



# Von sprechenden Teddybären und virtuellen Wanderungen durch die Täler

**Modernste Technologie trifft traditionelles Kulturgut:** Im Rahmen des Projekts «Challenge Rumantsch» sind innovative Ideen entstanden, wie das Romanische gefördert werden kann. Gestern wurden sie an der ETH Zürich vorgestellt.

► MICHELLE RUSSI

# A

Am Anfang stand die Idee. Die Idee, die rätoromanische Sprache und Kultur mit innovativen Ansätzen auf spielerische Art und Weise zu pflegen und zu fördern. Nun, innovativ waren die gestern an der Eidgenössisch Technischen Hochschule (ETH) Zürich präsentierten Prototypen allemal – oder wann haben Sie das letzte Mal mit einem romanischsprechenden Teddybären kommuniziert?

Im Rahmen des Projekts «Challenge Rumantsch» hatten Schülerinnen und Schüler der Bündner Kantonsschule sowie Studierende der ETH mithilfe von Experten in den vergangenen Wochen und Monaten vier Lösungen, Prototypen genannt, entwickelt, die alle dazu beitragen sollen, das Romanische zu fördern. Da 2018 das Europäische Jahr des Kulturguts ist, hatte sich die ETH zum Ziel gesetzt, mit der «Challenge Rumantsch» einen Beitrag zur Weiterentwicklung der Rätoromanischen Kultur zu leisten. Geleitet wird das Projekt vom Team Strategische Hochschulentwicklung der ETH, unterstützt unter anderem von der Lia Rumantscha und dem Kulturfestival Origen.

Zuerst Riom, dann Zürich

Nachdem sich die 25 Projektteilnehmer Anfang September in Riom zum gegenseitigen Ideenaustausch und ersten Umsetzungsversuchen getroffen hatten (BT vom 9. September), stand in den vergangenen zwei Tagen in Zürich der Feinschliff in Sachen «Prototyping» im Zentrum. Zudem mussten sich die vier Teams unterhaltsame und zugleich informative Präsentationen ausdenken, schliesslich wollte jede Gruppe gestern Nachmittag die achtköpfige Jury von ihrer Arbeit überzeugen und sich ein Ticket für die grosse Bühne am nächsten World Economic Forum (WEF) in Davos sichern. An einer öffentlichen Veranstaltung in der Vaillant Arena bietet sich den Teams nämlich die Möglichkeit, die Prototypen einem grösseren Publikum vorzustellen (siehe Titelseite).

## Musik fördert...

Den kritischen Augen der Jurymitglieder, darunter Gianna Cadonau als Vertreterin der Lia Rumantscha sowie Origen-Intendant Giovanni Netzer, stellte sich zunächst der bereits erwähnte sprechende Teddybär, der «Teddy-Tutor». Der Prototyp basiert auf der Idee, dass viele Kinder eines rätoromanischen Elternteils, die ausserhalb der Rumantschia aufwachsen, zu wenig Kontakt mit der Sprache haben und diese somit in manchen Fällen verloren geht. Die Lösung: ein Tutor in Form eines Spielzeugs, der dank künstlicher Intelligenz einfache Gespräche mit den Kindern führt. Da-

bei kann der Teddy den Lernerfolg des Kindes verfolgen und den Schwierigkeitsgrad der Konversation automatisch anpassen.

Beim zweiten vorgestellten Prototypen handelt es sich um die «Chasa Scientifica», ein interaktives «House of Technology» à la Technorama in Winterthur. Ziel der interaktiven Ausstellung ist, zeitgenössische romanische Kultur dank neuartiger Technologien auf moderne Weise zu zeigen. Das verantwortliche Team hat bei Interviews mit unterschiedlichen Personen zu Beginn der Projektphase herausgefunden, dass Musik das wichtigste Medium ist, um das Romanische zu promoten. Deshalb sollen in der Ausstellung Hologramme rätoromanischer Sänger und Musiker präsentiert werden. Ebenfalls integriert ist ein Restaurant, in dem romanischsprechende Roboter einem das Essen servieren.

## ... und Essen verbindet

Kulinarik wird auch beim dritten Prototypen grossgeschrieben. Mit dem Food Truck namens «Bumperfatscha» will das Team besonders Rätoromaninnen und Rätoromanen miteinander verbinden, die ihre Heimat verlassen haben. Wie? Mit Essen natürlich. Der «Bumperfatscha» soll vor Universitäten sowie an Openairs und Street-Food-Festivals Halt machen und Bündner Spezialitäten anbieten. Damit das Eis allerdings auch zwischen Nicht-Romanen bricht, stehen einfache Sätze in der vierten Landessprache



auf den jeweiligen Verpackungen. Neben kulinarischen Köstlichkeiten hat Graubünden Täler mit unterschiedlichen Eigenheiten und Idiomen zu bieten. Dies macht sich das Team hinter der virtuellen Wanderung «Da Val a Val» zunutze. Mit einer Augmented-Reality-Brille taucht der Träger gewissermassen in die verschiedenen Landschaften ein und trifft auf seinem Weg durch

den Kanton berühmte Romaninnen und Romanen, die ihm Geschichten rund um die Region erzählen – selbstverständlich im jeweiligen Idiom.

Weiterhin Einsatz gefragt

Leicht machten es die vier Teams der Jury nicht, vermochten sie doch alle sowohl mit ihrer Idee als auch ihrem Auftritt zu überzeugen. Letzt-

lich entschieden sich die acht Experten für den «Teddy Tutor» einerseits und für den Prototypen «Da Val a Val» andererseits. In welcher Form die Sieger ihre Lösungen am nächsten WEF zeigen werden, stand gestern noch nicht fest. Klar war jedoch, dass weiterhin grosser Einsatz aller Teilnehmer gefragt ist.



Konnten die Jury von ihren Prototypen überzeugen: Das Team hinter dem «**Teddy Tutor**» (oben) und die Gruppe, welche die Augmented-Reality-Wanderung «**Da Val a Val**» entwickelt hat. Beiden winkt ein **Auftritt** anlässlich des nächsten **World Economic Forums in Davos**. (FOTOS MICHELLE RUSSI)

