



Highlight-Momente
11.08.2023

Intro

Ausgangslage

- ▶ 26 Städte und Gemeinden, alle Landesregionen, alle Sprachen
- ▶ Inhaltliche Basisstrategie mit «Warum», «Wie» und «Was» im Frühjahr als Wegleitung verfasst, wobei das «Was» bewusst nicht vertieft wurde
- ▶ Huhn-Ei-Problem: vorgegeben (Top-down) vs. partizipativ (Bottom-up)
- ▶ Die vom Bund gewünschte Machbarkeitsstudie bedarf nun konkreterer Inhalte

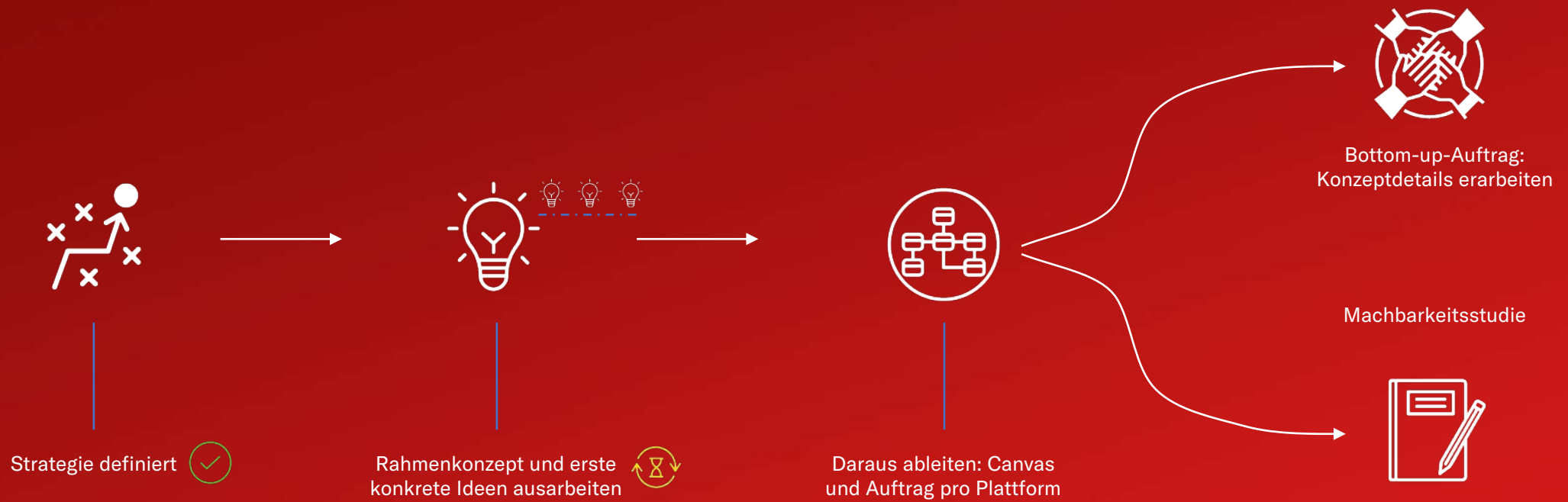
Intro

Auftrag

- ▶ Wir nehmen uns das «Was» konkreter vor
- ▶ Für (und mit) fünf Städte(n) klare NEXPO Highlight-Momente kreieren
- ▶ NEXPO Momente schaffen, die für ein breites Publikum, auch für Personen, die normalerweise keine oder wenige Kulturangebote konsumieren, funktionieren und Begeisterung auslösen
- ▶ Die Konzepte sollen nicht im Widerspruch zu den bisher definierten Fragen «Warum» und «Wie» stehen, sondern einen Rahmen schaffen, einen «Canvas», um das Partizipative überhaupt erst in Gang zu bringen. Dabei zahlen sie in die definierten konzeptionellen Rahmenbedingungen ein.

Intro

Prozess



Disclaimer «Zukunft»

- ▶ Annahme «Zukunft»:
 - Die Städte entwickeln sich absehbar weiter.
 - Man weiss heute aber schon viel zu den Städteprojekten von 2030+.
 - Die Verfügbarkeiten von Institutionen und Zwischennutzungen sind jedoch noch schwer vorauszusehen.
 - Die digitale Welt wird nochmals grösser und wichtiger. Bildschirmflächen, AR, VR und XR werden vermehrt verschmelzen. Konzepte müssen sich dem technischen Fortschritt in zehn Jahren anpassen können.

Intro

Ein NEXPO Highlight

... von ganz vielen Aktivitäten in den Städten:

- ▶ Die Ideen für die Städte sind beispielhaft. Sie dienen dazu, sich vorzustellen, was in den Städten wirklich stattfinden könnte, bieten aber natürlich auch Raum für Entwicklung und Anpassung.
- ▶ Die hier vorliegenden Ideen zahlen auf die definierten NEXPO Themen der Städte und somit auch auf das übergreifende Thema «Zusammenleben in der Zukunft» ein.
- ▶ Die gesamte Breite der jeweiligen Städte-Themen wird erst durch das Zusammenspiel der verschiedenen NEXPO Umsetzungen pro Stadt (Platz, Nexperimente, NEXPO Routen, Kollaboration mit Institutionen etc.) vollumfänglich erlebbar. Es ist nicht möglich und auch nicht sinnvoll, mit einer einzigen Umsetzungsidee das gesamte Städte-Thema abzudecken.
- ▶ Für die Umsetzungsstandorte wurden Annahmen getroffen. Diese können natürlich den Bedürfnissen und Möglichkeiten angepasst werden.

Detailkonzept

Winterthur



Natur & Kultur

Konzept Summary

Winterthurer Hochweg

Die Verwobenheit von Kultur und Natur ist kaum an einem anderen Ort so stark wie in Winterthur. Keine Grossstadt in der Schweiz hat so grosse Waldflächen nahe bei der Stadt. Aber wo verläuft die Grenze zwischen Natur und Kultur? Wo ist die Verbindung? Wie funktioniert das Zusammenleben von Menschen und Tieren, Pflanzen, Pilzen und Mikroben? Um diese Fragen zu thematisieren und gleichzeitig eine neue Perspektive auf das Zusammenspiel von Natur und Kultur zu ermöglichen, gestalten wir einen Hochweg durch den Wald um Winterthur. Er fungiert auch als kulturelles Symbol innerhalb der Natur, wodurch die Beziehungen und die Grenzen zur Kultur aufgegriffen werden.





1. Aufbau

Elemente des Hochwegs

- ▶ Der Hochweg besteht aus rund einem Kilometer Weg, der auf verschiedenen Höhen verläuft. Die variierenden Höhen schaffen unterschiedliche Perspektiven auf den Wald und die Natur.
- ▶ Das Herzstück ist ein Beobachtungsturm, der durch verschiedene Ebenen eine eindrucksvolle Aussicht über den Wald bis hin zur Stadt Winterthur ermöglicht. Er stellt das visuelle und architektonische Zentrum des Hochwegs dar.
- ▶ Entlang des Weges gibt es überraschende architektonische Elemente: Aussichtsplattformen, die in den Wald hinaus reichen, eine Tribüne für dessen Beobachtung, ein Liegenetz zum Schweben über dem Waldboden sowie weitere spielerische Elemente, um neue Perspektiven auf die Natur zu ermöglichen.
- ▶ Unterwegs stösst man immer wieder auf thematische Inseln, die sich bestimmten Themen und Fragen im Spannungsfeld zwischen Natur und Kultur widmen.



Neue Perspektiven durch unterschiedliche Höhen

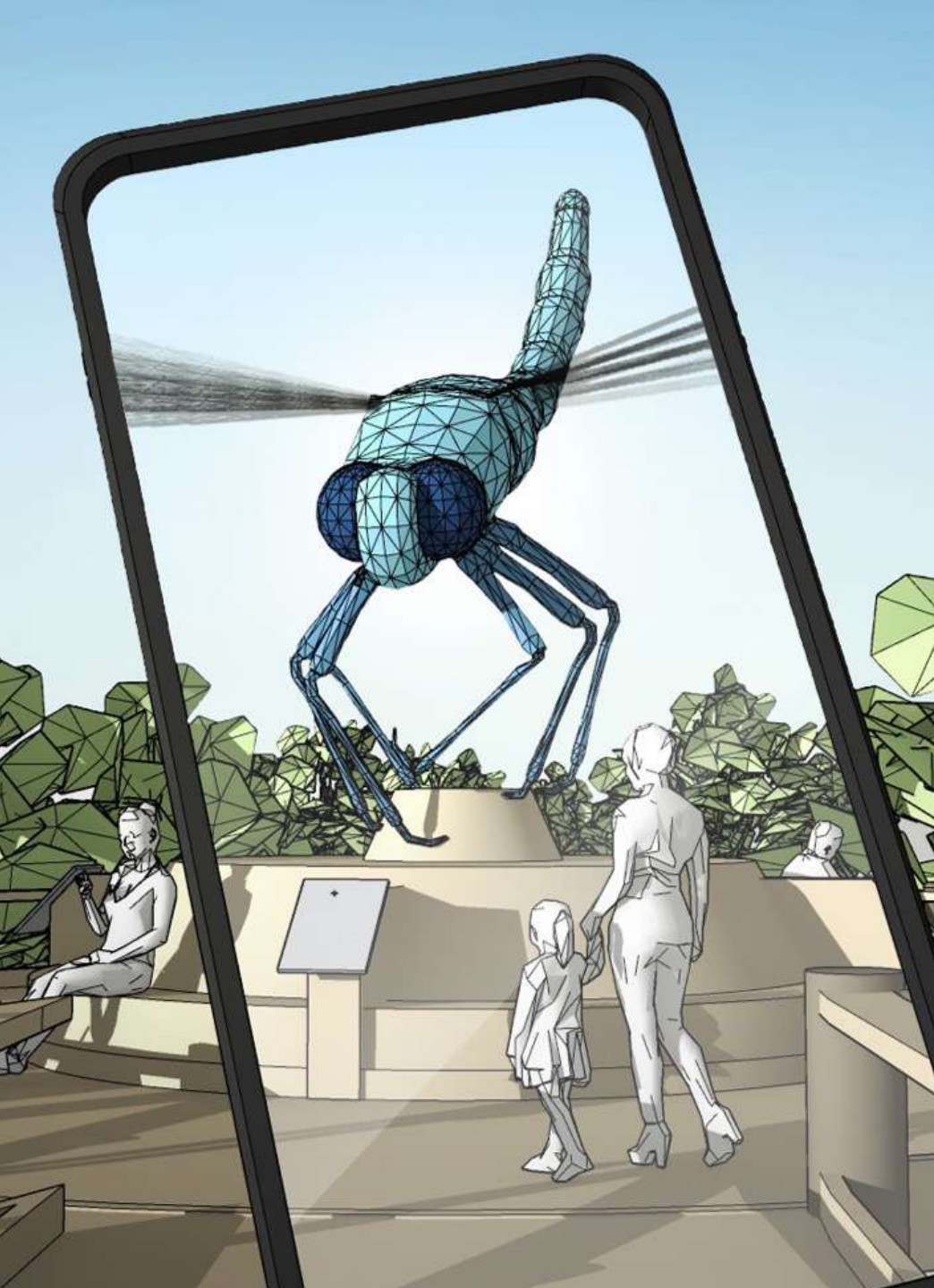
Der Hochweg erlaubt durch die unterschiedlichen Höhen des Weges neue Perspektiven auf die Natur. Diese können zwischen Baumwipfeln, Baumkronen, Erdboden und sogar unterirdischen Teilen variieren.

2. Architektur

Symbiose aus Kultur und Natur

- ▶ Die Architektur des Hochwegs ist modern und progressiv und wird von renommierten Architekt:innen entworfen. Der Hochweg als architektonisches Werk steht dabei symbolisch für Kultur und ein kulturelles Objekt innerhalb der Natur.
- ▶ Nachhaltige und erneuerbare Materialien, die für den Bau verwendet werden, zeigen dabei die fließenden Grenzen zwischen Natur und Kultur auf. Durch organische Formen und reduzierte Bodenflächen wird der ökologische Fussabdruck des Hochwegs im Wald minimiert.
- ▶ Das Holz für den Hochweg stammt ausschliesslich aus den 7500 m³ Holz, das jedes Jahr aus dem Winterthurer Eschenberg gewonnen wird, wodurch dieser mit dem Wald verschmilzt.
- ▶ Teile des Hochwegs werden in Zusammenarbeit mit der ETH mit Backsteinen aus Pilzmyzel gebaut und bilden so einerseits eine Referenz zur Industrialisierung in Winterthur. Andererseits zeigen sie die Verwobenheit von Technologie, Kultur und Natur.





3. Inhaltliche Bespielung

Immersive Erlebnisse

- ▶ Die Themen auf dem Hochweg werden durch Augmented-Reality-Erlebnisse aufgenommen: An unterschiedlichen Stellen des Weges können übergrosse Insekten und Pflanzen erkundet werden, oder man findet heraus, wie aus Pilzen Baustoffe werden.
- ▶ Über das eigene Smartphone oder über Augmented-Reality-Brillen können die Inhalte zum Leben erweckt werden, sodass man mit ihnen interagieren kann. Zusätzliche Inhalte zu den jeweiligen Objekten und Themen können so ebenfalls interaktiv vermittelt werden.
- ▶ Augmented und Mixed Reality als Medium erlauben es uns ohne grossen Materialeinsatz und Fussabdruck, ein sehr innovatives und immersives Erlebnis zu bieten und dabei die bestehende natürliche Kulisse des Hochwegs miteinzubeziehen. So wird auch hier die Vermischung von Kultur, Technologie und Natur auf spielerische Art und Weise erlebbar.

4. Waldhotel

■ Eine Nacht im Wald

- ▶ Integraler Bestandteil des Hochwegs ist das Waldhotel. Dieses ermöglicht Gästen, durch eine Übernachtung im Wald einen neuen Bezug und Zugang zur Natur zu bekommen.
- ▶ Die sogenannten Waldzimmer sind offen gestaltet, sodass man während der Übernachtung direkt mit der Natur, ihren Geräuschen und ihren Bewegungen in Kontakt kommt.
- ▶ Es gibt nur eine geringe Anzahl an Übernachtungsmöglichkeiten, die reserviert werden kann. Dadurch steht das persönliche Erlebnis im Vordergrund; es wird eine enge Verbindung mit dem Wald geschaffen.
- ▶ Das Waldhotel kann auf die Dauer der NEXPO beschränkt und danach wieder zurückgebaut werden. Aufgrund seines touristischen Potenzials kann es auch bewusst über die NEXPO hinaus als kulturtouristisches Element von Winterthur weiterbetrieben werden.



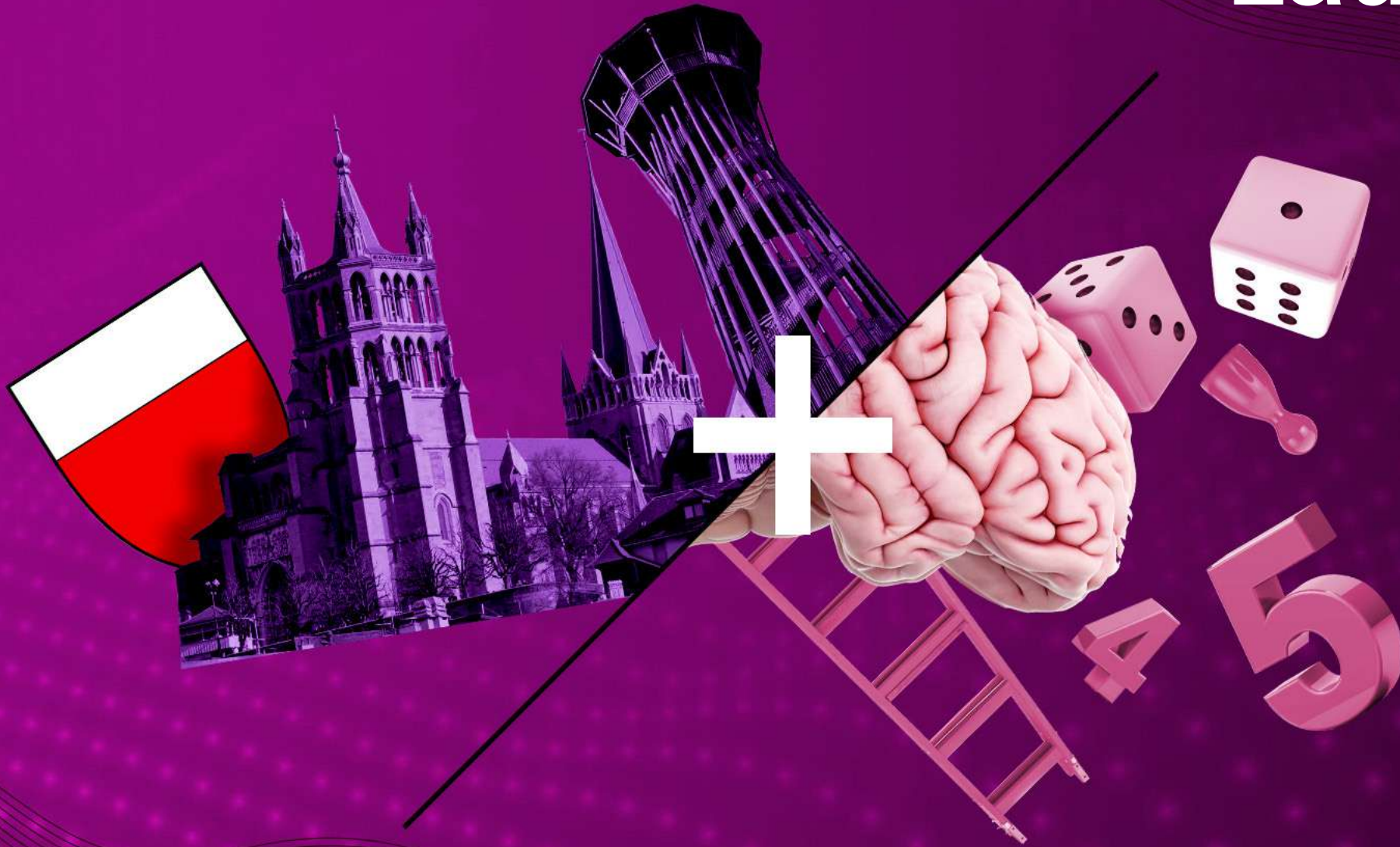
5. Standort und Verlauf

■ Mögliche Verortung in Winterthur

- ▶ Ein idealer Ort für den Hochweg ist der Eschenberg südlich von Winterthur. Der Eschenberg ist mit 835 Hektaren das grösste zusammenhängende Waldstück im Kanton Zürich.
- ▶ Die Form des Hochwegs ist organisch und schlängelt sich durch den Wald, um so möglichst viele unterschiedliche Orte zu schaffen, um der Natur zu begegnen.
- ▶ Der Weg ist so gestaltet, dass Oberfläche und Steigung jeder Person erlauben, den Hochweg zu besuchen – unabhängig von physischen Möglichkeiten und Einschränkungen.
- ▶ Der Hochweg könnte auch den Wildpark Bruderhaus miteinbeziehen und einen Teil über die Gehege von Wisent, Hirsch, Luchs oder Wolf führen.
- ▶ Der Weg kann temporär betrieben oder wieder zurückgebaut werden.

Detailkonzept

Lausanne



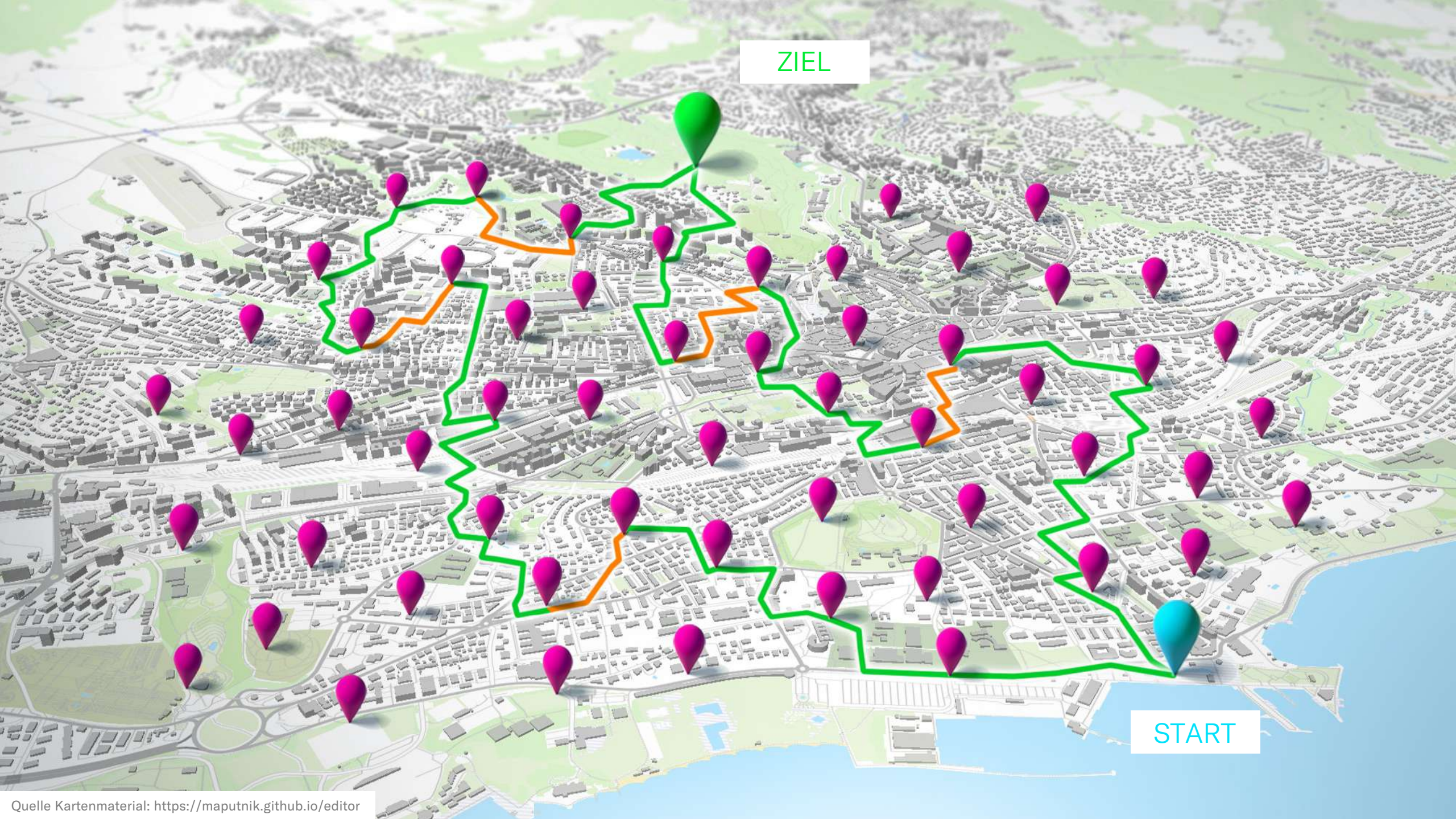
Des hauts et des bas

Des hauts et des bas

Lausanne ist im Umbruch. Bahnhof und Flon werden umgebaut und somit neue Quartiere geschaffen. Lausanne wird 2035 nicht mehr so sein wie heute, auch weil 15'000 weitere Einwohner:innen dazukommen. Die Vision: eine moderne Stadt mit höchster Lebensqualität. Gesund, schön, ausgeglichen, zufrieden und bereit für die Zukunft. Aufgrund der grossen Baustellen in der Stadt wird es nötig sein, die Gäste und die NEXPO Aktivitäten möglichst gut auf die Stadt zu verteilen.

Die tektonische Struktur der Stadt ermöglicht es, heterogene Flächen zu schaffen und zu bespielen. Lausanne oben bei Beaulieu ist ein ganz anderer Ort als unten am See. Wir nutzen die Spannung zwischen diesen Orten, die Unterschiede zwischen den einzelnen Quartieren und die gefühlte Unüberwindbarkeit der steil nach oben ziehenden Stadt für eine spielerische Aktivierung, welche die Orte, Plätze, Gefühle und Menschen miteinander verbindet: ein überdimensionales Leiterspiel, das aufzeigt, was eine moderne Stadt ausmacht. Das Ziel ist, eine integrativere und resilientere Stadt zu schaffen und das Zusammenleben zu verbessern.

ZIEL



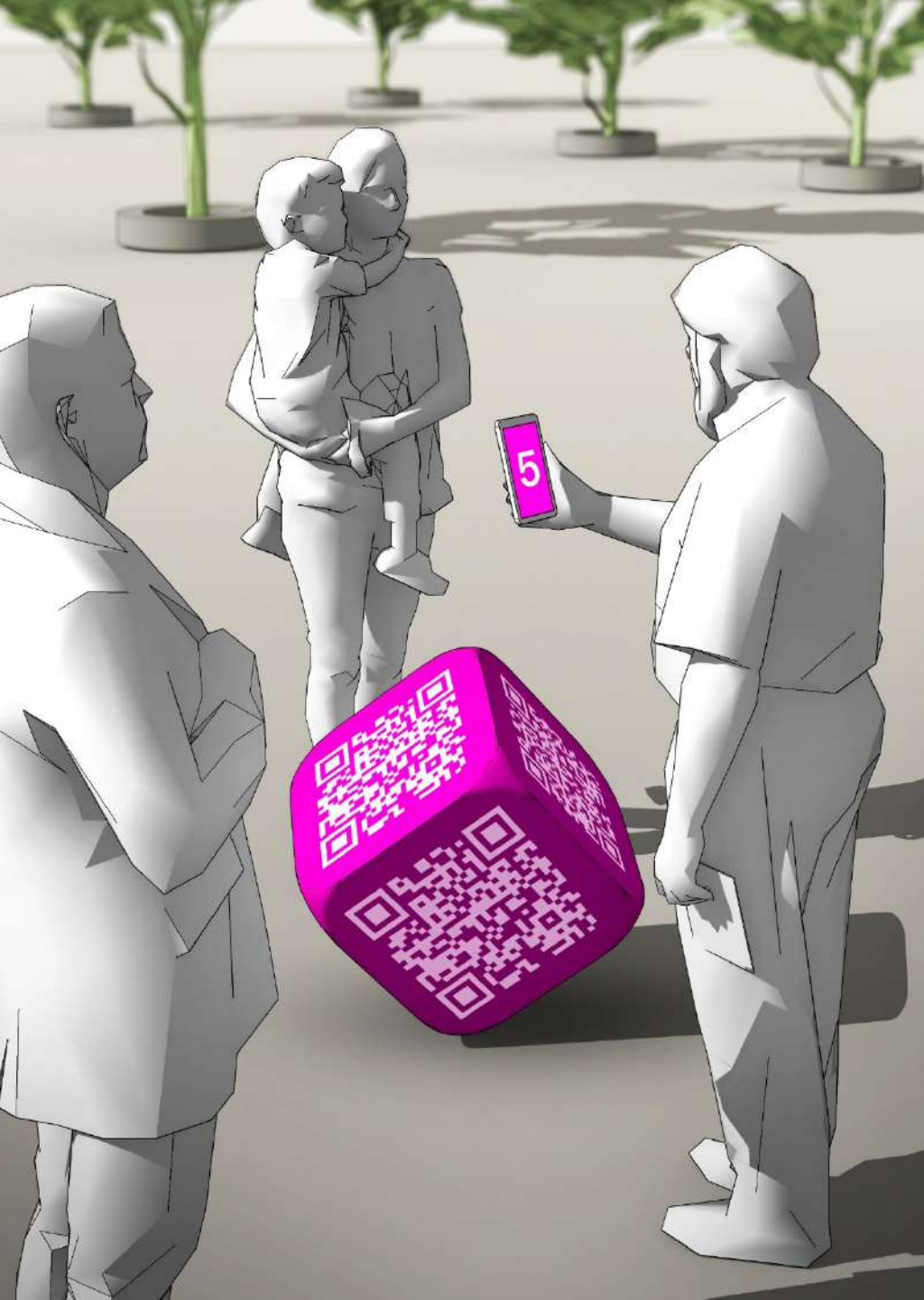
START



1. Basisidee

Des hauts et des bas

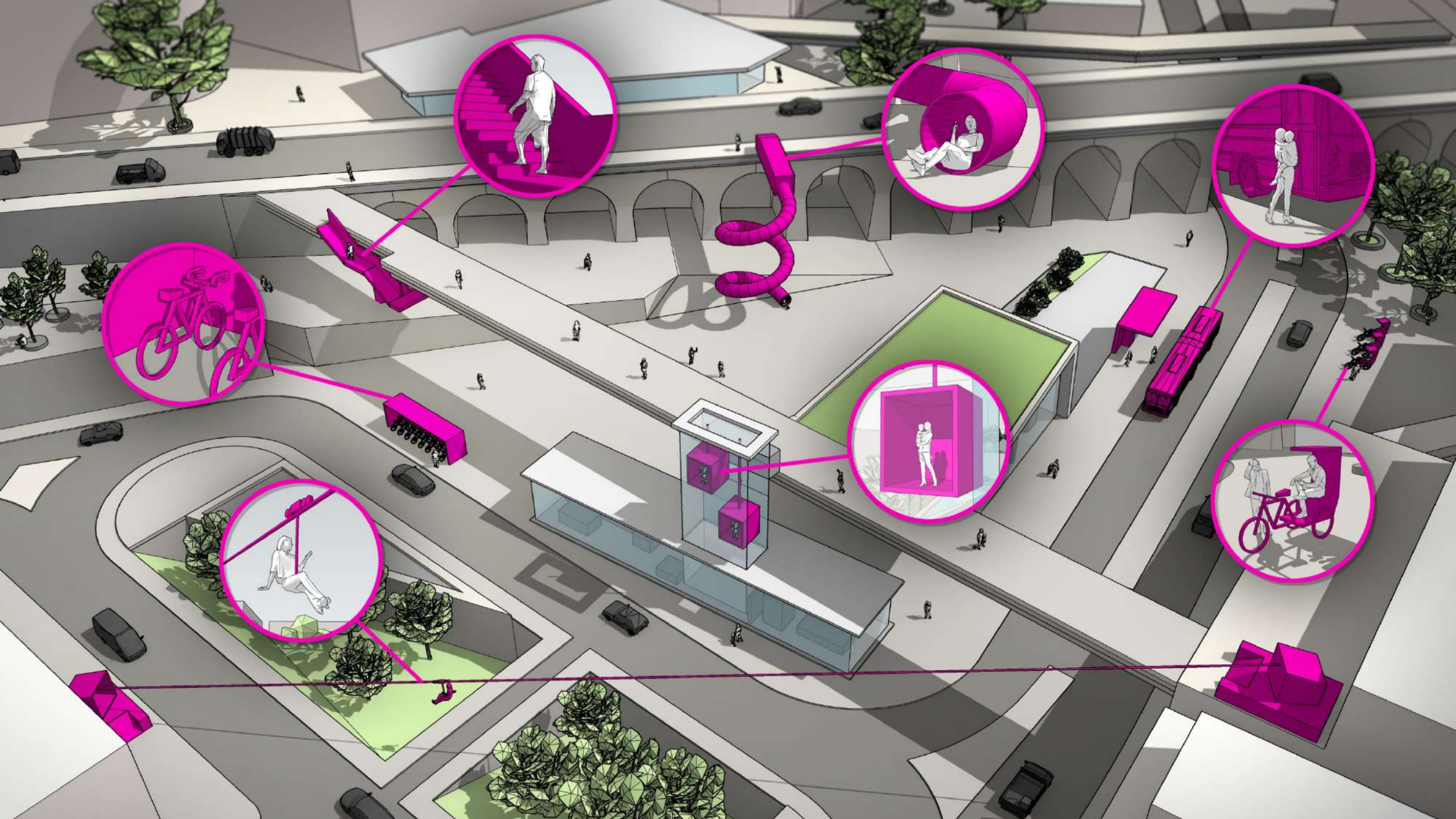
- ▶ Das Leben – auch im Sinne von «bien-être» – ist ein konstantes Auf und Ab. In Lausanne geht es ebenfalls oft vor allem hoch oder eben runter. Oder eine Kombination davon.
- ▶ Wir verbinden deshalb die Stadt mit einem überdimensionierten Leiterspiel von unten nach oben, welches durch seine Grösse das Potenzial für einen Weltrekord hat. Dabei bewegen sich die Spieler:innen auf unterschiedlichen Wegen durch die Stadt – vom Startpunkt beim Place de la Navigation (Vorschlag NEXPO Platz) bis zum Ziel bei Le Signal.
- ▶ Im Gegensatz zum klassischen Leiterspiel gibt es sehr viele Felder, sodass kein Stau entsteht und der Spass erhalten bleibt. Herauszufinden, wo das nächste Feld ist, ist Teil des Erlebnisses. Dadurch entsteht eine einmalige Mischung aus einem Leiterspiel und dem Ansatz eines Orientierungslaufs oder einer Schnitzeljagd.
- ▶ Als Spielbegleiter dient eine App, über die man sich per Smartphone oder zukünftig über AR-Brillen ins Spiel einloggt. Die App begleitet die Spieler:innen durch das Spiel und ermöglicht mittels AR-Technologie spannende Interaktionen, ohne zu viele und zu starke physische Eingriffe in die Stadt vornehmen zu müssen.



2. Spielablauf

Ein interaktives Spielerlebnis

- ▶ Einzelnen oder in einer Gruppe von bis zu fünf Personen starten die Spieler:innen beim Place de la Navigation auf dem ersten Feld. Auf jedem Feld wird mit einem überdimensionalen Würfel gewürfelt, der vorgibt, mit welcher Punktzahl die Spieler:innen sich zum nächsten Feld weiterbewegen dürfen. Der Würfel ist nicht klassisch mit Augenpunkten ausgestattet, sondern mit QR-Codes. Die App errechnet dadurch bei mehreren Teilnehmer:innen den Durchschnitt für den nächsten Zug.
- ▶ Mittels AR und digitaler Karte findet man zum nächsten Feld; dort stellt sich heraus, ob man regulär weiterspielt oder auf einem «schlechten» Feld gelandet ist und zurückgeworfen wird. Landet man auf einem «guten» Feld, wird man vorwärtskatapultiert.
- ▶ Auf regulären Spielfeldern müssen sich die Spieler:innen den nächsten Würfelwurf mit unterschiedlichen Aufgaben freischalten: eine Schätz- oder Wissensfrage zu Stadtentwicklungsthemen beantworten, ein Mini-Game erfolgreich abschliessen oder eine andere Aufgabe meistern.
- ▶ So geht es weiter, bis die Spieler:innen oben bei Le Signal ankommen und dort mit Ausblick eine Erfrischung geniessen können. Dann geht es mit der Métro wieder zum Place de la Navigation.



3. Fortbewegung

■ Vielseitige Möglichkeiten, sich durch das Spiel zu bewegen

- ▶ Um sich in der Stadt fortzubewegen und die nächsten Felder zu erreichen, nutzen die Spieler:innen die Mittel, welche die Stadt bietet: Fusswege, Busse, Métro etc. Dabei schaffen wir schöne und attraktive Verbindungen zwischen den Feldern, denn Lausanne bietet dafür eine perfekte Architektur. Nirgendwo sonst geht es so verwinkelt die Treppen hoch und runter.
- ▶ Dabei werden abwechslungsreiche natürliche Wegelemente genutzt, etwa lange Treppengänge, Brücken, Parkwege oder vielleicht auch mal einen stillgelegten unterirdischen Tunnel.
- ▶ Bei den «schlechten» und «guten» Feldern kommt im Sinne eines Leiterspiels Bewegung in die Sache: Unterschiedliche Transportmittel oder Wegelemente bringen die Spieler:innen zum nächsten Feld. Eine Rikscha oder ein temporärer Lift bringt sie vorwärts. Eine lange Rutschbahn oder eine Zipline wirft sie zurück.
- ▶ Kombinationen schaffen Interaktion: Eine Gruppe muss mithilfe eines stehenden Fahrrads Strom produzieren, um eine andere Gruppe über einen Lift zu ihrem nächsten Feld zu bringen.





4. Flexibilität und Modularität

Ein Spiel mit vielen Freiheiten und Möglichkeiten

Das Leiterspiel ist eine sehr inklusive und flexible Aktivität, die auf unterschiedliche Art und Weise erlebt werden kann:

- ▶ Jede:r kann es spielen.
- ▶ Es ist mehrfach spielbar.
- ▶ Es ist alleine oder in Gruppen spielbar.
- ▶ Es gibt keine Start- oder Endzeit. Jede Person geht dann los, wenn sie bereit dazu ist und Zeit hat.
- ▶ Es gibt verschiedene Spielmodi – passend je nach Person und Gruppe: möglichst wenige Felder bis zum Ziel, möglichst viele Kilometer zurücklegen oder möglichst viele NEXPO Sehenswürdigkeiten einsammeln.
- ▶ In den Sommermonaten der NEXPO verändert sich das Spiel regelmässig. Digitale Elemente sorgen laufend für Abwechslung und können mehrmals gespielt werden. «Des hautes et des bas» bleibt damit nicht nur für Gäste, sondern auch für Lausanner:innen stets attraktiv.

5. Thematische Integration

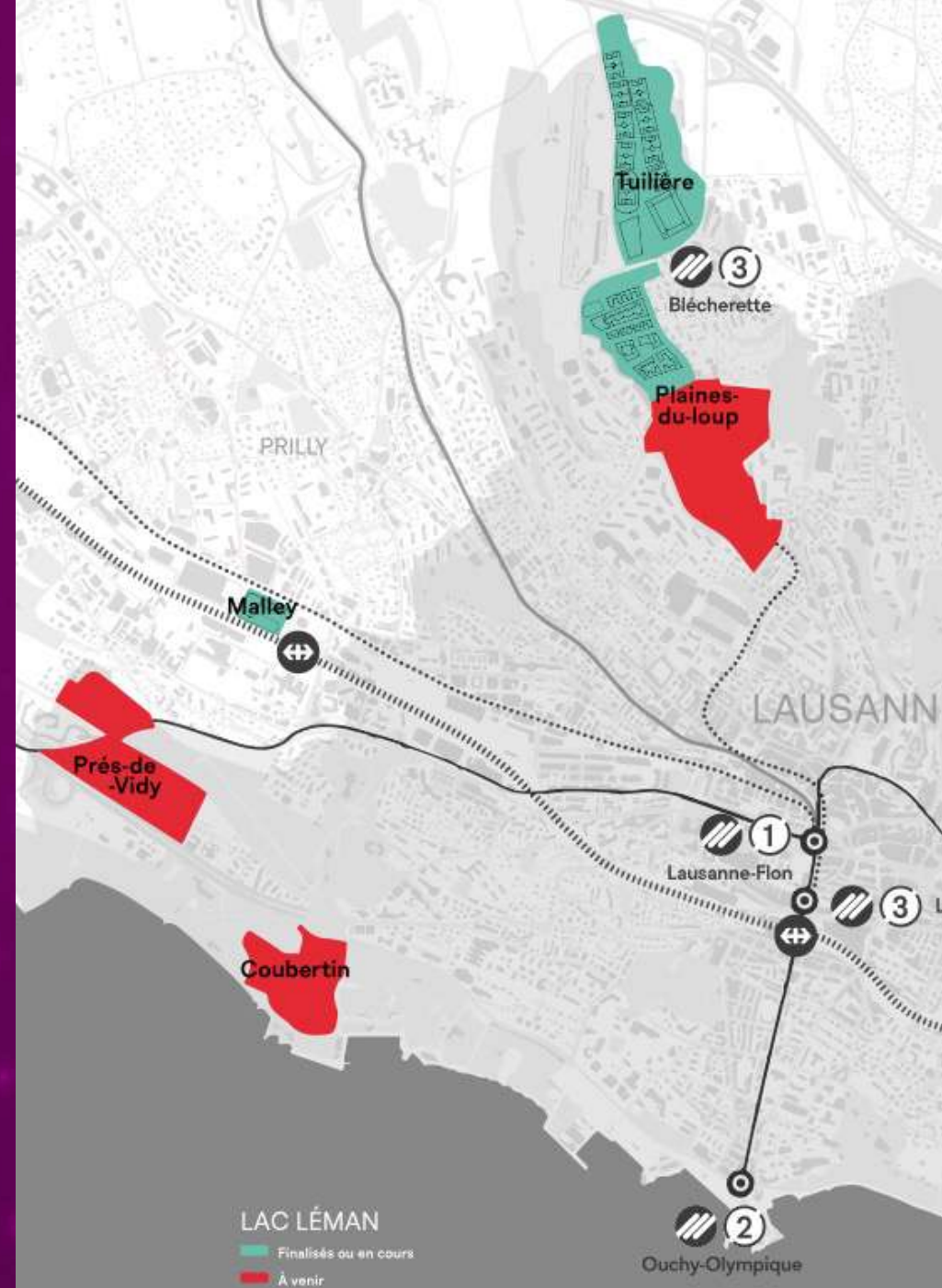
Das Leiterspiel als flexibler Canvas

Succès et Solidarité sind im Spiel im Kleinen und Grossen zu erleben:

- ▶ Erfolg, indem man mit Glück das Leiterspiel abschliesst, aber auch Erfolg, indem man auf den Feldern die Mini-Games – alleine oder als Gruppe – erfolgreich absolviert.
- ▶ Solidarität entsteht in der Gruppe, aber auch in der Interaktion mit anderen Teilnehmer:innen. Ein direkter «Wettkampf» findet nicht statt, sodass die Gemeinschaft beim Spiel betont wird.

Die Veränderungen in der Stadt sind im Leiterspiel gut repräsentiert:

- ▶ Der grosse Spiel-Canvas des Leiterspiels lässt Tausende von Gästen zu, ohne dass die sich im Umbau befindende Stadt an einem spezifischen Ort in eine Überlastung gerät.
- ▶ Neue oder sich in Zwischennutzung befindende Orte werden ins Spiel integriert; so wird das «neue Lausanne» erlebbar gemacht. Die neuen Zielsetzungen von Lausanne im Sinne von «bien-être» sind über das Spiel an sich, aber auch inhaltlich über die Mini-Games bei den einzelnen Feldern, beispielsweise mit Gesundheitsfragen, erlebbar und abgedeckt.





Entscheiden & Macht

Konzept Summary

Botschaften der Welt

Botschaften setzen sich für die Interessen derer ein, die sie vertreten. Das sind Länder und ihre Bewohner:innen. Betrachten wir die Welt, gibt es aber viele weitere Themen, für deren Interessen es sich einzusetzen lohnt, zum Beispiel Freiheit, Solidarität oder Natur. Deshalb eröffnen wir im politischen Zentrum der Schweiz Botschaften für die NEXPO und setzen uns damit für Inhalte ein, die über die Interessen einzelner Länder hinausgehen.



1. Hintergrund

Die Botschaften der Welt

- ▶ Der Begriff Botschaft (de), ambassade (fr), ambasciata (it), embassy (en) lässt sich bis ins 13. Jahrhundert zurückverfolgen. Der Begriff leitet sich aus dem gallischen Wort ambactos ab, was «der, der führt» bedeutet und ursprünglich als Bezeichnung für eine Art von Kunde diente. Heute steht der Begriff für die Repräsentation von Nationen, welche die Interessen ihres Landes vertreten und den Bürger:innen Dienstleistungen anbieten.
- ▶ Für die NEXPO entwerfen wir Botschaften für Werte und Themen, die uns als Menschen repräsentieren und uns im privaten und öffentlichen Leben beschäftigen.
- ▶ Die «diplomatische Mission» dieser Botschaften: Für zentrale Themen und Werte vertreten sie die Anliegen einer demokratischen Zivilisation. Die Botschaften bieten eine Plattform und ermöglichen mit der visuellen und inhaltlichen Bespielung einen öffentlichen Diskurs.

2. Aufbau

Elemente der Botschaften

- ▶ Die Botschaften sind dezentral in Bern gelegen. Mit ihren auffälligen visuellen Aussenauftritten fungieren sie zum einen als optisches Highlight der NEXPO in Bern. Zum anderen lädt jede Botschaft auch dazu ein, sich inhaltlich mit dem Thema auseinanderzusetzen.
- ▶ Die Botschaften befinden sich in umgenutzten oder leerstehenden Gebäuden sowie an öffentlichen Plätzen in der Stadt Bern, im Grünen oder am Fluss.
- ▶ Fünf Botschaften, die uns Menschen alle im Kern verbinden, werden ins Leben gerufen: Freiheit, Solidarität, Natur, Identität und Gleichheit.
- ▶ Wer will, kann sich vorab beim NEXPO Platz in Bern einen «Weltpass» besorgen: ein dem Reisepass nachempfundenenes Heftchen, in dem die Botschaften beschrieben und auf einer Karte verortet sind. Es enthält auch freie Seiten, auf denen sich die Gäste in den Botschaften als Vertreter der jeweiligen Werte bestätigen lassen können.



Beispielhafter Aussen- und Innenauftritt der Botschaften

Nachfolgend sind zwei Botschaften beispielhaft inhaltlich und formal skizziert: die «Botschaft der Natur» und die «Botschaft der Freiheit».

Beide Botschaften sollen mit ihren Visualisierungen das visuelle Potenzial und die medial mögliche Wirkung aufzeigen und die inhaltlichen Komponenten fassbar machen, ohne den Anspruch zu haben, etwas Finales darzustellen. Genau an dieser Stelle kommt in der eigentlichen Detailkonzeptphase der partizipative Ansatz in Zusammenarbeit mit verschiedenen Institutionen und den Städten zum Zug. Das hier vorliegende Grobkonzept stellt insofern eine Hülle dar, die mit Inhalten und Details anzureichern ist.



NATUR NATURE



3. Botschaft der Natur

Eine verspiegelte Brücke reflektiert die Welt

- ▶ Die «Botschaft der Natur» vertritt die symbiotische Beziehung zwischen Mensch und Natur. Die Brücke symbolisiert dabei das bestehende Spannungsfeld. Einerseits ist es ein Element, das verbindet und befähigt, uns in der Natur zu bewegen, sie zu erleben und zu respektieren. Andererseits ist sie ein starker Eingriff und ein Fremdkörper in der Natur.
- ▶ Dieser Idee folgend fassen wir die Nydeggbrücke über der Aare mit Spiegeln ein und schaffen so ein visuelles Highlight. Damit nehmen wir das bestehende Spannungsfeld auf. Die verspiegelte Brücke integriert sich in die Umgebung und wird quasi visuell aufgelöst. Gleichzeitig verfestigen wir damit aber auch ihren Zweck und schaffen ein sehr unnatürliches Objekt.
- ▶ Die verspiegelte Brücke ist Teil der «Botschaft der Natur», begebar wird sie bei der Überquerung und auch im ehemaligen Zollhaus. Dort bespielen wir in Innenräumen das Thema «Natur» mit verschiedenen Formaten wie Workshops, Filmvorführungen und einer Ausstellung.



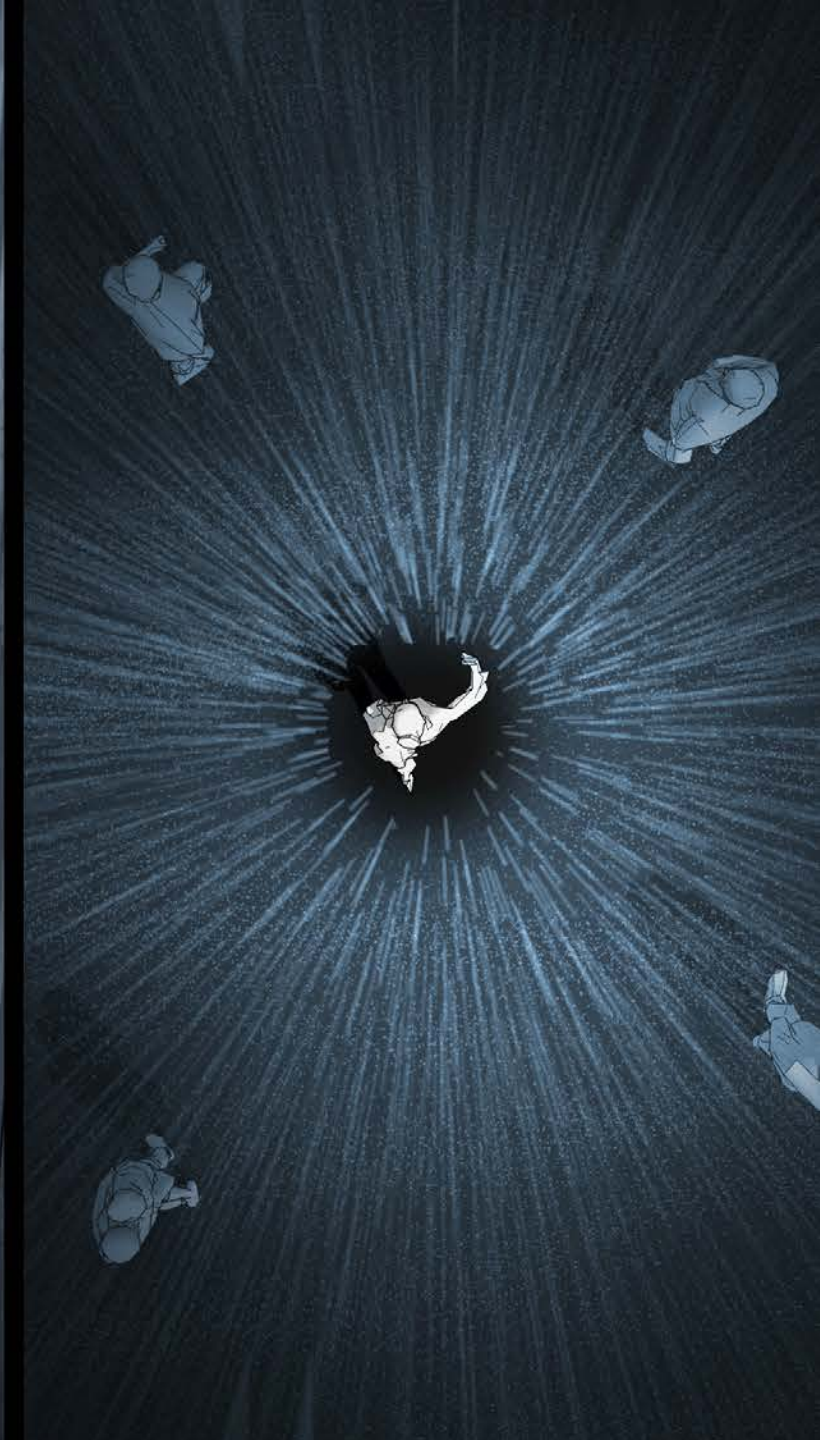
REFLECT LIBERTY NEXT GENERATION

4. Botschaft der Freiheit

■ Eine Botschaft, die Freiräume schafft

- ▶ Die «Botschaft der Freiheit» beleuchtet das facettenreiche Wesen des Begriffs «Freiheit» – von der Presse-, Versammlungs- und Reisefreiheit bis hin zu der Wirtschafts- oder Meinungsfreiheit und der Freiheit eigener Gedanken.
- ▶ Mit einer Ausstellung und Diskussionspanels beleuchten wir die vielgestaltige Freiheit inhaltlich. Weil das Kirchenfeldquartier von vielen «normalen Botschaften» geprägt ist, schlagen wir vor, eines der Museen im Museumsquartier für das Thema Freiheit zu nutzen.
- ▶ Im Museum schaffen wir mit der Szenografie Freiräume, um das Thema erlebbar zu machen. So können die Gäste bereits am Eingang zur Botschaft frei wählen, auf welchem Weg sie eintreten wollen. Diese Wege sind spielerisch gestaltet und inszenieren die Freiheit im Spannungsfeld des freiheitlich Möglichen und Unmöglichen: So ist der Eingang beispielsweise als Regentunnel gestaltet und der Gast ist von Regen umgeben. Doch immer da, wo er hintritt, regnet es nicht. Die Botschaft: Freiräume kann man sich schaffen, und die Wahl des Weges ist Teil der Freiheit.





Detailkonzept

Genf



Ici & ailleurs

Konzept Summary

Le voies du chocolat

C'est la Suisse qui l'a fait – mais comment?

Genf ist eine Stadt der Aufbrüche und Ankünfte, des Austauschs und der Beziehungen. Eine stolze Schweizer Stadt, die mit dem Rest der Welt in Osmose lebt. Eine faszinierende gegenseitige Abhängigkeit, die manchmal auch kritisch oder gar problematisch sein kann. Wie kann man also potenziell heikle Themen ansprechen, ohne zu moralisieren?

Das Konzept «Les voies du chocolat» nimmt in diesem Zusammenhang ein ebenso heikles wie emotionales, identitätsstiftendes und vertrautes Thema auf: Schokolade. Die Bespielung und Erweiterung einer physischen Brücke, welche die beiden Ufer der Rhône verbindet, stehen für die Produktion und Vermarktung von Schokolade, von der Plantage über die Ernte, die Verarbeitung und den Vertrieb bis hin zum Verzehr. Ein Thema, das für das Verständnis der Rolle der Schweiz in der Welt und umgekehrt relevant und entscheidend ist, übersetzt in ein greifbares und spielerisches Erlebnis für alle.





1. Idee

■ Konzeptionelle Elemente

- ▶ Les voies du chocolat verfolgt die Produktion und Vermarktung von Schokolade, einer Ikone des Swiss Made, von der Gewinnung der Rohstoffe bis zum Vertrieb und Export.
- ▶ Bespielung und Erweiterung der Pont des Bergues, die zentral gelegen über die Rhône führt: Die Brücke steht für den Austausch zwischen «ici» und «ailleurs» und besteht aus drei Segmenten: Anbau, Verarbeitung und Vermarktung.
- ▶ Das kreuzförmige Zentrum erinnert an das Schweizer Kreuz. Es symbolisiert die Verbindung, das Know-how und steht symbolisch dafür, dass in der Schweiz alles zusammenläuft – und auch wieder weggeht. Zudem steht es für den Mehrwert, den die Schweiz dem Rohstoff verleiht und durch den Innovation und Wohlstand ermöglicht werden.



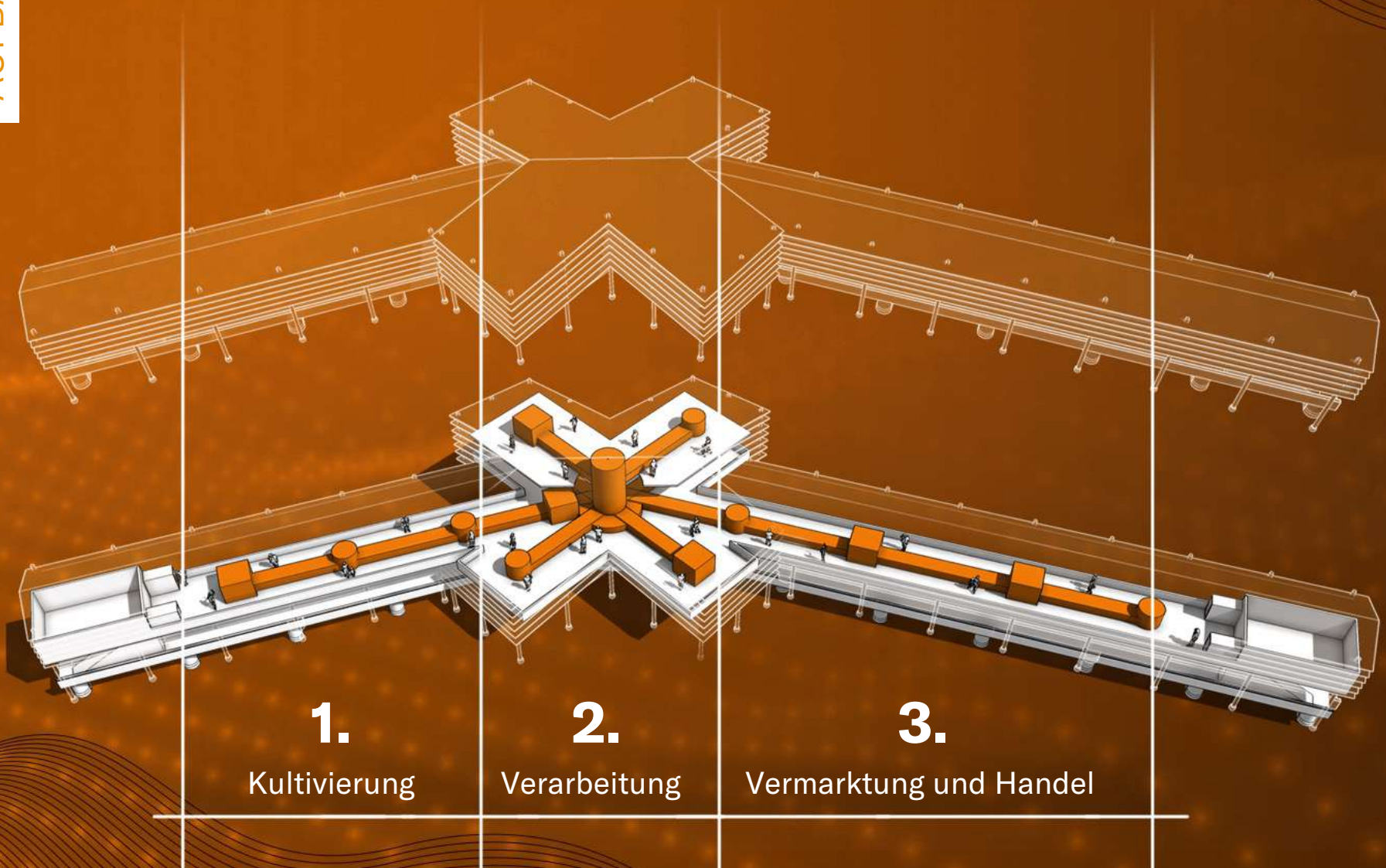


2. Inhalte der Installation

Drei unterschiedliche Atmosphären

- 01 Kultivierung:** Die Gäste tauchen in einen tropischen, dichten und feuchten Wald ein. Ein leichter Nebel streift die Haut, Vögel zwitschern. Um sie herum wachsen Bäume sowie gelbe und rote Früchte: Kakaoschoten. Am Ende des Weges befindet sich eine kleine lokale Farm, in der der Kakao geschält und fermentiert wird.
- 02 Verarbeitung:** In einer 100 % schweizerischen Umgebung mit Bergen, Flüssen und Glockengeläut befindet sich eine Schokoladenfabrik. Ein süß und köstlicher Duft lädt die Gäste ein, die Fabrik zu erkunden. Sie lernen die wichtigsten Akteure in der Schokoladenproduktion kennen und erfahren alles über die Geheimnisse der Verarbeitung. Eine Mischung aus Poesie und Faszination.
- 03 Vermarktung und Handel:** Die schöne Schokoladentafel ist nun versandfertig. Die Gäste gestalten ihre Verpackung und begleiten sie auf ihrer Reise durch Flughäfen, Schiffe, Container und Auslagen auf der ganzen Welt: eine beeindruckende technische Welt.





Ein physischer roter Faden

Um alle Phasen der Produktion und Vermarktung von Schokolade von der Plantage bis zum Laden zu vereinen, durchläuft ein Förderband das ganze Erlebnis. Die Gäste, die dem Förderband folgen, entdecken die Schokolade in all ihren Stadien, von der Schote bis zur Bohne, vom Kakao bis zur Schokolade. Diese spielerische Inszenierung erinnert an eine Marmelbahn und bietet auf diese Weise ein faszinierendes Storytelling.



3. Digitale Erweiterung

Eine individuelles immersives Erlebnis

- ▶ Die physische Ausstellung wird erweitert durch ein Mixed-Reality-Erlebnis, das Gäste vom Anfang bis zum Ende begleitet. Über AR-Brillen (vgl. Apple Vision Pro) werden die physischen Inhalte vor Ort zum Leben erweckt, und eine digitale, faszinierende und immersive Welt wird um sie herum geschaffen. So wird das Gefühl des «ici» und des «ailleurs» intensiviert.
- ▶ Die digitale Erweiterung ermöglicht es einerseits, ein individualisiertes Erlebnis zu schaffen, bei dem die Gäste Aspekte vertiefen können, die sie besonders interessieren. Andererseits lässt sie auch Gamification sehr einfach zu: Die Gäste werden selbst zu Akteur:innen in der Welt der Schokolade. Mit einem Startguthaben kaufen sie Bohnen und treffen verschiedene Entscheidungen über den ganzen Prozess der Kultivierung, Verarbeitung und Vermarktung hinweg. So gewinnen die Gäste ein Verständnis dafür, welchen Einfluss unterschiedliche Themen und Entscheidungen auf Nachhaltigkeit, Preis, Absatz oder Qualität haben.

4. Antworten

■ C'est la Suisse qui l'a fait – mais comment?

- ▶ Was wir als «schweizerisch» definieren, ist selten 100 % Schweiz, und einige unserer Eigenschaften sind nur dank der Beziehungen, die unser Land mit dem Rest der Welt unterhält, möglich.
- ▶ Wir machen die Thematik der internationalen Beziehungen der breiten Öffentlichkeit zugänglich und erklären, wie diese Beziehungen unserem Land helfen, seine nationale Identität zu pflegen.
- ▶ Wir adressieren das Thema «Heimat» durch ein identitätsstiftendes und ikonisches Produkt der Schweiz.
- ▶ Wir sprechen allgemeine Themen wie umweltfreundlichen Transport, Nachhaltigkeit, Schutz und Aufwertung von Rohstoffen, humanitäre Hilfe und verantwortungsbewussten Konsum über die Auseinandersetzung mit Schokolade an.



Detailkonzept

Lugano



Realtà & virtualita

Konzept Summary

La fabbrica di cloni

Lugano ist die Stadt der Dualität, des Gleichgewichts, des Respekts und der Integrität der Gegensätze. Eine Stadt der Synergien und des Austauschs, der Konfrontation und der Standpunkte. Städtische Dynamik und natürliche Ruhe – Schweizer Qualität und mediterrane Begeisterung – Tradition und Technologie. Als wichtiger Akteur in den Beziehungen zwischen dem Norden und dem Süden der Alpen ist Lugano Zeuge des Schnittpunkts von Kunst und Wissenschaft, von Wissen und Kultur. Basierend auf dieser Schnittstelle entsteht das Konzept «La fabbrica di cloni».

Das Konzept verbindet museale Codes und technologische Innovationen, um dem Publikum eine spielerische, neugierige und zum Nachdenken anregende Erfahrung zu bieten. Die Installation zeigt das Leben eines potenziellen künstlichen «Ichs»: von der Erstellung eines Avatars über seine Entwicklung bis hin zur Löschung des Profils. Die Idee ermöglicht es, das eigene Individuum zu reflektieren und aufzuwerten und die virtuelle Welt als eine Erweiterung der eigenen Person zu betrachten. Die Gäste werden in erster Linie mit den Fragen der KI als eine wesentliche Ressource für die Entwicklung des Einzelnen und der Gesellschaft konfrontiert, aber auch für die sensiblen Themen Datenschutz und Privatsphäre sensibilisiert.



1. Idee

■ Konzeptionelle Elemente

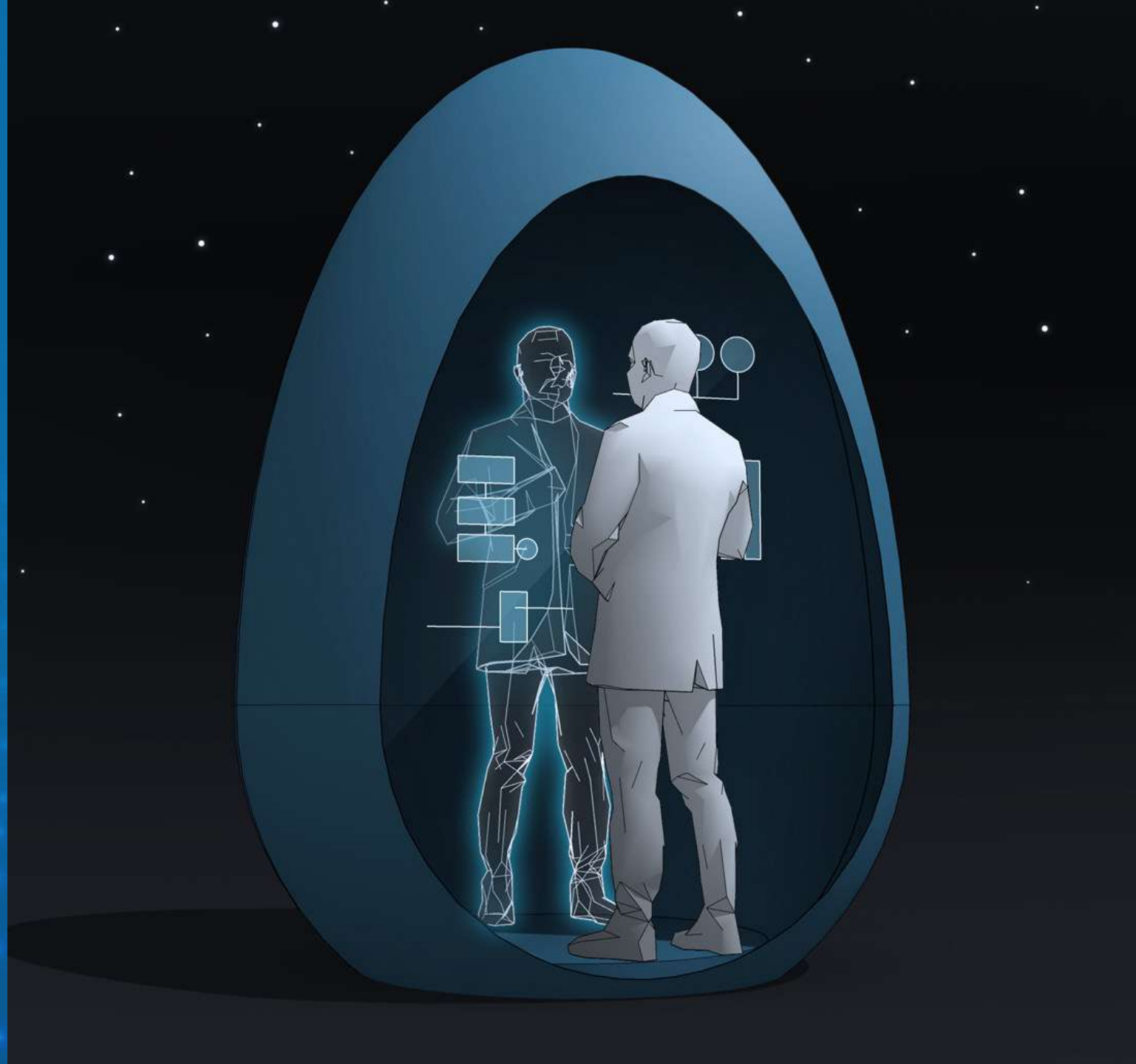
- ▶ «La fabbrica di cloni» inszeniert eine digitale Kopie von uns selbst als künstliche Intelligenz. Diese wird durch einen 3D-Avatar dargestellt, den die Gäste mittels eines Scans des eigenen Körpers virtuell erstellen können.
- ▶ Die Gäste personalisieren ihren Klon mit Informationen, Parametern und Werten, um so ihre virtuelle Kopie weiter zu verfeinern.
- ▶ Mit dem erstellten Avatar können die Gäste auf unterschiedliche Art und Weise interagieren und ihn kennenlernen. Auf einem digitalen Spaziergang, im Gespräch oder bei einem Spiel – die digitale Kopie begleitet einen auf LED-Bildschirmen oder in Form von Hologrammen.
- ▶ Zum Schluss löst sich der Avatar als Figur auf, hinterlässt aber unauslöschliche Daten. Damit wird ein Diskurs zu den Themen Datenschutz und Schutz der Privatsphäre angeregt.

2. Inhalte

Drei Räume – drei Momente

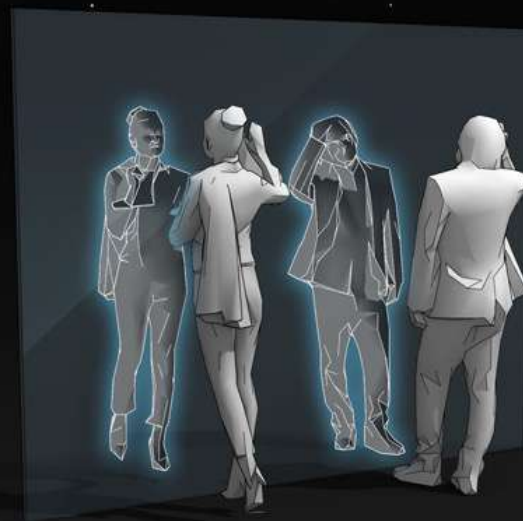
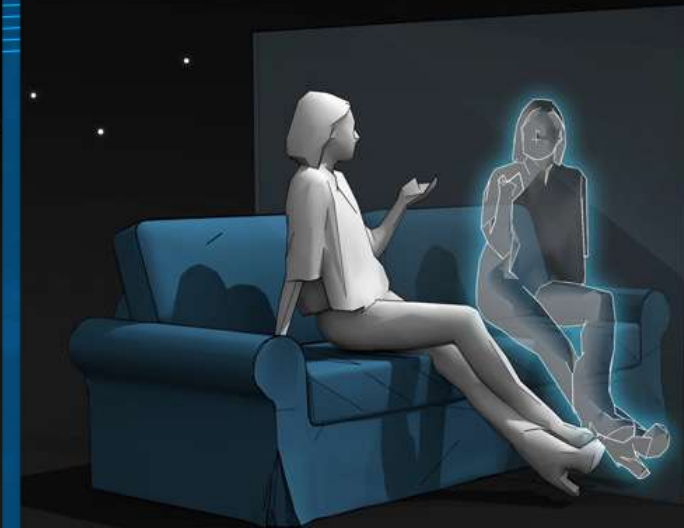
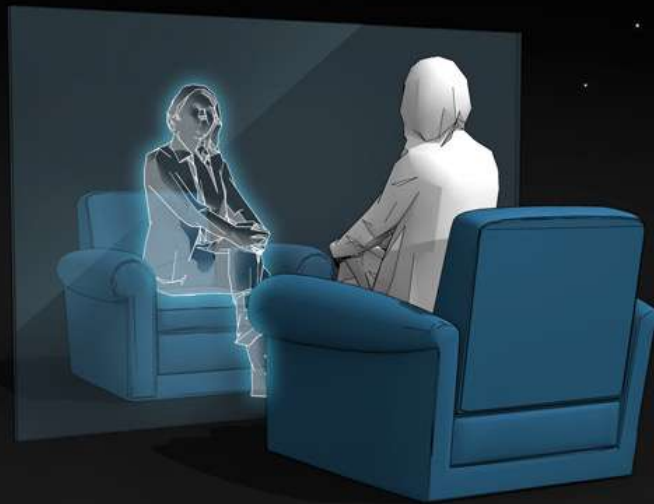
01

Die Schöpfung: Ein glänzender, weisser Raum, in dem die Geburt gefeiert wird. Eine eigentümliche Geburt mit futuristischem Aussehen. In den eiförmigen Kabinen erstellen die Gäste ihre eigenen 3D-Avatare als Kopien ihrer selbst und verfeinern sie mit ihren eigenen Werten, Eigenschaften und Charakterzügen.



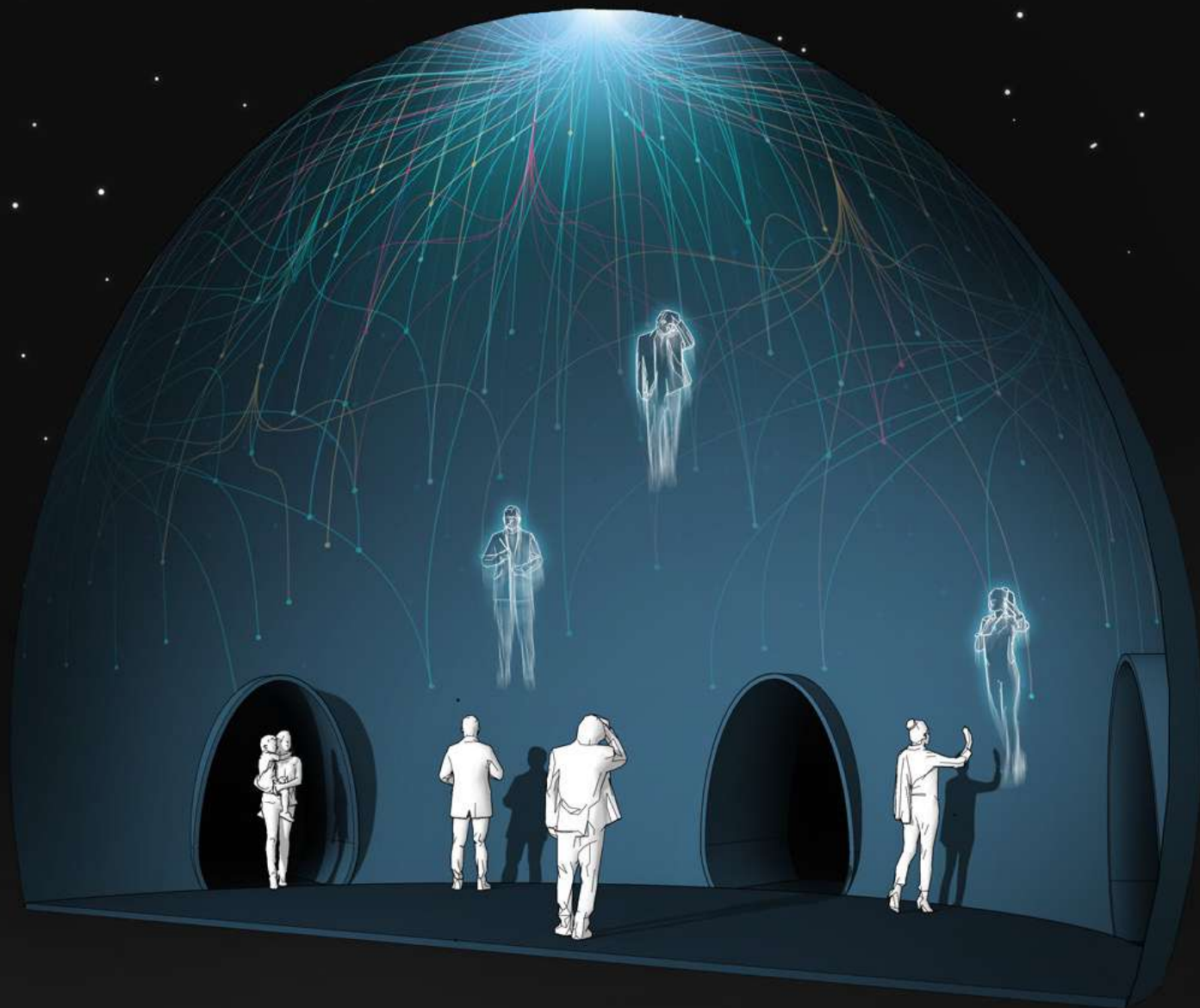
02

Die Interaktion: Avatar bereit? Die Besucher:innen betreten einen zweiten Raum, der vielseitige Möglichkeiten bietet, mit dem eigenen und anderen Avataren zu interagieren und diese zu entdecken und kennenzulernen. Wie sind sie uns gleich, wo bestehen grosse Unterschiede?



03

Löschung: Es ist an der Zeit, sich von seinem Avatar zu verabschieden und das Profil zu löschen. Achtung! Ihr virtuelles «Ich» löst sich zwar auf, aber seine digitale DNA bleibt in den Weiten des allgemeinen Systems gefangen, zusammen mit der aller anderen Besucher. Die übrig bleibenden digitalen Fussabdrücke kommen visuell in den symbolischen Avatar-Himmel.





3. Digitale Erweiterung

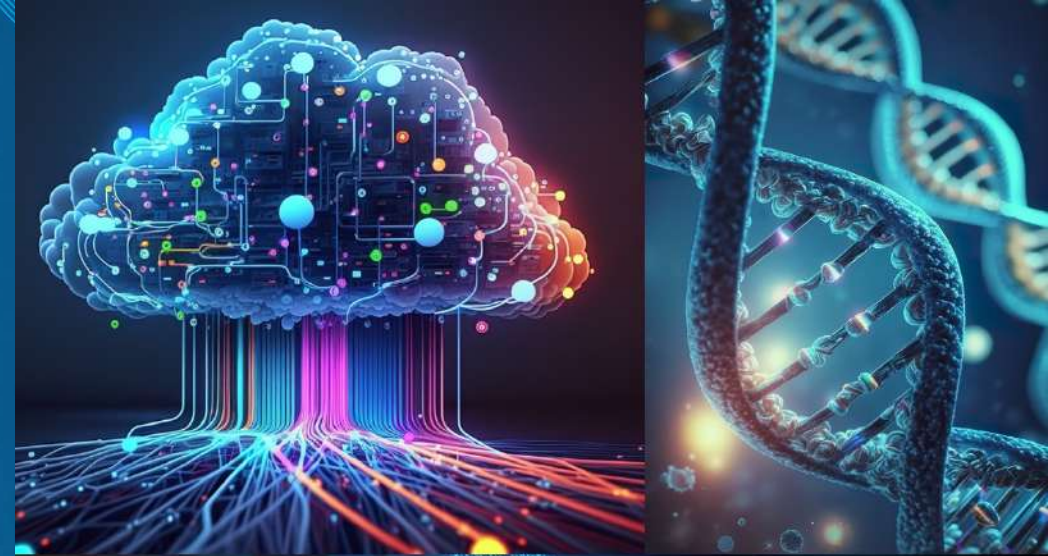
Die Avatare und die Schweiz

- ▶ Um die Thematik über die eigentliche Installation nach aussen zu tragen, werden an frequentierten Orten in der Stadt menschengrosse Screens installiert, auf denen mit allgemeinen oder von Gästen erschaffenen Avataren interagiert werden kann – die bewusst nicht gelöscht wurden, beispielsweise solche von prominenten Schweizerinnen und Schweizern.
- ▶ Ob sie nun Touristen am Bahnhof Lugano begrüessen, Informationen über die Geschichte der Villa Ciani weitergeben oder im Park neben einem auf der Bank sitzen – diese virtuellen Figuren sind gleichzeitig spielerisch, neugierig und nützlich.
- ▶ Um Lugano auch mit weiteren NEXPO Standorten zu vernetzen und das Thema in die ganze Schweiz hinauszutragen, werden die Avatare der Besucher von Lugano in andere Schweizer Orte projiziert und dort gezeigt. Personen ausserhalb von Lugano können mit den 3D-Avataren der Gäste von Lugano interagieren und so einen Vorgeschmack oder einen Einblick in das Thema «Realità e virtualità» bekommen.

4. Sensibilisierung

Ein gesellschaftlich relevantes Thema

- ▶ «La fabbrica di cloni» macht die Gäste durch eine immersive, spielerische Erfahrung vertraut mit einer neuen und relevanten Technologie.
- ▶ Sie schafft Verständnis für die Rolle von KI im täglichen Leben und dafür, wie sie eine Ressource und eine Quelle des Wohlstands und des Wohlbefindens sein kann. Sie weist aber auch auf die Grenzen und die Probleme hin, die damit verbunden sind.
- ▶ Wir sensibilisieren die Gäste auf die integrale Rolle der Technologie in unserem täglichen Leben und greifen die Wichtigkeit der dazu notwendigen Daten und deren Schutz auf.
- ▶ Wir nutzen das Konzept einer digitalen Kopie von uns, um über die Ethik von Daten zu sprechen und das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass wir tagtäglich Daten von uns erzeugen, die für uns nicht mehr löschar sind.





Anhang

Bildquellen

Winterthur

- ▶ Komoot, <https://www.komoot.de/collection/36/die-schoensten-baumwipfelpfade-deutschlands>
- ▶ Tourispo, https://www.tourispo.de/attraktion/baumwipfelpfad-pohorje_bilder.html
- ▶ Lounge, <https://www.lounge.fm/2017/09/29/ein-fussgaengerweg-in-den-baumkronen/>
- ▶ Arch Daily, <https://www.archdaily.com/1002746/call-for-early-submissions-a-design-award-and-competition-2023-2024>
- ▶ Luxury Columnist, <https://luxurycolumnist.com/tree-top-walks/>
- ▶ My Switzerland, <https://www.myswitzerland.com/de-de/erlebnisse/baumwipfelpfad-neckertal/>

Winterthur

- ▶ Travel and Leisure Asia, <https://www.travelandleisureasia.com/in/destinations/europe/norways-haramen-park-gets-a-new-walking-trail/>
- ▶ Lounge, <https://www.lounge.fm/2017/09/29/ein-fussgaengerweg-in-den-baumkronen/>
- ▶ Lounge, <https://www.lounge.fm/2017/09/29/ein-fussgaengerweg-in-den-baumkronen/>
- ▶ Bioökonomie, <https://biooekonomie.de/nachrichten/neues-aus-der-biooekonomie/pilzwurzeln-als-baustoff>
- ▶ Beobachter Umwelt, <https://www.beobachter.ch/umwelt/der-pilz-aus-dem-die-mauern-sind-15085>

Bildquellen

Winterthur

- ▶ Outside Online, <https://www.outsideonline.com/adventure-travel/destinations/7-great-summer-cabins/>
- ▶ Arch Daily, <https://www.archdaily.com/967199/wiki-world-forest-cabins-wiki-world-plus-advanced-architecture-lab-aal>
- ▶ TripAdvisor, https://www.tripadvisor.ch/Hotel_Review-g3228326-d23975788-Reviews-Trakt_Forest_Hotel-Holsbybrunn_Jonkoping_County.html
- ▶ Stay Ici, <https://stay-ici.be/en/in-the-trees/>

Genf

- ▶ Therapy Organics, <https://therapyorganics.co.uk/ingredients/cocoa>
- ▶ Foodloose, <https://www.foodloose.net/blog/ueber-roh-kakao-und-die-schokoladenherstellung>
- ▶ Lindt, <https://www.lindt-home-of-chocolate.com/de/schokoladen-museum-tour/schokoladenfabrik/>

Genf

- ▶ Makronom, <https://makronom.de/wie-wird-die-naechste-stufe-der-globalisierung-aussehen-40183>
- ▶ Tautropfen, <https://tautropfen.com/nachhaltigkeit/>
- ▶ Amegilla, <https://amegilla.ch/de/products/copy-of-monthly-chocolate-subscription-6-months-save-15>
- ▶ Best Swiss, <https://bestswiss.ch/swiss-made>

Bern

- ▶ Unsplash, <https://unsplash.com/de/fotos/4P7nVzHIkIE>

Lausanne

- ▶ Metamorphose, <https://www.lausanne.ch/officiel/grands-projets/metamorphose>

Anhang

Bildquellen

Lausanne

- ▶ Dreams Time, <https://de.dreamstime.com/rosa-gebäude-von-bahamas-entwicklungsbank-nassau-kann-die-eine-ige-regierungsinstitution-im-jahre-wurde-durch-ein-gesetz-image186933483>
- ▶ TripAdvisor, https://www.tripadvisor.ch/LocationPhotoDirectLink-g188107-i125939704-Lausanne_Canton_of_Vaud.html
- ▶ Flickr, <https://www.flickr.com/photos/toshio1/51420904219>
- ▶ Spanish Sabores, <https://spanishsabores.com/6-reasons-to-visit-lausanne-switzerland-a-charming-city-on-lake-geneva/>

Lausanne

- ▶ Radkutsche, <https://www.radkutsche.de/en/blog/posts/rikschattouren-in-barcelona/>
- ▶ The Londoner, <https://www.thelondoner.me/2015/06/carsten-holler-decision.html>
- ▶ KAYAK, <https://www.kayak.de/news/verrueckte-ziplines/>
- ▶ Archiexpo, <https://projects.archiexpo.de/project-210906.html>
- ▶ The Design Museum, <https://designmuseum.org/whats-on/events/cycle-revolution-pedal-powered-cinema>

Anhang

Impressum

Agentur JEFF im Auftrag des Vereins NEXPO

- ▶ Projektleitung: Mike Meyer, Stefan Huggenberger, Linus Eidenbenz, Sophie Jäggli
- ▶ Kreativ-Team: Alan Conti, Aleksandra Szewc, David Bär, Estelle Barbaras, Janine Zundel, Kirstin Maclean, Lena Koschek, Peter Day
- ▶ Illustrationen: Gian Andri Bezzola
- ▶ Grafik: Florian Klein, Nicole Kuhn, Gian Andri Bezzola
- ▶ Mai bis August 2023

Baut auf:

- ▶ EINE WEGLEITUNG, das NEXPO Dossier, April 2023