Kurzberichte

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Mittelalter : Zeitschrift des Schweizerischen Burgenvereins = Moyen Age : revue de l'Association Suisse Châteaux Forts = Medioevo : rivista dell'Associazione Svizzera dei Castelli = Temp medieval : revista da l'Associaziun Svizra da Chastels**

Band (Jahr): **23 (2018)**

Heft 2

PDF erstellt am: **25.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Burgen auf spielerische Art entdecken: mit SQWISS, der innovativen App mit Augmented Reality

Thomas Bitterli im Gespräch mit Martin Weiss

Wie lassen sich Kinder und Jugendliche für die Kulturschätze unseres Landes begeistern? Mit einer innovativen App, die wie ein Spiel funktioniert und so cool ist, dass die Digital Natives gar nicht merken, wie viel Wissen und Bildung sie generieren! Davon ist Martin Weiss, Initiator von SQWISS und Burgenvereinmitglied, überzeugt: Am 30. August 2018 werden er und sein Team die innovative App im Landesmuseum Zürich den Medien präsentieren. Am Abend verwandeln die SQWISS-Macher den Lehnplatz in Altdorf in ein «Gameland»: Dutzende von virtuellen «Rätsellöchern» können die Kiddies mit dem Handy erkunden. Dazu kommen Mini-Games, mit denen man die «Urania» vom Brunnensockel holen oder aus dem «Stolperstein» (1998) des deutschen Künstlers Ulrich Rückriem Schmetterlinge hervorzaubern kann.

Drei Jahre Entwicklungsarbeit stehen hinter diesem kreativen Grossprojekt, an dem auch der Schweizerische Burgenverein beteiligt ist: Für über 50 Burgen und Schlösser liefert er die fachlichen Grundlagen und wird dies auch in Zukunft tun. Im Endausbau sollen rund 600 Burgen, Schlösser und Ruinen auf der SQWISS-App abrufbar sein.

SQWISS-Gamer bei der Burg Attinghausen in Aktion.

Win-win

Als der Initiator im Frühling 2017 auf den Vorstand des Schweizerischen Burgenvereins zukam, fiel der Entscheid schnell und einstimmig: Finanzielle Investition? Null. Arbeitsaufwand? Bescheiden, denn die Daten und Fakten sind vorhanden. Auf der Ertragsseite dagegen Positiva wie PR für den Burgenverein, erhöhte Aufmerksamkeit für das Webfenster «Burgenkids» und möglicherweise Gewinn neuer Mitglieder unter der – kaum vertretenen – heranwachsenden Generation.

Mitentscheidend für die Partizipation war auch: Die Schweiz beteiligt sich in diesem Jahr erstmals substanziell am Europäischen Kulturerbejahr, und der Burgenverein ist Teil der Trägerschaft. Während sich andere NGOs auf zeitlich limitierte Events fokussieren, kann der Burgenverein mit SQWISS auf einen nachhaltigen Zug aufspringen: SQWISS wird einen gewichtigen Pfeiler in der Wissens- und Bildungsvermittlung im Themenfeld «Kultur und Geschichte» darstellen. An Inhalten fehlt es nicht: Weiss rechnet mit gegen 10'000 kulturhistorischen Hotspots in der Schweiz. Allein im Kanton Uri, dem Startkanton, sind es 400. «Das Urnerland gleicht einem Emmentaler mit all den Löchern, die wir platzieren», anschliessend sind Schwyz, Nid- und Obwalden an der Reihe. In kleinerer Dichte gibt es Ende 2018 auch Löcher in Zug, Luzern, Zürich und Bern. Bis 2022 wird die gesamte Schweiz durchlöchert sein.

Wo immer es Burgen, Schlösser und andere kulturhistorisch spannende Objekte gibt, stehen die SQWISS-Murmeltiere in den Startlöchern, um die User zu empfangen. In 3D und mit Augmented Reality.

Wie funktioniert SQWISS?

Das Konstrukt von SQWISS ist witzig: Die Murmeltiere, so der Ansatz, haben von Konstanz bis Genf, von Basel bis Chiasso die gesamte Schweiz untertunnelt. Und wo immer es kulturhistorisch interessante Objekte gibt, haben die cleveren Alpenbewohner ihre Bauten plat-

ziert. Mit Hilfe von Augmented Reality kann man sie aus den «Löchern» locken, Fragen zum jeweiligen Objekt beantworten und so Wissenspunkte sammeln. Gamification nennt sich der Ansatz, der so neu nicht ist: Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt, befand schon Schiller in seinen Gedanken zur «ästhetischen Erziehung». Auch Juvenal wusste, dass es *panem et circenses* braucht, um das Volk zu begeistern. Wobei bei SQWISS zuerst *circenses* und in kausaler Verknüpfung erst danach *panem* folgt: Nur wer beim Spiel so viele Wissenspunkte sammelt, dass er oder sie in die Bestenliste kommt, wird belohnt – Stichwort «Competition». Dass auch die Preise bildungsrelevant sind (Kulturreisen, Museumseintritte, Bücher usw.), versteht sich.

Das Prädikat «innovativ» hat sich SQWISS verdient, denn die App arbeitet auf bisher noch nie gesehenem Level mit AR (= Augmented Reality): Ist man nahe genug beim Objekt und schaltet auf dem Handy die Kamerafunktion ein, erscheint ein Murmeltier, das zwar nur virtuell ist, sich im Raum aber bewegt, als wäre es lebendig. Man kann mit dem «Mungg» interagieren, indem man zum Beispiel um ihn herumgeht oder eine Begleitperson danebenstellt und ein Foto macht.

Wie sah Attinghausen früher aus?

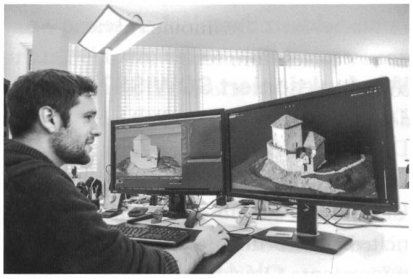
Besonders sinnvoll ist AR bei der «Reanimation» von Burgen: Dank 3D-Scans erheben sich die einstigen Prachtbauten wie «Phönix aus der Asche» und zeigen sich in alter Grösse. Fehlt eigentlich nur noch, dass Werner II. von Attinghausen aus der Burg kommt und uns einlädt, das frisch erlegte Wildbret (siehe archäologische Funde) mit ihm zu geniessen. Martin Weiss ist jedoch überzeugt: «Viel fehlt nicht, denn Augmented Reality steht erst am Anfang, da kommen noch unglaublich kreative Anwendungen auf uns zu.» Wilhelm Tell virtuell vom Denkmal holen, damit man Kisslings Monument (Telldenkmal Altdorf) endlich «Auge in Auge» gegenüberstehen und von allen Seiten betrachten kann? Das gehört bei SQWISS dazu. Desgleichen das Phönixprogramm, um Ruinen in 3D auferstehen zu lassen: «Bei vielen Ruinen, etwa bei Zwing Uri oder der Gesslerburg bei Küssnacht, kann man sich aufgrund der wenigen Relikte kaum vorstellen, wie diese Bauwerke einst ausgesehen haben: Mit SQWISS und Augmented Reality können wir den Besucherinnen und Besuchern einen echten Mehrwert bieten.»

All das ist nicht billig und vor allem nicht einfach zu finanzieren, wie Weiss zugibt: «Apple, Google und andere grosse Player wie Nintendo können auf Knopfdruck Mittel in Millionenhöhe aktivieren. Auch sogenannte ‹Business Angels› sind im Umfeld des Silicon Valley rasch zu finden. Bei uns läuft das mühsam über öffentliche Gelder, Stiftungen und private Geldgeber. Eben hat Pro Helvetia eine Unterstützung abgelehnt, weil SQWISS nicht optimal mit den Gesuchskriterien übereinstimme. Was, wenn nicht diese App, zeigt die Innovationskraft hiesiger Kreativer? Ohne die grössten Sponsoren – alle, die am Projekt mitarbeiten – würde so manche unserer Ideen im Papierkorb landen. Doch alle glauben an SQWISS und freuen sich, wenn diese Weltpremiere gelingt!»

Und eine solche ist SQWISS: So wie man auf dem Handy oder iPad mit den intelligenten Inhalten spielen kann, gibt es dies bei keiner App weltweit. Aufwendig ist nicht nur die Animation der Figuren – es gibt über fünfzig Charaktere –, sondern auch das Backend: Das ist die gesamte Datenverwaltung, die nicht zuletzt darin besteht, dass das System laufend erkennt, wer wo wie viele Punkte gesammelt hat. Und dass niemand trickst und zweimal das gleiche Loch bespielt, weil man so mit einem Wissensvorsprung auf simple Art Punkte gewinnen kann.

Götti oder Gotte werden

SQWISS hat Mittel aus dem NRP(Neue Regionalpolitik)- und Lotteriefonds Kanton Uri (Fr. 140'000.–), ist aber auf zusätzliche Finanzierung angewiesen. Dies vor allem bei den Burgen-Löchern, die «Premium»-Level haben. Der Burgenverein hat Martin Weiss deshalb autorisiert, die Mitglieder einzuladen, sich mit Fr. 200.– als Patin oder Pate in das Projekt einzubringen. Dies geschieht nicht à fonds perdu, sondern durch den Erwerb von Anteilsscheinen: Mit den Fr. 200.– werden Sie Mitbesitzerin/-besitzer eines «Lochs», erhalten eine Urkunde und werden bei Ihrem Wunschobjekt als Götti oder Gotte in der App namentlich aufgeführt.



Arbeit am virtuellen 3D-Scan der Burgruine Attinghausen.

«So intelligent haben Sie noch nie Geld verlocht», sagt der SQWISS-Erfinder augenzwinkernd und verweist auf das hübsche Paradoxon, dass SQWISS Löcher und damit «Nichts» verkauft, wobei dieses «Nichts» erst noch virtueller Natur ist, was seine reale Inexistenz noch erhöht. Lässt sich «Nichts» verkaufen? Allein dieser philosophische Gedankengang ist die Investition wert. Kommt dazu, dass Sie als «Lochbesitzer» viel bewirken:

- Sie helfen mit, die heranwachsende Generation im Themenfeld «Kultur und Geschichte»fit(ter) zu machen, in einem Feld, das in den Schulen zunehmend zu kurz kommt, obwohl es «staatstragend» ist.
- Sie tragen auch zur physischen Fitness der Kiddies bei, weil sich diese draussen bewegen müssen.
- Und Sie helfen mit, dass wir all die Narrative, die mit den Kulturschätzen verbunden sind, vor dem Vergessen bewahren können: Ergänzend produziert SQWISS für einige Objekte auch Hörspiele und Videos.

Kurz: Sie setzen sich selber ein Denkmal und geben der Geschichte und unserer Jugend eine Zukunft!

Möchten Sie Mitbesitzer eines Lochs werden?
Dann senden Sie eine Mail an SQWISS.ch und teilen Sie uns mit, bei welcher Burg oder welchem Schloss Sie Teilhaber werden möchten. Verzinst wird die Investition nicht, es gibt auch keine Dividenden, dennoch ist sie nachhaltiger als jeder Bluechip: SQWISS wird es auch in hundert Jahren noch geben, na ja, sofern es dann noch Smartphones gibt.
Herzlichen Dank, Martin Weiss
mail@sqwiss.ch / www.sqwiss.ch

SQWISS!
Schweizer Kultur und Geschichte entdecken

Veranstaltungen

Europäische Tage des Denkmals 2018 «Ohne Grenzen»

1./2.9.18: BE, FR, GE, JU, NE, VD, VS
8./9.9.18: GR, LU, NW, OW, SO, SZ, TI, UR, ZG
15./16.9.18: AI, AR, GL, SG, SH, TG, ZH, FL
22./23.9.18: AG, BL, BS

Weder Pass noch Visum sind nötig, um bei der diesjährigen Ausgabe der Europäischen Tage des Denkmals dabei zu sein. Ob Bewohnerin, Enthusiast, Fachperson oder Neugierige: Wer im September 2018 die Reise wagt, gewinnt Einblicke hinter die Kulissen historischer Baudenkmäler der Schweiz.
Nicht wie gewohnt an einem einzigen, sondern gleich an vier Wochenenden im September finden die Europäischen Tage des Denkmals dieses Jahr statt. Unter dem Motto «Ohne Grenzen» präsentiert jeweils eine Region ihr kulturelles Erbe und lädt Nachbarn zu einem Besuch ein. Anlass für das spezielle Format sind der fünfundzwanzigste Geburtstag der Denkmaltage in der Schweiz und das Europäische Kulturerbejahr 2018. Patronatsherr ist wiederum Bundesrat Alain Berset.
Die Schweiz ist stark durch lokale Eigenheiten geprägt: Dialekte, Landschaften, Baustile und Bräuche sind aus den unterschiedlichen Lebens- und Arbeitsweisen der Menschen entstanden. An den vier Denkmaltage-Wochenenden bieten sich an rund tausend Veranstaltungen Gelegenheiten, regionale Besonderheiten kennenzulernen, aber auch neue, überraschende Zusammenhänge zu entdecken. Das Thema «Ohne Grenzen» lädt Besuchende der Denkmaltage 2018 ein, Grenzen nicht nur geographisch, sondern auch sprachlich, chronologisch, materiell oder sozial zu überschreiten. Wie entwickeln wir unser Kulturerbe für künftige Generationen weiter? Wie gehen wir mit jungen Denkmälern um? Kann man materielles Erbe getrennt vom immateriellen betrachten? Was sehen Kinder oder Migrantinnen, wenn sie vor einem Baudenkmal stehen?
«Our heritage: where the past meets the future» lautet das Motto des Europäischen Kulturerbejahrs und fordert die Teilhabe breiter Bevölkerungskreise. Nutzen Sie die Denkmaltage dafür, bestellen Sie die kostenlose Programmbroschüre auf hereinspaziert.ch!

hereinspaziert.ch
kulturerbejahr2018.ch
europa.eu/cultural-heritage

Journées européennes du patrimoine 2018 «Sans frontières»

On n'aura besoin ni de passeport ni de visa pour participer à l'édition 2018 des Journées européennes du patrimoine. Que vous soyez habitants, enthousiastes ou spécialistes de ces lieux, ou simples curieux, si vous vous lancez à la découverte en septembre, vous pourrez visiter les coulisses des monuments historiques suisses.
Cette année, les Journées ne se dérouleront pas, comme d'habitude, sur deux jours, mais sur les quatre fins de semaine du mois de septembre. A chaque fois, une région du pays présentera son patrimoine culturel et invitera ses voisins à le découvrir, se plaçant ainsi sous la devise «Sans frontières». Cette formule exceptionnelle marquera la 25e édition suisse des Journées du patrimoine et l'Année européenne du patrimoine culturel 2018. Comme les années précédentes, le conseiller fédéral Alain Berset a accepté de patronner la manifestation.
La Suisse se caractérise par ses nombreux particularismes locaux: les dialectes, les paysages, les styles architecturaux et les coutumes sont le résultat de différents modes de vie et de différentes façons de travailler. Près de mille mani-