



Die frühere Zürcher Heilstätte in Davos Clavadel als interaktives Augmented Reality Puzzle. Bild zVg

Graubünden forscht MIT DER SMARTPHONE-APP DURCH DAVOS

Neuer Blick aufs kulturelle Erbe dank Augmented Reality

Einmal monatlich stellt die Academia Raetica Forschungsprojekte vor, die für Graubünden und den Alpenraum von gesellschaftlicher Bedeutung sind. Sie geben einen Vorgeschmack auf den Kongress «Graubünden forscht» vom 21. und 22. September, zu welchem auch die Öffentlichkeit eingeladen ist (www.gr-forscht.ch).

Simonne Bosiers und Onna Rageth, Wissenschaftlerinnen an der Fachhochschule Graubünden, haben gemeinsam mit der Firma afca. ag die Smartphone-App «Augmented Swiss Heritage» entwickelt, wobei sie technisch ausgeklügelte «Spatial Anchors» verwendeten. Die App ist seit diesem Sommer online und macht Davoser Sehenswürdigkeiten aus den Bereichen Kunst, Kultur, Gesundheit und Sport erlebbar, indem sie deren Betrachtung mit digitalen Elementen unterstützt. Bosiers erläutert die Idee: «Die App richtet sich insbesondere an junge Menschen. Sie sind meistens mit dem

Smartphone unterwegs. Die Schweiz ist so reich an Sehenswürdigkeiten, und um ihnen das zu vermitteln, wollten wir etwas einsetzen, das sie bereits im Alltag nutzen.»

Der Inhalt der App orientiert sich an der Ausstellung «Europa auf Kur» (www.europa-auf-kur.gnm.de), die bis zum 30. Oktober im Kirchner Museum Davos zu sehen ist. «Europa auf Kur» ist ein Kooperationsprojekt zwischen dem Kirchner Museum Davos und dem Germanischen Nationalmuseum Nürnberg und zeichnet die Entwicklung von Davos vom stillen Bergdorf zu einer Stadt in Europa nach. Auf Basis des Ausstellungskatalogs hat die Kulturwissenschaftlerin Rageth die Sehenswürdigkeiten für die App ausgewählt und auf vier verschiedene Routen verteilt. Die Benutzenden können auf ihrer Erlebnistour durch die Davoser Landschaft zwischen den Routen «Flüela», «Wildbodenhaus», «Schatzalpbahn» und «Promenade» sowie aktuell 28 Sehenswür-

digkeiten wählen. Rageth nennt ein konkretes Beispiel für eine Augmentierungs-Idee: «Im Kirchner Museum Davos steht das einzigartige Bett, das Ernst Ludwig Kirchner für seine Partnerin Erna Schilling geschnitzt hat. Wenn man vor dem Bett steht, kann man in der App ein von Kirchner gemaltes Porträt von Erna aufrufen. Mithilfe einer Lippsynchronisationsanimation wird es zum Leben erweckt und Erna erzählt, warum das Bett so bemerkenswert ist.»

Bosiers, Dozentin für Multimedia Production, verantwortet die technische Umsetzung der App: «Da das Ganze auch ein Forschungsprojekt ist, haben wir den gesamten Entstehungs- und Produktionsprozess der App gründlich erforscht, definiert und dokumentiert. Wir untersuchen anhand der App, wie wir die Nutzererfahrung von Augmented-Reality-Anwendungen in Hinblick auf das bewusste Erleben und die aktive Teilnahme verbessern können. Ein weiteres Projektziel ist es, dass die App auch als Vorlage für andere Destinationen genutzt werden kann. Daher haben wir die Grundlagen – Prozesse, technisches Know-how und Qualitätskriterien – für eine schweizweite Vielfältigung erarbeitet. Die App wird stetig verbessert. Wir arbeiten im Moment an einem zweiten Release mit weiteren Funktionen und zehn weiteren Sehenswürdigkeiten.» Onna Rageth wird das Projekt am Donnerstag, 22. September, an «Graubünden forscht» in Davos vorstellen.

**SIMONNE BOSIERS, ONNA RAGETH
UND DANIELA HEINEN**



Bild: zVg

SIMONNE BOSIERS

WEITERE INFORMATIONEN

Die Augmented Swiss Heritage-App steht zum Download bereit: Apple Store <https://apps.apple.com/ch/app/augmented-swiss-heritage/id1601190019>; Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.afca.ag.ASHContentTester>

Sponsored Content: Der Inhalt dieses Beitrags wurde von der Academia Raetica zur Verfügung gestellt: www.academiaaetica.ch