

Die Landmauer von Gamsen zum Leben erwecken

WB vom 25. August 2025

Am vierten Valais-Wallis Time Machine Hackathon versuchten am Wochenende kreative Teams Geschichte digital erlebbar zu machen.

Frank Oliver Salzgeber

Die Landmauer von Gamsen wurde im 14. Jahrhundert als Letzi, das bedeutet Talsperre, zwischen dem Rotten und dem Eingang des Nanztales erbaut. Die ursprünglich rund 850 Meter lange und 6 Meter hohe Mauer sollte den oberen Teil des Wallis gegen Angriffe von Westen schützen. Heute gilt sie als besterhaltene Letzi der Schweiz

und ist ein Kulturdenkmal von nationaler Bedeutung. «Unser Ziel ist, dieses Kulturdenkmal der Öffentlichkeit bekannter zu machen», sagt Damian Studer, Mitglied des Stiftungsrates Landmauer Gamsen und Lehrer am Kollegium Brig.

Im Rahmen des 30-Jahr-Jubiläums der Stiftung Landmauer Gamsen geht es nun darum, die Landmauer von Gamsen insbesondere für Kinder und Famili-

en digital und spielerisch erlebbar zu machen. Um das Ziel zu erreichen, arbeitet die Stiftung mit dem Verein Valais-Wallis Time Machine zusammen. Dieser Verein hat sich zum Ziel gesetzt, das kulturelle und historische Erbe des Wallis mithilfe modernster Technologien zu präsentieren. Er engagiert sich für die Umsetzung innovativer Projekte, die den Zugang zu Archiven und kulturellen Schätzen der Region für For-

schende und die breite Öffentlichkeit erleichtern. Bisherige Projekte sind beispielsweise die virtuelle Rekonstruktion der Stadt Sitten oder des Schlosses Tourbillon.

Am vergangenen Wochenende hat Valais-Wallis Time Machine zum vierten Hackathon ins Kollegium Spiritus Sanctus Brig eingeladen. Hackathon ist eine Veranstaltung, bei der Teams in einer begrenzten Zeit, meist 24 bis 72 Stunden, an der Entwick-

lung von Software- oder Hardwarelösungen für ein bestimmtes Thema arbeiten.

Unter dem Motto «Wenn Mauern sprechen könnten – Die Landmauer von Gamsen zum Leben erwecken» haben interdisziplinäre Teams während eines Wochenendes versucht, kreative und technologiegestützte Ideen zu entwickeln, um das kulturelle Erbe der Region neu erlebbar zu machen. Denkbar

sind etwa Anwendungen in den Bereichen Augmented Reality, Games, Apps, 3D-Modelle oder Virtual Reality.

«Am Wochenende ging es darum, einen Prototyp zu entwickeln», sagte Damian Studer. Dieser dient dann als Basis für die weitere Umsetzung. Die Resultate des Hackathon will die Stiftung an ihrem Jubiläumswochenende vom 13. und 14. September 2025 präsentieren.