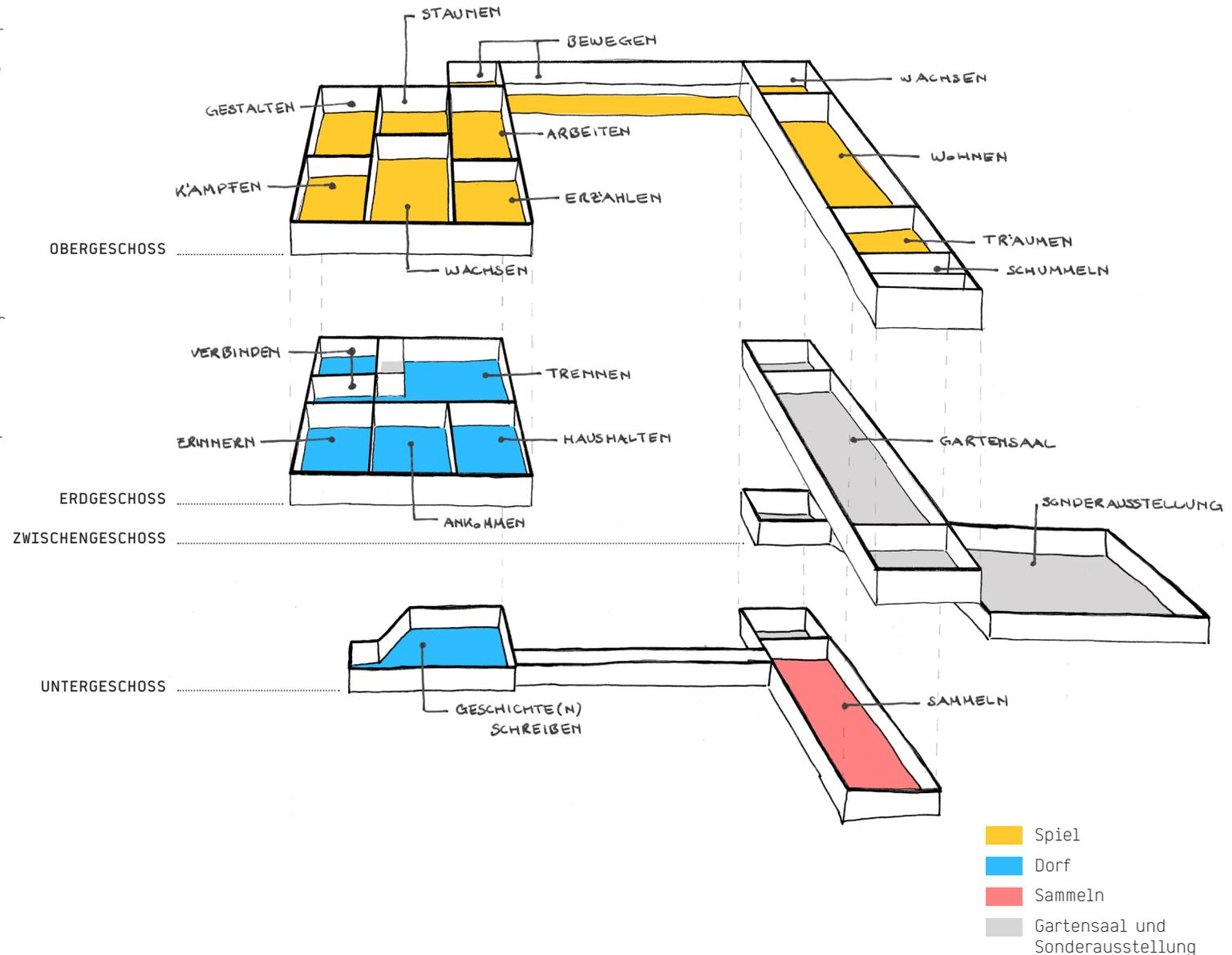
Aufgeteilt in Gruppen wird die Ausstellung Dorf, die Riehener Dorfchronik und die Sonderausstellung besucht. Im Raum «Sammeln» wird die Gruppe wieder vereint und es wird eine neue Ausstellung anhand der Sammlungsobjekte vor Ort erarbeitet und kommentiert.

NEUZUZÜGER:

Ein Rundgang durch die Dorfausstellung informiert über die Geschichte und die Themen, die Riehen bewegen. Im Raum «Sammeln» können sie an der Diskussion teilnehmen, was sammeln bedeutet und was gesammelt wird.

GROSSELTERN MIT ENKELN:

Der Grossvater kann im Raum «Sammeln» über einige Objekte Auskunft geben, die die Enkelin nicht mehr kennt. Gemeinsam gehen sie durch die Spiel-Ausstellung und die Enkelin teilt mit dem Grossvater ihre Freude an den Exponaten.



WETTSTEIN IN ZEHN EPISODEN IN DEN AUSSTELLUNGEN INTEGRIERT

FAMILIE WETTSTEIN

Einblicke in seine persönliche Biographie. Heirat mit Anna Maria Falkner und damit Aufstieg aus der Mittelschicht in die Oberschicht.

DER REISENDE WETTSTEIN

Einblick in die Reisen als Verhandlungsgesandter von Basel, zu Pferd und per Schiff.

ALTES UND NEUES WETTSTEINHAUS

Orientierung wann welches der Gebäude entstand und wie es über die Jahrhunderte ihre Besitzer wechselten. Wem diente die Sommerresidenz als Wohnort?

REPRÄSENTATIONSANLÄSSE

Geschäftsbeziehungen werden im richtigen Ambiente gepflegt.

GIGGISHANS

Der Mythos Giggishans. Wer war er: Narr, Vertrauter oder stellvertretender Hausherr, wenn Wettstein auf Reisen war?

WETTSTEIN ALS STAATSMANN

Hier erhalten die Besucher_innen Einblick in die Beamten- und Diplomatenarbeit des Basler Bürgermeisters und dessen Einfluss auf die Region.

WETTSTEINS KINDER

Hier wird beschrieben, wie Wettsteins Kinder aufgewachsen sind. Beleuchtet wird auch die finanzielle Belastung, die Wettstein in Briefen immer wieder betont, sei das durch Aussteuer oder Studienkosten.

REBKULTUR IM 17. JAHRHUNDERT

Es wurde täglich, pro Person, bis zu 2-3 Liter Wein getrunken. Dies verlangte nach elaborierten Techniken um in grossen Mengen Wein herzustellen und zu lagern.

ANNA MARIA WETTSTEIN

Wettsteins Frau Anna Maria stammt aus der sehr wohlhabenden Basler Familie Falkner und heiratet den fünf Jahre jüngeren Johann Rudolf Wettstein anno 1611. Ihr angespanntes Verhältnis kann anhand des regen Briefwechsels nachverfolgt werden.

WEIN ALS WERTANLAGE

Die Möglichkeit zur Lagerung von Wein ermöglichte es Wettstein in schlechten Erntezeiten grosse Gewinne zu erzielen.

Quellen:

Stefan Hess, Historiker
Dokumentationsstelle, Riehen

- > „Lauter Extremitäten und kein Drittes- die Ehe von J.H. Wettstein und A.M. Falkner“
- > „Wie ein Diplomat anno dazumal reiste“
- > „Häuser in Riehen und ihre Bewohner“
- > Briefwechsel: Zwiw von Efbach, Altlandammann von Uri (Jahrbuch 2016)
- > „Hans Jäcklin, genannt ‚Giggishans‘“
- > „Das Ehepaar Anna Maria Falkner und Johann Rudolf Wettstein im Spiegel seiner Briefe“
- > „Wettstein und Riehen – Annäherungen“

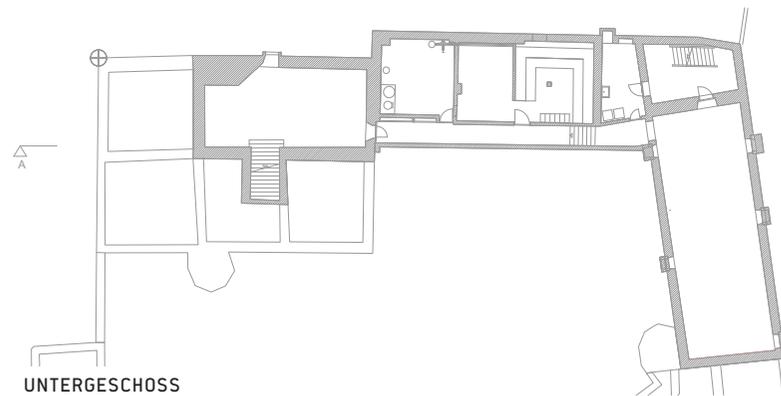
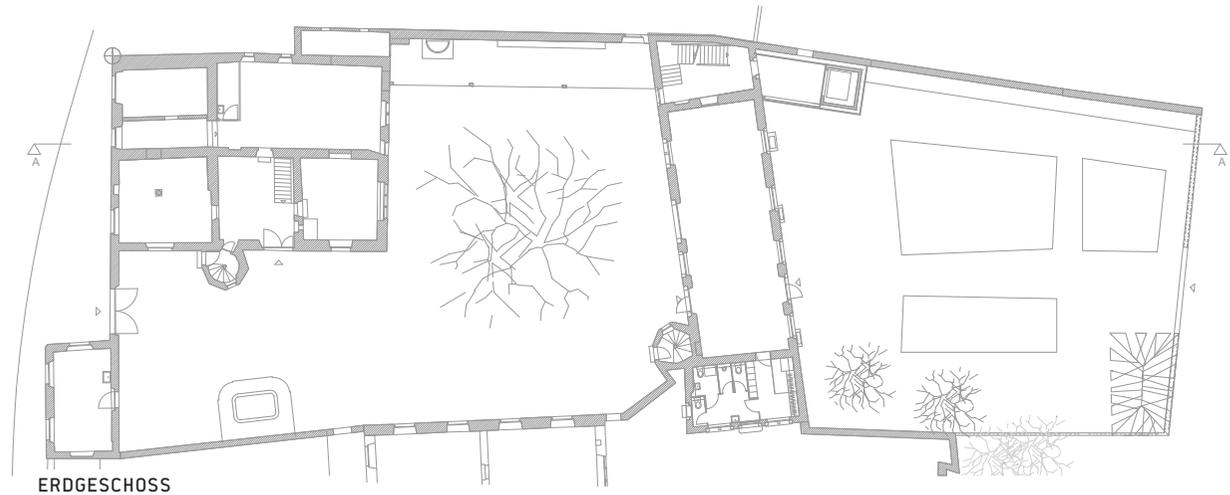
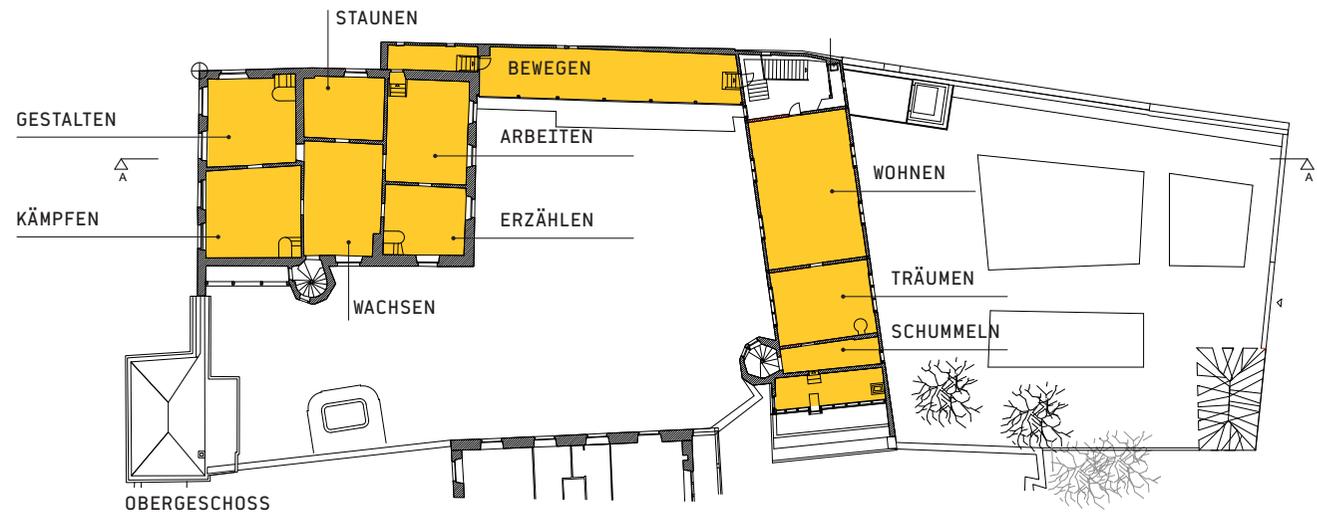


AUSSTELLUNG SPIEL

DORF + SPIEL

Lange schien das Museum allgemein ein Ort des Geistes zu sein. Inhalte, Räume und Objekte mit dem Körper und allen Sinnen erfahrbar zu machen, ist ein Weg, um Kindern das Museum zu erschliessen. Sie sollen sich ernst genommen fühlen und ihre Sinne, ihren Körper, nicht mehr bildlich gesprochen an der Garderobe abgeben müssen.

Es hilft auch mal rückwärts die Treppen in die Vergangenheit zu steigen, sich <blind> zu bewegen, oder wie eine Raubkatze das Museum zu erkunden. Das Bewusstsein für sich und seinen Körper ist eine Schlüsselkompetenz im Lehrplan und ein wichtiger Aspekt beim gewählten Thema Wachsen. Daher sind die zehn Themenräume im Obergeschoss mit Verben bezeichnet, die mit dem Lebensalltag und somit mit dem Wachsen, ob mental oder körperlich, in Verbindung steht.



WOHNEN

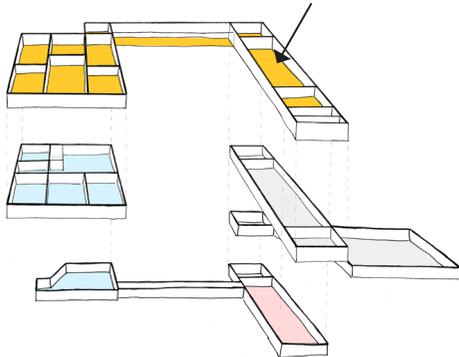
DORF + SPIEL

Spielzeug wie beispielsweise eine Wohnküche aus den 30er Jahren oder ein Miniatur Silberbesteck aus dem 19. Jahrhundert spiegeln Wohnkultur, Rollenbilder und Erziehung jener Epochen. In diesem Raum erzählen Objekte rund ums „Wohnen“ eine Miniatur davon wie das Design der Erwachsenenwelt ins Kinderzimmer Einzug hielt, oder von der kindlichen Lust des Nachahmens durchs Spiel. Hier entsteht ein kulturhistorischer und verspielter Streifzug durch die letzten beiden Jahrhunderten.

REPRÄSENTATIONSANLÄSSE WETTSTEIN

Geschäftsbeziehungen werden im richtigen Ambiente gepflegt.

Quelle:
Bsp. Briefwechsel: Zwié von Efbach,
Altlandammann von Uri (Jahrbuch 2016)



TREPPENHAUS

BOUDOIR:
Schubladenmöbel und
Wandvitrine für
Bekleidung und
Accessoires

SALON:
Podest, begehbar

Saaltext

TERRASSE:
Podest, begehbar

Regalvitrine,
beidseitig verglast

Vitrine für
Schlafzimmermöbel

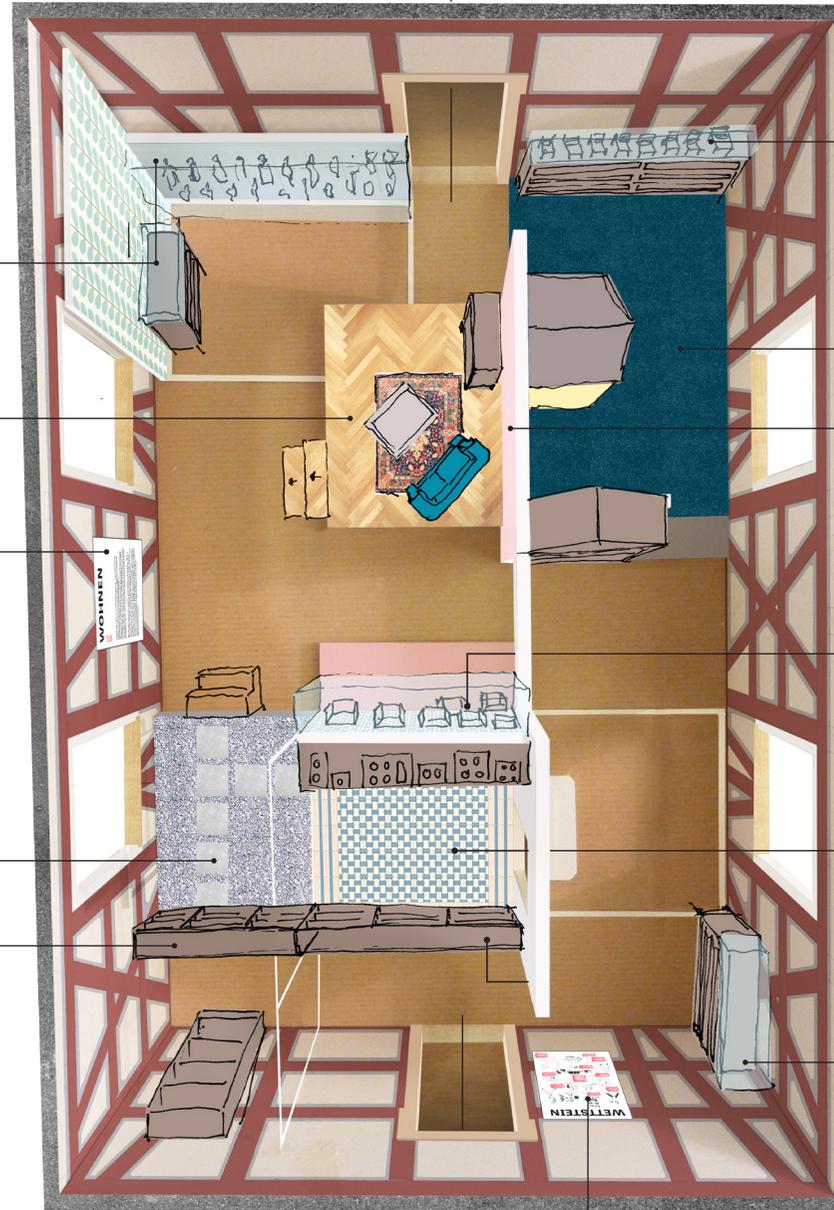
SCHLAFZIMMER:
Podest, begehbar

gestellte Wand,
gestrichen/tapeziert

BADEZIMMER:
Wandvitrine mit Abfolge
von Badezimmern

KÜCHE:
Podest, begehbar

Kindermöbel abgeändert
zur Vitrine



TRÄUMEN

Wettsteinepisode



WOHNEN
DORF + SPIEL



Puppenkleider und -accessoires



Kinder- und Salonmöbel

Puppenmöbel
Schlafzimmer



Gellertvilla



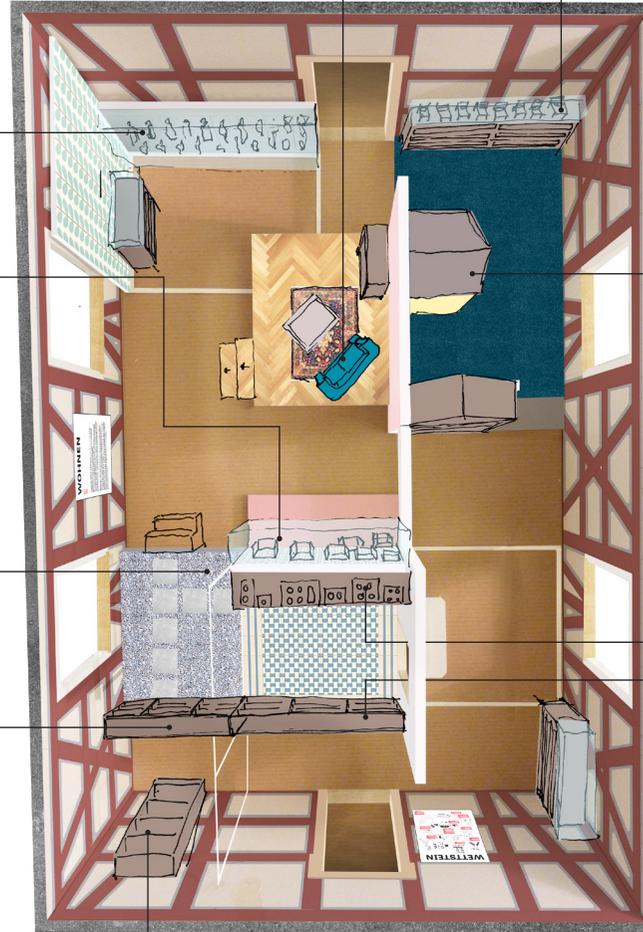
Badezimmer in
Wandvitrine



Puppenhäuser



Komplette Wohnungs-
ausstattungen in
Regalvitrine

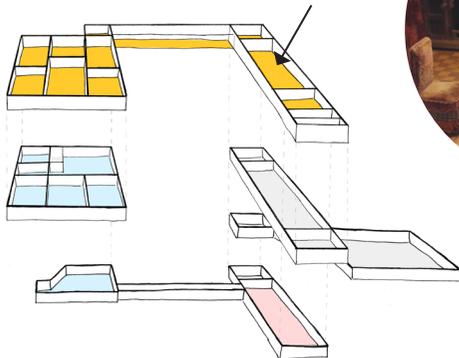


«Doketenkästli», ein zu einem
Puppenhaus umfunktioniertes
Schrankmöbel.



Herde teilweise hinter Glas,
opt. mit Bildschirm im Ofenrohr

Haushaltsobjekte hinter Glas



STAUNEN

DORF + SPIEL

Licht lässt Farben entstehen und macht Formen sichtbar. Das Spiel mit der Zeit versetzt Bilder in Bewegung. Welche Faszination einst das Spiel mit Licht und die Projektion von Bildern auf Kinder und Erwachsene ausübten, versuchen verschiedene Installationen in diesem Raum nachzuzeichnen. Also: Licht aus und Spot an! Im Zeitalter von schnell bewegten Bildern sind hier hundert Jahre alte Objekte wie die Laterna Magica, Guckkästen und Kaleidoskope die Protagonisten.

AUF DEM WEG ZUM BEWEGTEN BILD:

Projektionsflächen (in Abzugshaube abgehängt) werden mittels einem handbetriebenen Ventilator in Bewegung versetzt. Projiziertes Bild bewegt sich vermeintlich.



Sitzbank unter der Abzugshaube

DURCHLICHT 1:
Dreidimensionalität durch Stereoskopiebilder

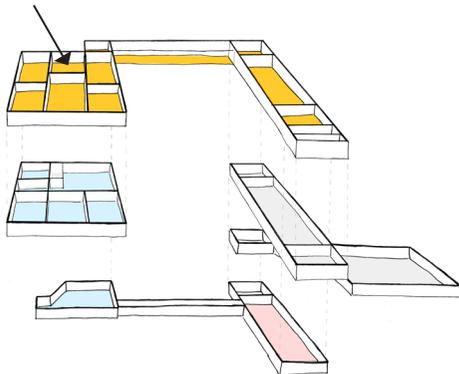
DURCHLICHT 2:
In Welten eintauchen mit 3D-ViewMaster-Bildrädern.

BEWEGTE PROJEKTION:
Dia-Platten mit Bewegungsmechanismus (z.B. Mandalas) können betätigt werden.

ZUM ENTDECKEN:
Guckkasten im Ofenloch

PROJEKTION:
vom Regalturm aus projizieren modifizierte Laternae Magicae Bilder in den Raum.

AUFLICHT:
Miniature Diorama entdecken



STAUNEN

DORF + SPIEL

DAS BEWEGTE BILD:
Abgehängte Projektionsflächen, die mittels einem Ventilator bewegt werden, erzeugen die Illusion vom bewegten Bild.

DIE GROSSELTERN DES BEAMER:
Laternae Magicae projizieren Bilder in den Raum.

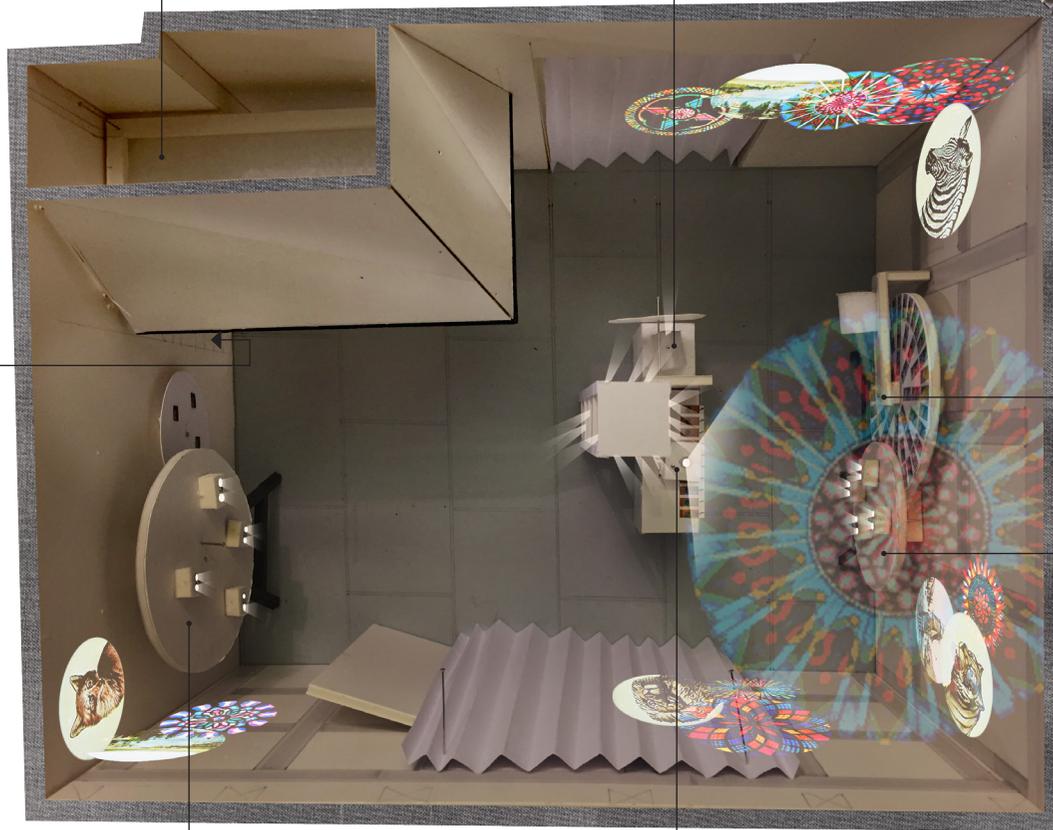


DIE DRITTE DIMENSION 1:
Stereoskopiebilder lassen die Zweidimensionalität hinter sich.

DIE DRITTE DIMENSION 2:
Der Viewmaster entführt Kinder in ferne und fremde Welten.



FÜR ENTDECKER:
Hinter der Klappe des Ofenloches verbirgt sich ein Guckkasten mit wechselndem Inhalt.



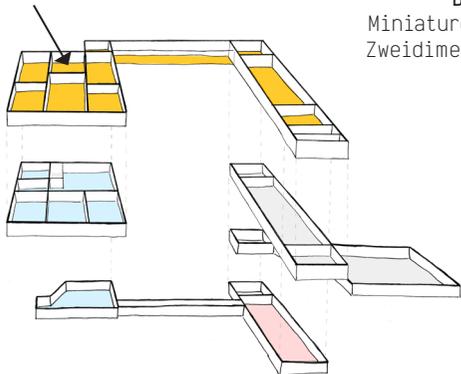
DIE DRITTE DIMENSION 3:
Miniature Dioramas, lassen die Zweidimensionalität der Bilder hinter sich.



DAS BEWEGTE BILD:
Diaplaten mit Kurbelmechanismus machen die Projektion veränderbar.



Projektionsbeispiele



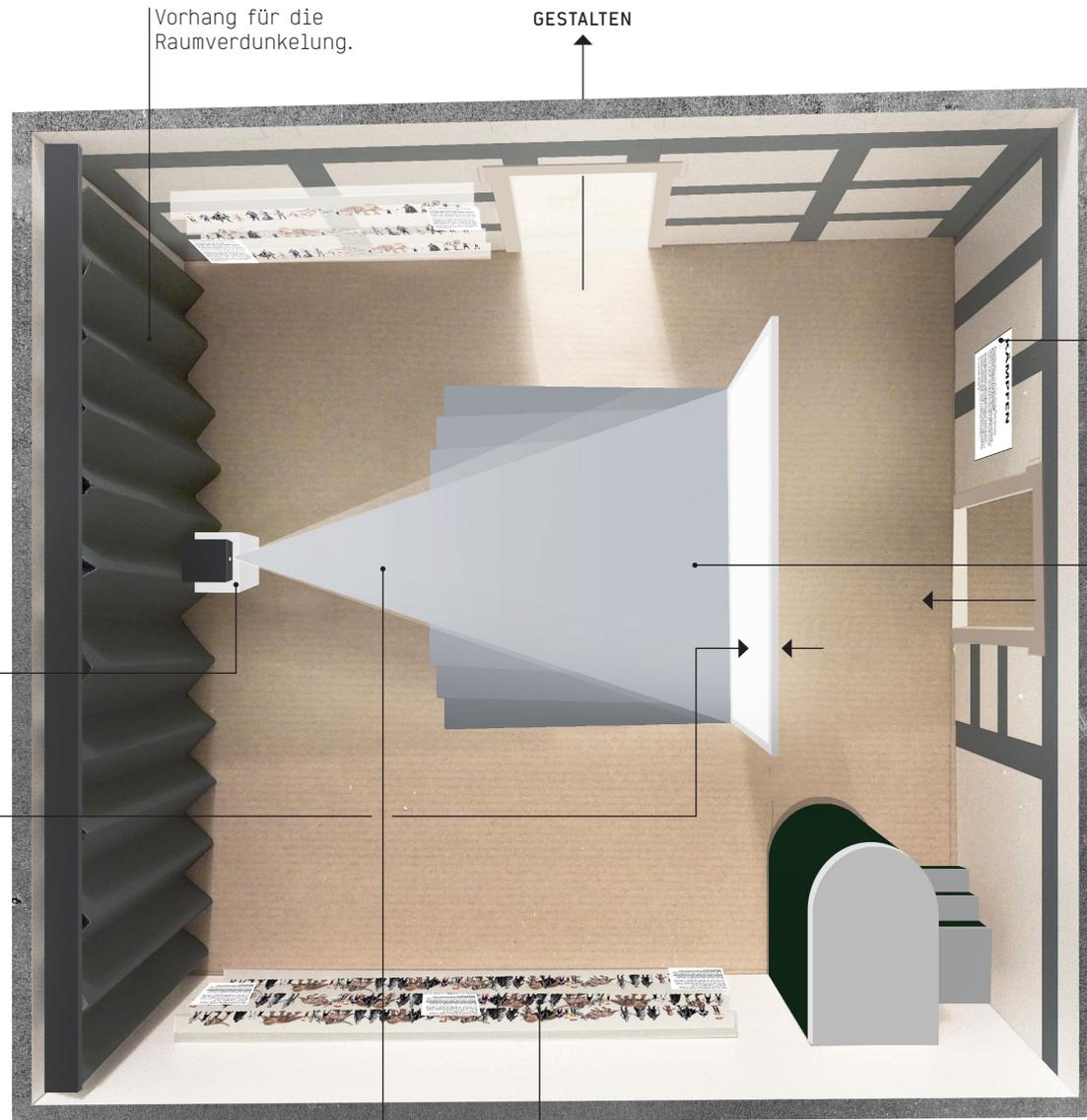
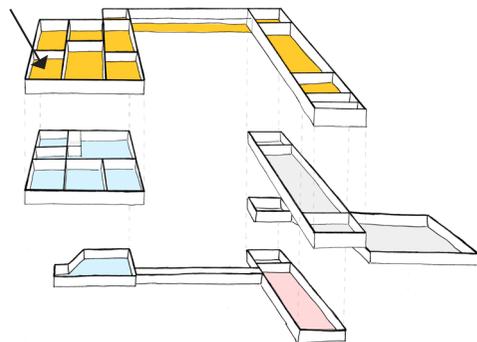
KÄMPFEN

DORF + SPIEL

Hier entsteht ein Streifzug durch die unterschiedlichen Facetten des Krieg-Spielens anhand von historischen und zeitgenössischem Spielzeug aus 150 Jahren. Sie gibt Eindrücke, wie Krieg gespielt wurde und wird, und setzt sich auch mit den Symbolen kindlicher Emotionen, mit Helden, mit Waffen und Verboten auseinander. Der Blick von Kindern auf den Krieg kommt zur Geltung, mal aus ihrer Phantasie mal aus eigener Erfahrung. Auch Träumen und Erobern, Rollenspiele, Volkslieder, Patriotismus, Friedenspädagogik, Kriegserziehung und die Rolle der Spielzeugindustrie finden in der Ausstellung ihren Platz. Kriegsspielzeug – ein komplexes und widersprüchliches Feld, das viele Fragen aufwirft und seine Sprengkraft nicht verloren hat.



LEINWAND FÜR RÜCKPROJEKTIONEN:
Schattenboxen sichtbar von Vorder- und Rückseite.



Vorhang für die Raumverdunkelung.

GESTALTEN

Lichtquelle

Saaltext «Kämpfen»

SEI EIN HELD:
Auf der betretbaren Rampe in der Raummitte werden Kriegs- und andere Szenen gespielt. Je näher der Protagonist bei der Lichtquelle ist, desto grösser und mächtiger erscheint sein Schatten auf der Leinwand.

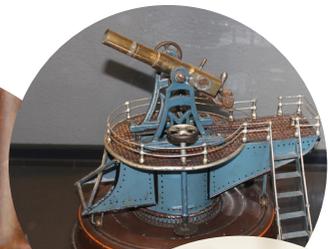
WACHSEN

SIDE-KICKS:
Der schmalere Teil der Rampe ist für Actionfiguren reserviert. So kann man ebenbürtig mit z.B. Batman seinen Schatten auf die Leinwand werfen.

HELDEN UND KRIEGER:
In Regalen an den Wänden werden die Exponate hinter Glas ausgestellt.

KÄMPFEN

DORF + SPIEL



SOLDATEN UND KRIEGER:
In Regalvitrine

ARTILLERIE UND WAFFEN:
In Regalvitrine



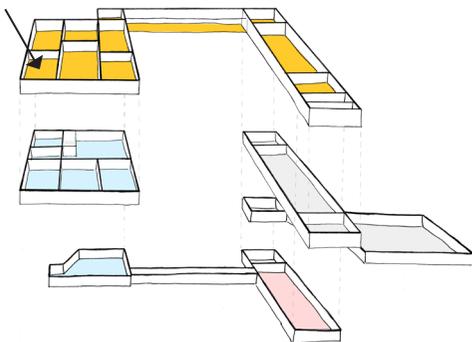
HELDINNEN UND HELDEN:
In Regalvitrine



KRIEGSFahrZEUGE:
In Regalvitrine



SIDE KICKS:
Actionfiguren zum Anfassen und
damit spielen.
Figuren aus dem Schenkungs-
Fundus des Museums.



WACHSEN

DORF + SPIEL

Das Phänomen des «Wachsens» wird hier greifbar gemacht. Wer bin ich jetzt, wie werde ich sein?

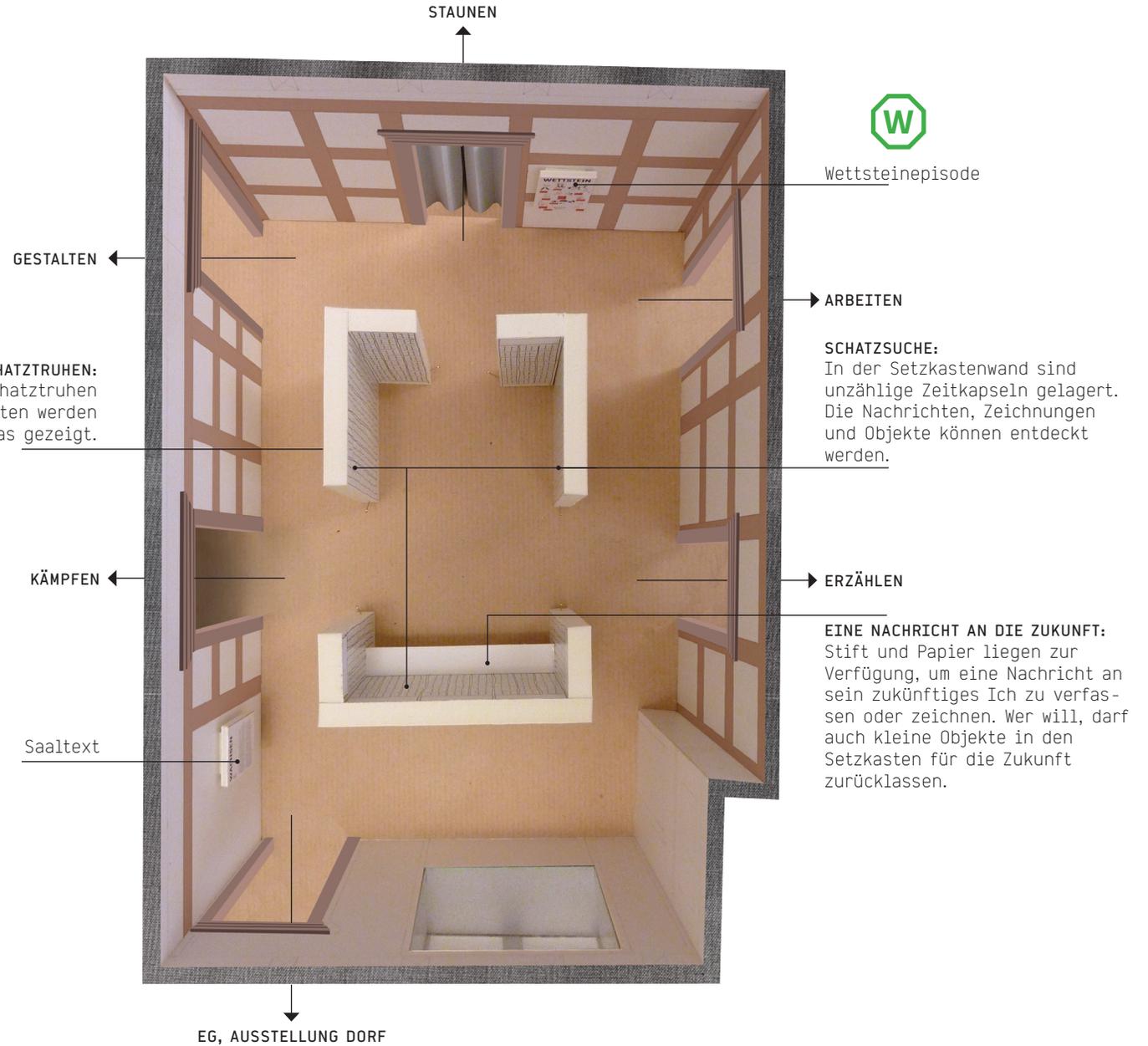
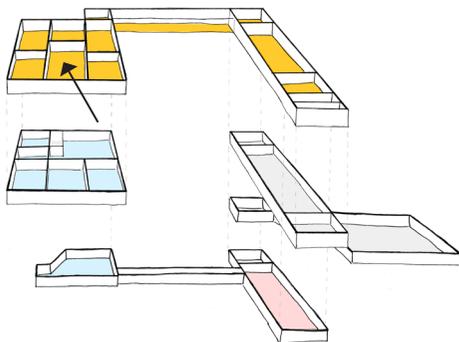
Ob Kind oder Erwachsener – Gestalten, Stauen, Kämpfen sind Bestandteile unseres Lebens, nur dass sich die Perspektive im Laufe des Lebens darauf verändert. In diesem Raum sind persönliche Standortbestimmungen wie auch Rückblicke gewünscht.

WETTSTEINS KINDER

WETTSTEIN

Hier wird beschrieben, wie Wettsteins Kinder aufgewachsen sind. Beleuchtet wird auch die finanzielle Belastung, die Wettstein in Briefen immer wieder betont, sei das durch Aussteuer oder Studienkosten.

Quelle:
„Das Ehepaar Anna Maria Falkner und Johann Rudolf Wettstein im Spiegel seiner Briefe“



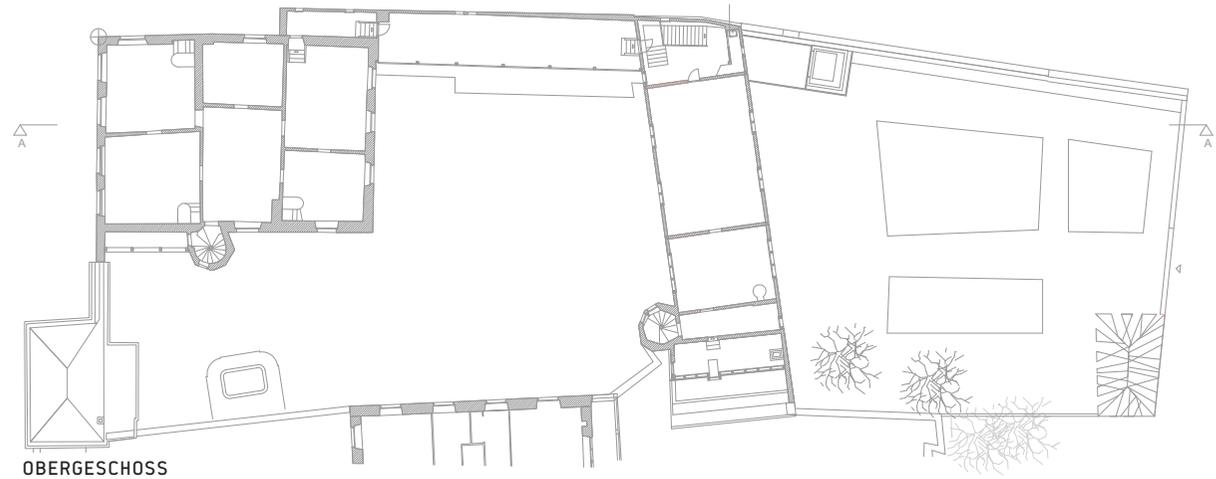
AUSSTELLUNG DORF

DORF + SPIEL

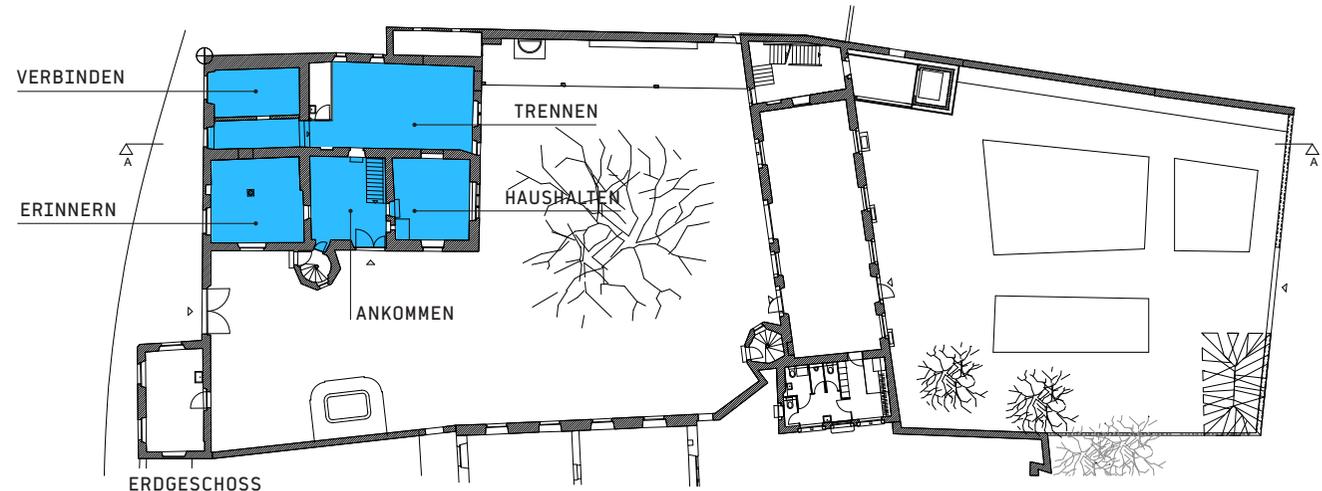
Ein Museum für Dorfgeschichten erzählt und belegt Gegebenheiten aus der Vergangenheit, um ein besseres Verständnis für die Gegenwart und bestenfalls Anstöße für die Zukunft zu schaffen.

Grundsätzlich sieht die Neuausrichtung vor, dass den Besucher_innen unterschiedliche Zugänge und Perspektiven auf ein Thema eröffnet werden. Es möchte die Bewohner_innen aus Riehen ermutigen sich im Museum einzubringen. Die Dauerausstellung hat zum Ziel, unterschiedliche Stimmen zu Wort kommen zu lassen. In unterschiedlichen Lab-Situationen werden Besucher_innen eingeladen sich selbst im Museum zu involvieren und Spuren zu hinterlassen. Eröffnet wird damit die Möglichkeit, eigene Geschichte einzubringen, respektive Zukunftsvorstellungen zu äussern und Exponate beizusteuern.

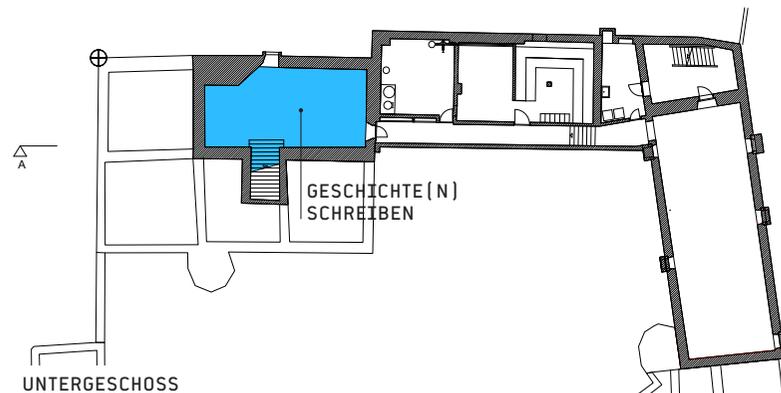
Die Dauerausstellung zur Dorfgeschichte setzt sieben thematische Schwerpunkte, die in jeweils eigenen Räumen, aufgegriffen werden: Ankommen, Erinnern; Haushalten, Trennen, Verbinden, Geschichte(n) erzählen und Sammeln.



OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS



UNTERGESCHOSS

TRENNEN

DORF + SPIEL

Die grüne Grenze steht für eine räumliche Trennung, aber auch als Sinnbild für gesellschaftliche Ausgrenzung. In Riehener Biografien aus vier Jahrhunderten werden Personen fassbar, die aufgrund ihres Geschlechts, ihrer Herkunft, ihres sozialen Status oder ihrer Wertevorstellungen ausgegrenzt wurden. Studierende der Universität Basel haben unter der Leitung von Prof. Erik Petry Archive nach Geschichten von Geflüchteten und Gestrandeten in Riehen geforscht. Diese Erkenntnisse, die einen bedeutenden Stellenwert in der regionalen Geschichtsschreibung haben, werden in der Dauerausstellung vermittelt und gezeigt.

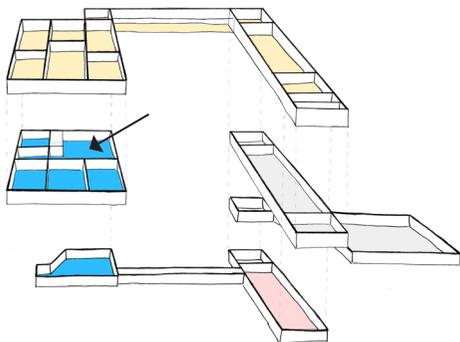
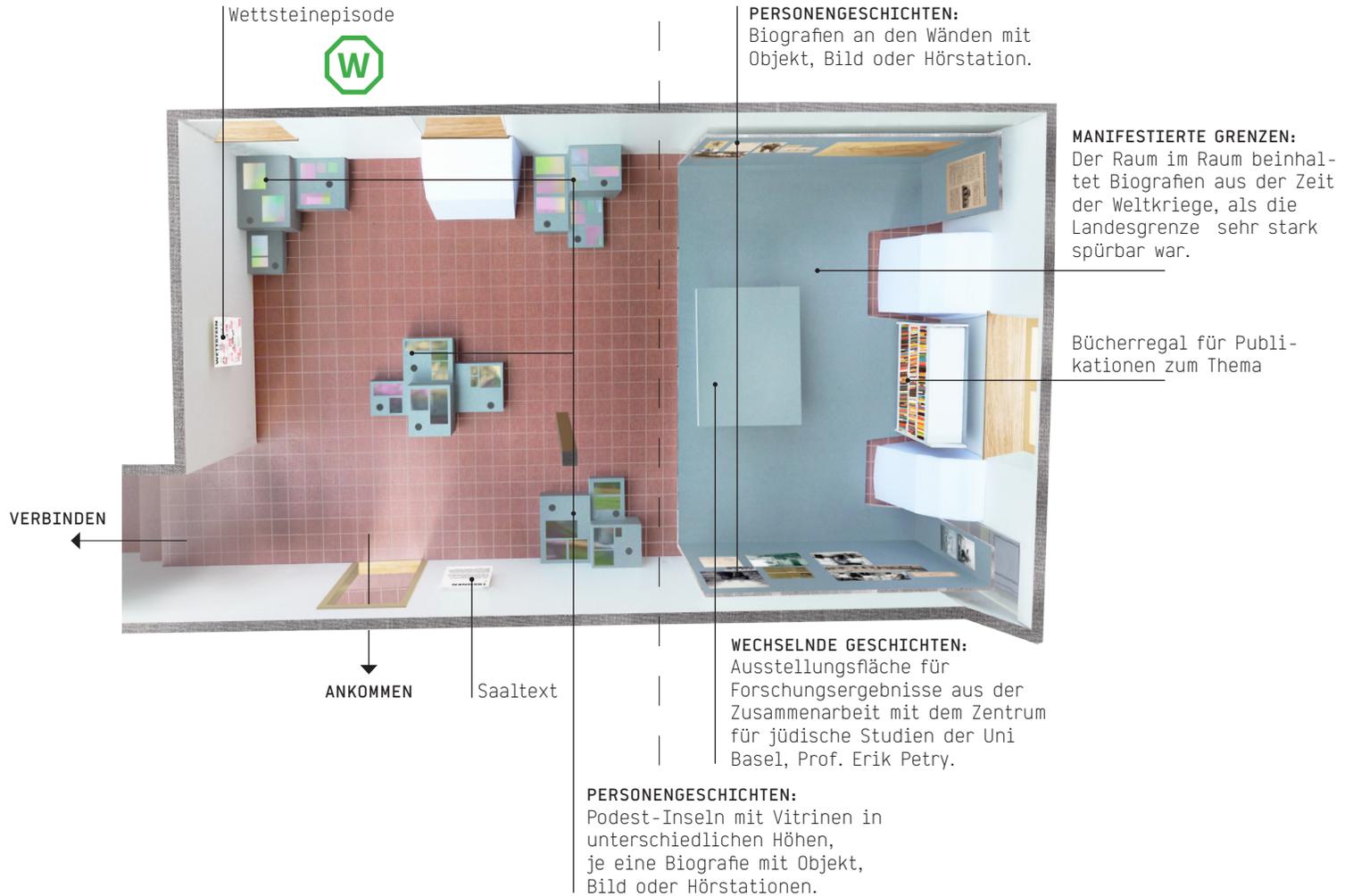
WETTSTEIN ALS STAATSMANN

WETTSTEIN

Hier erhalten die Besucher_innen Einblick in die Beamten- und Diplomatenarbeit des Basler Bürgermeisters und dessen Einfluss auf die Region.

Quellen:
 „Basels grosser Bürgermeister“
 „Eine steile Karriere“
 [Kasten Riehener Jahrbuch 2016]

Gesellschaftsgrenzen: Geschlecht, Religion, Stand, Herkunft | Physische Grenzen: Landesgrenze, 2. Weltkrieg



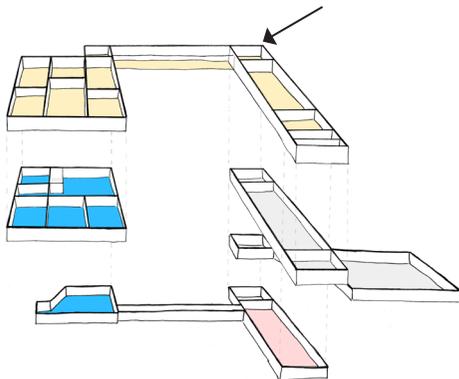
TRENNEN DORF + SPIEL



BIOGRAFIE 7:
Z.B. Grenzeinkäufer (2010)



BIOGRAFIE 6:
Z.B. Verena Hugenschmid,
Dienstmädchen in den 1950ern,
Fotografie, Briefe und Hörspiel.



BIOGRAFIE 5:
Z.B. Susanna Luise Anjama
(1846-1882), Abbildungen und
Hörstation

WECHSELNDE INHALTE:

Temporäre Auslegung von neuen
Forschungsergebnissen in Zu-
sammenarbeit mit Studierenden
der Uni Basel.

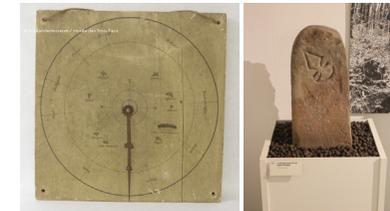
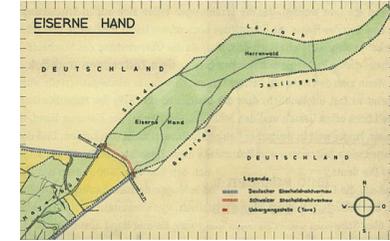


NACHSCHLAGEN:

Freihandbibliothek mit Publika-
tionen zum Thema Grenze mit
Riehenbezug.



BIOGRAFIE 1:
Z.B. Zöllner (1. oder 2. Welt-
krieg) Objekte, Fotografien,
Kartenmaterial, Texte.



BIOGRAFIE 2:
Z.B. Heinrich Strub, kommunist-
ischer Künstler. Illustrationen,
Texte und Hörstation.

BIOGRAFIE 4:
Z.B. Fluchtgeschichte einer
jüdischer Familie.



BIOGRAFIE 3:
Z.B. Zollfreiaktivistin 1990er,
Fotografien und Hörstation.

VERBINDEN

DORF + SPIEL

Was verbindet Riehener_innen und wo begegnen sie sich im Alltag? Interessensgemeinschaften wie Vereine oder Hundebesitzer, Dorffestler, Freundschaften, Arbeitsverhältnisse, Treffpunkte und Rituale sollen hier ihren Platz finden. Eine zweite Betrachtungsweise des Themas stellen die Verbindungslinien dar, die Menschen in Riehen tagtäglich als Bewegung zurücklegen. Es soll ein Netzwerk von Beziehungen sichtbar und damit gezeigt werden, wo die Treffpunkte im Dorf sind.



WEGE ZEICHNEN:

Anhand einer aufgezeichneten Riehener Karte zeichnet der Besucher mittels Garn die eigenen Wege ein. So entsteht eine Infografik, wo sich Riehener Wege kreuzen.

Sideboard zur Aufbewahrung von Garn für die Kartenwand.

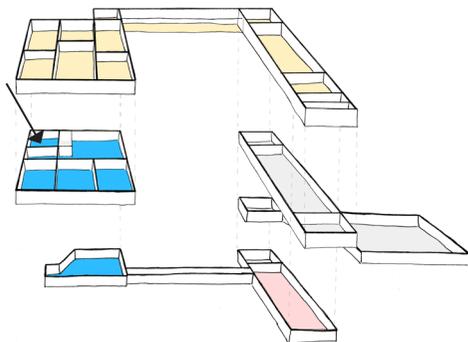
Sitzbank, gepolstert.

→ **TRENNEN**

TREFFPUNKTE:

Vereine sind Orte des Zusammenkommens in Riehen. Ein gemeinsames Interesse verbindet Menschen, die sich sonst nicht begegnen würden.

Monitor mit zeitgenössischen Vereinsbildern, ergänzbar.



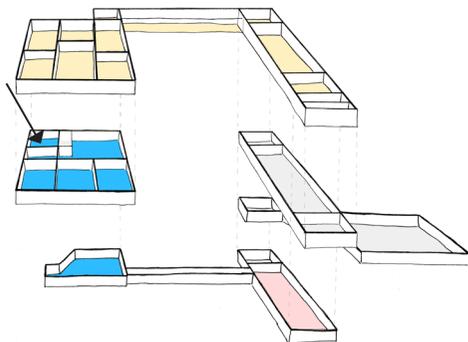
VERBINDEN

DORF + SPIEL

FOTOALBUM:
Ein Monitor zwischen den gerahmten Bildern ermöglicht es weitere, auch neuere Bilder und Videos anzusehen.

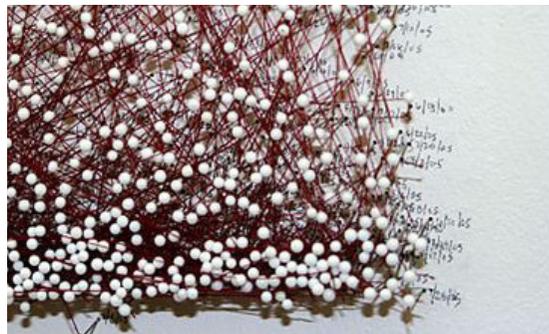
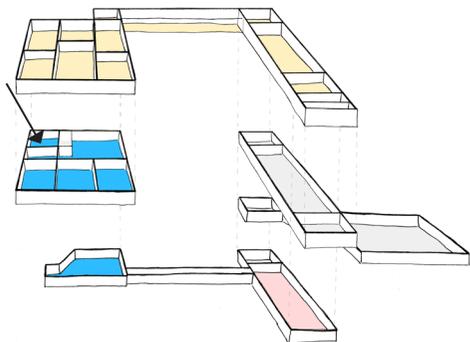
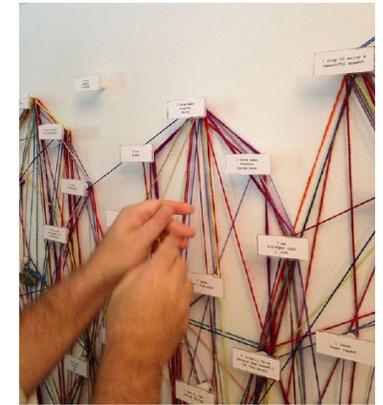


FOTOALBUM:
Vereinsfotografien oder Fotografien von Zusammenkünften in Riehen aus der Dokustelle, gerahmt.





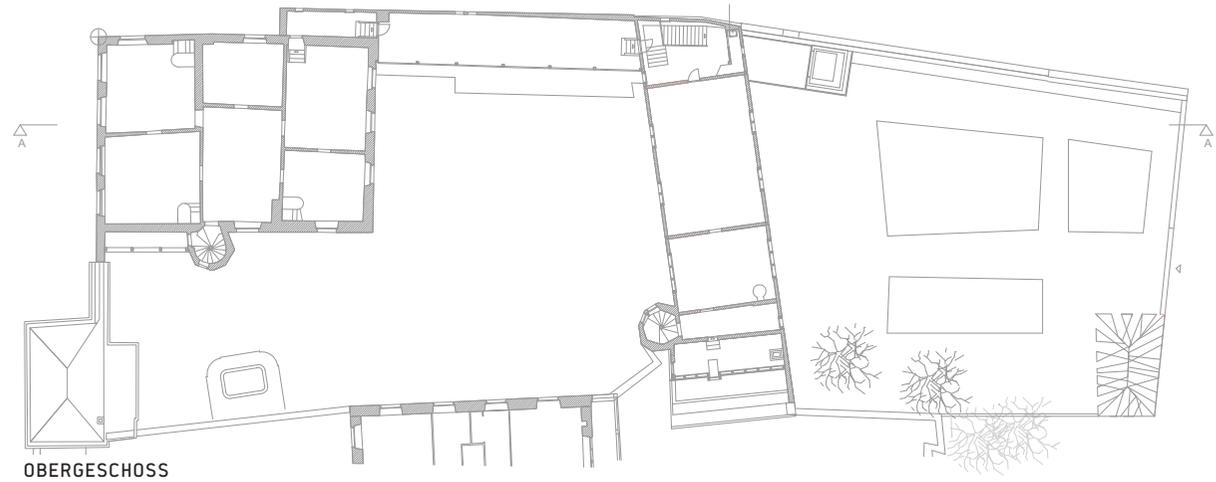
WEGE ZEICHNEN:
Karte von Riehen, die es dem Besucher erlaubt, mit Garn seine Wege in Riehen «einzuzeichnen». So entsteht eine Infografik, die zeigt wo sich Riehener_innen durchbewegen und es wird ersichtlich, wo Treffpunkte sind und Begegnungen stattfinden.



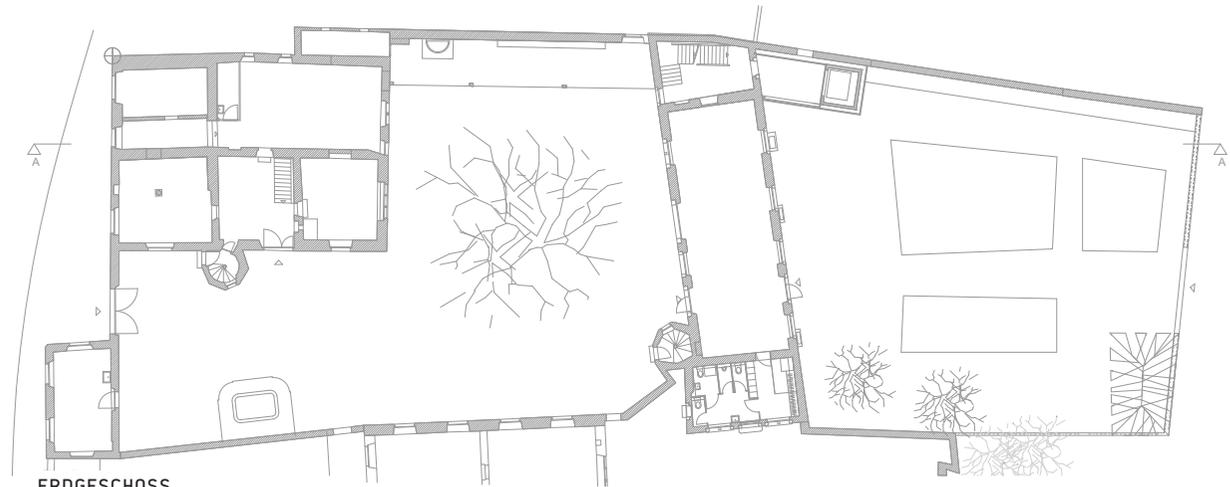
SAMMELN

DORF + SPIEL

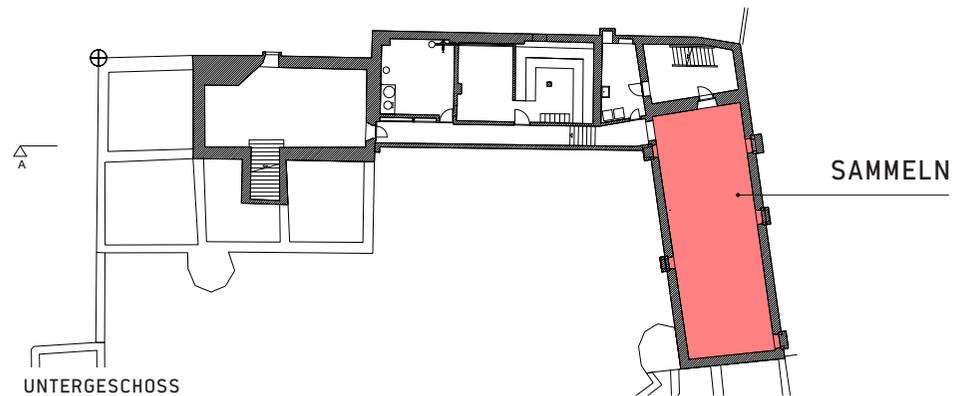
Der Raum im Keller des Museums, der einst zur Lagerung von Wein bestimmt war, bekommt eine zentrale Rolle im künftigen Museum. Neben dem neugestalteten Gartensaal bietet dieser Raum Platz zum Verweilen, Lernen und Diskutieren. Somit wird er für Veranstaltungen und Vermietungen mit der entsprechenden Infrastruktur und Technik ausgestattet. Hier können Führungen starten und enden, Workshops, Vorträge und Filmvorführungen durchgeführt werden oder auch Sitzungen abgehalten werden.



OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS



UNTERGESCHOSS

SAMMELN

DORF + SPIEL

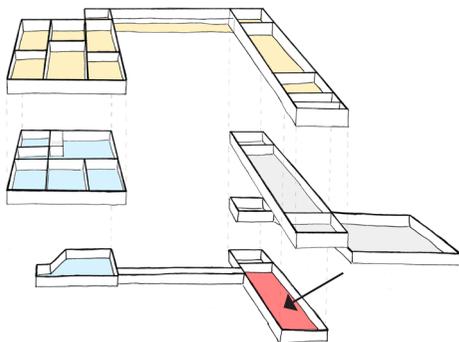
Tief unten im Rebkeller wird inhaltlich dem Fundament jedes Museums auf den Grund gegangen: dem Sammeln. Fragen wie «Warum sammelt der Mensch? Wer entscheidet was sammelwert hat? Welche Sammlungen sollen ausgestellt werden?», werden verhandelt. Hierzu werden Auszüge aus den Riehener Sammlungen wie auch Privatsammlungen Riehener_innen aller Altersgruppen wechselnd gezeigt.

WEIN ALS WERTANLAGE

WETTSTEIN

Die Möglichkeit zur Lagerung von Wein ermöglichte es Wettstein in schlechten Erntezeiten grosse Gewinne zu erzielen.

Quelle:
„Wettstein und Riehen – Annäherungen“



TREPPENHAUS, SONDERAUSSTELLUNG, GARTENSAAL

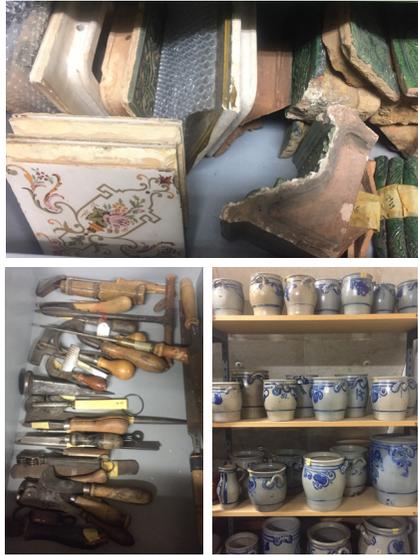


SAMMELN

DORF + SPIEL

SAMMLUNG DORF:

Teilsammlungen aus der Sammlung His und späteren Schenkungen, im Regal und wo nötig hinter Glas.



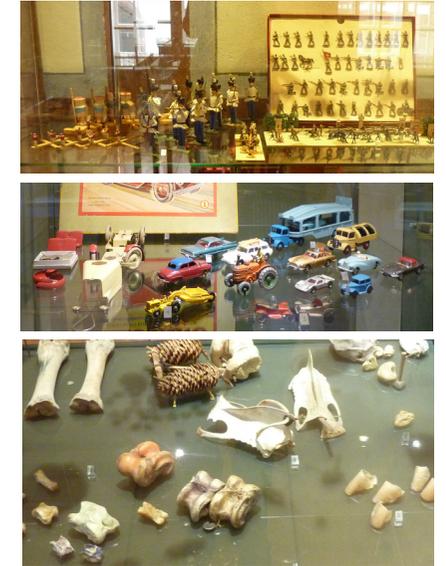
SAMMLUNG BESUCHER:

Auslegung von Objekten aus den Sammlungen im Regal.
[Ergebnisse von Workshops].
Auf den Tischen in der Raummitte.



SAMMLUNG SPIEL:

Teilsammlungen aus der Spielzeugsammlung des Museums, im Regal und wo nötig hinter Glas.



SAMMLUNG PRIVAT:

Temporäre Leihgaben von Sammlungen aus der Riehener Bevölkerung, hinter Glas.

