

Diplodocus lebt!

Urzeit-Brille versetzt Museumsbesucher in die Welt der Dinos

Frankfurt, den 10.11.2016. Starke Nerven brauchen Besucher zukünftig im Senckenberg Naturmuseum Frankfurt: Ein ausgewachsener Langhalsosaurier kommt ihnen ziemlich nah, wenn er seinen Kopf so weit es geht nach vorne reckt, um zu sehen, wer ihn da beobachtet. Zum Glück ist der Koloss nur virtuell wenige Zentimeter entfernt. Eine Urzeit-Brille erweckt den Dino mittels Virtual-Reality-Technik zum Leben – und den Sauriersaal gleich mit. Ab dem 16. Dezember können Besucher im Museum zwischen 11 und 16 Uhr auf Tuchfühlung mit dem Urzeitriesen gehen. Entwickelt wurde die virtuelle Reise in die Vergangenheit in Zusammenarbeit mit der Hochschule Mainz - University of Applied Sciences im Fachbereich Zeitbasierte Medien. Als Vorgeschmack stellt der Spieleentwickler Crytek die Virtual-Reality-Demo „Back to Dinosaur Island“ dem Museum zur Verfügung. Vom 11. November bis 11. Dezember 2016 ebenfalls zwischen 11 und 16 Uhr können Besucher in die Urzeit eintauchen und als frisch geschlüpfter Dino Abenteuer bestehen.

Wie haben sie ausgesehen, wie haben sie sich bewegt und in welcher Umgebung lebten sie? Dinosaurier faszinieren Kinder genauso wie Erwachsene. Die neue Urzeit-Brille erlaubt es den Besuchern des Senckenberg Naturmuseums virtuell in die Vergangenheit zu reisen und sich den Urzeitriesen anzusehen, als würde er lebendig im Museum stehen. In wenigen Augenblicken verwandelt sich der Dinosauriersaal in einen Urwald, den Flugsaurier durchsegeln und in dem ein *Diplodocus longus* neugierig umherstapft. Entwickelt und realisiert wurde das Projekt gemeinsam mit dem Fachbereich Zeitbasierte Medien der Hochschule Mainz - University of Applied Sciences.

Damit die Urzeit-Brille realistisch wirkt, nimmt jedes Auge nur eine Hälfte des integrierten Bildschirms wahr, so dass die Illusion von Tiefe entsteht, ein dreidimensionales Bild. Dreht der Besucher oder die Besucherin den Kopf, wird dies auch in der virtuellen Welt umgesetzt und er oder sie sieht einen entsprechenden Bildausschnitt – ganz so wie in der Realität. Etwas Übung ist erforderlich, da bei der ersten Nutzung ein leichtes Schwindelgefühl vorkommen kann. „Deshalb können Besucher die Urzeit-Brille im Sitzen nutzen, um das Erlebnis zu genießen“, erklärt Dr. Bernd Herkner, der Leiter der Abteilung Museum.

PRESSEMELDUNG
10.11.2016

Kontakt

Dr. Bernd Herkner
Leiter Abteilung Museum
Senckenberg Forschungsinstitut
und Naturmuseum Frankfurt
bherkner@senckenberg.de

Dr. Alexandra Donecker
Pressestelle
Senckenberg Gesellschaft für
Naturforschung
Tel. 069- 7542 1561
adonecker@senckenberg.de

Pressebilder



Der Sauriersaal, wie ihn die Besucherinnen und Besucher kennen.

Foto: Alexander Oster



Mit der Video Brille erwacht der *Diplodocus longus* zum Leben und um ihn herum wächst ein Urwald.

Bild: Alexander Oster



Vom Balkon im ersten Stock blickt der Besucher in Zukunft auf die virtuelle Welt.

Bild: Alexander Oster

SENCKENBERG GESELLSCHAFT FÜR NATURFORSCHUNG

Dr. Sören B. Dürr | Alexandra Donecker | Judith Jördens

Senckenberganlage 25 | D-60325 Frankfurt am Main

T +49 (0) 69 7542 - 1561

F +49 (0) 69 7542 - 1517

pressestelle@senckenberg.de

www.senckenberg.de

SENCKENBERG Gesellschaft für Naturforschung | Senckenberganlage 25 | D-60325 Frankfurt am Main

Mitglied der Leibniz Gemeinschaft

SENCKENBERG

world of biodiversity

Realisiert hat die Anwendung Alexander Oster, gemeinsam mit seinem betreuenden Professor Michael Orthwein im Rahmen seiner Masterarbeit an der Hochschule Mainz - University of Applied Sciences im Fachbereich Zeitbasierte Medien. Bereits im April 2015 begann die Planung, im September nahm Oster Kontakt mit dem Museum auf. „Ich war sofort begeistert. Es ist eine tolle Ergänzung, die wir zu unseren Originalen anbieten können. Uns ist die wissenschaftlich möglichst korrekte Wiedergabe wichtig, zum Beispiel was die Fortbewegung und den Körperbau des Dinosauriers angeht. Das haben wir zusammen mit der Hochschule so gut wie möglich umgesetzt und das Ergebnis kann sich sehen lassen!“ freut sich Herkner. Ab dem 16. Dezember steht die Urzeit-Brille im Museum zur Verfügung. Ein kleiner Obolus kostet die Nutzung, um das aufwändige Projekt zu refinanzieren.

Als Vorgeschmack auf die dauerhafte virtuelle Anwendung präsentiert der namhafte Spielehersteller Crytek das Virtual-Reality-Spiel „Back to Dinosaur Island“ für vier Wochen im Museum. Vom 11. November bis 11. Dezember können Besucherinnen und Besucher virtuell in die Haut eines kleinen Dinos schlüpfen, der gerade aus dem Ei gekrochen ist und einige Abenteuer bestehen muss.

Crytek ist eines der größten deutschen Unternehmen der Computerspiele-Branche, mit Hauptsitz in Frankfurt. Das Studio ist besonders für die Entwicklung einer eigenen 3D-Spiele-Engine bekannt, die als technisch weltweit führend gilt und besonderes Lob für die realistische Darstellung erhält. „Bei diesem Spiel zeigt sich, was technisch im Virtual-Reality-Sektor alles möglich ist“, sagt Museumsleiter Herkner. Durch die Aufhebung des Bildschirmrandes wird das Gesehene von unserem Gehirn als Erlebtes wahrgenommen. „Deswegen ist diese Technologie gerade für uns als Museum spannend. In Sekundenschnelle können wir den Besucher gefahrlos in einen anderen Raum und eine andere Zeit katapultieren. Dennoch soll diese Technologie das Original nicht ersetzen, sie kann es aber auf eine spannende und äußerst lebendige Art ergänzen“, fährt Herkner fort. Der Hintergrund der Demo „Back to Dinosaur Island“, die bereits im April letzten Jahres veröffentlicht wurde, ist die Entwicklung des Spiels „Robinson: The Journey“, ein VR-Action-Abenteuer, das für Playstation VR im Handel erhältlich ist.

*Die Natur mit ihrer unendlichen Vielfalt an Lebensformen zu erforschen und zu verstehen, um sie als Lebensgrundlage für zukünftige Generationen erhalten und nachhaltig nutzen zu können - dafür arbeitet die **Senckenberg Gesellschaft für Naturforschung** seit nunmehr fast 200 Jahren. Ausstellungen*



Urzeit-Dschungel im Museum
Bild: Alexander Oster



Die Pressebilder können kostenfrei für redaktionelle Berichterstattung zu dieser Pressemeldung verwendet werden unter der Voraussetzung, dass der genannte Urheber mit veröffentlicht wird. Eine Weitergabe an Dritte ist nur im Rahmen der aktuellen Berichterstattung zulässig.

Die Pressemitteilung und Bildmaterial finden Sie auch unter www.senckenberg.de/presse

SENCKENBERG

world of biodiversity

und Museen sind die Schaufenster der Naturforschung, durch die Senckenberg aktuelle wissenschaftliche Ergebnisse mit den Menschen teilt und Einblicke in vergangene und gegenwärtige Veränderungen der Natur, ihrer Ursachen und Wirkungen, vermittelt. Die Senckenberg Gesellschaft für Naturforschung ist ein Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft. Das Senckenberg Naturmuseum in Frankfurt am Main wird von der Stadt Frankfurt am Main sowie weiteren Sponsoren und Partnern gefördert. Mehr Informationen unter www.senckenberg.de.

2016 ist Leibniz-Jahr. Anlässlich des 370. Geburtstags und des 300. Todestags des Universalgelehrten Gottfried Wilhelm Leibniz (*1.7.1646 in Leipzig, † 14.11.1716 in Hannover) veranstaltet die Leibniz-Gemeinschaft ein großes Themenjahr. Unter dem Titel „die beste der möglichen Welten“ – einem Leibniz-Zitat – rückt sie die Vielfalt und die Aktualität der Themen in den Blick, denen sich die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler der bundesweit 88 Leibniz-Einrichtungen widmen. www.bestewelten.de