

Virtual Reality: Eintauchen ins Jurameer

Eine neue Virtual-Reality-Anwendung verwandelt den Lichthof des Senckenberg Naturmuseums Frankfurt in ein tropisches Jurameer mit Fischeosauriern und Urzeittieren.

Frankfurt, den 23.03.2018. Der Boden bricht ein unter den Füßen des Langhalssauriers im Dinosauraal des Museums. Nach und nach wird der Raum geflutet – wo gerade noch *T.rex*, *Triceratops* und Co. standen, befindet sich jetzt Wasser, in dem zunächst noch letztes Museumsmobiliar schwimmt und schließlich nur noch die Bewohner des tropischen Jurameeres zu sehen sind. Man befindet sich mitten im Meer: Ammoniten sind zum Greifen nah, ein großer *Temnodontosaurus* zieht seine Kreise und Fischeosaurier *Stenopterygius* macht Jagd auf Belemniten. Museumsbesucher können seit heute dank neuester Virtual-Reality-Technik täglich von 11 bis 16 Uhr virtuell eintauchen in das Jurameer und die Meeresbewohner aus Vorzeiten in Aktion bewundern.

Deutschland ist reich an Fossilien von Meeressauriern, die in der Jurazeit vor 200 bis 145 Millionen Jahren in den tropischen Flachmeeren lebten. Auch im Senckenberg Naturmuseum Frankfurt finden sich zahlreiche herausragende Funde aus dieser Zeit: Fischeosaurier mit erhaltenem Hautschatten, Meeresskrocodile und Plesiosaurier. Dank 150 Jahren Forschung ist sehr viel über diese längst ausgestorbenen Tiere bekannt – wovon sie sich ernährten, wie sie schwammen und vieles mehr. Nach der beliebten VR-Reise in die Zeit der Dinosaurier, in der das Skelett des *Diplodocus* in einem jurazeitlichen Urwald zum Leben erweckt wird, wird nun der Lichthof des Museums virtuell in ein tropisches Jurameer verwandelt.

„Es war uns ein Anliegen, unsere Besucher für die Fischeosaurier im Museum zu begeistern“, so Museumsleiter Dr. Bernd Herkner. „Der Einsatz digitaler Medien ermöglicht Sprünge in andere Zeiten und andere Dimensionen. Unsere Virtual-Reality-Anwendung integriert den Museumsraum und macht das virtuelle Eintauchen in das Jurameer zu einem einzigartigen, nur im Museum erfahrbaren Erlebnis“, schwärmt Herkner. „Wir können nicht nur das Aussehen, sondern auch die Bewegungsabläufe längst ausgestorbener Fischeosaurier und anderer Urzeittiere darstellen und für unsere Besucher virtuell erlebbar machen“, fährt er fort.

Philippe Havlik, Leiter des Projekts, freut sich über die technische Weiterentwicklung der Virtual-Reality-Anwendungen: „Der Einsatz moderner Hardware intensiviert die Begegnung mit den Sauriern und ermöglicht unseren Besuchern das Eintauchen in eine andere Zeit.“ Realisiert haben das Projekt Dirk Baum, Thure Kjer und Joachim Lipka

PRESSEMELDUNG
23.03.2018

Kontakt

Phillipe Havlik
Projektleiter
Senckenberg Gesellschaft für
Naturforschung
Tel. 069- 7542 1224
phillipe.havlik@senckenberg.de

Anna Lena Schnettler
Pressestelle
Senckenberg Gesellschaft für
Naturforschung
Tel. 069- 7542 1561
lena.schnettler@senckenberg.de

Pressebilder



Der Fischeosaurier *Temnodontosaurus* war der größte Räuber im Jurameer.
Copyright: Die Infografen UG



Ammoniten, längst ausgestorbene Tintenfischverwandte, zählten zu den beliebtesten Beutetieren vieler Meeressaurier.
Copyright: Die Infografen UG

SENCKENBERG GESELLSCHAFT FÜR NATURFORSCHUNG

Anna Lena Schnettler | Pressereferentin | Stab Kommunikation

T +49 (0) 69 75 42 - 1561 F +49 (0) 69 75 42 - 1517 lena.schnettler@senckenberg.de www.senckenberg.de

SENCKENBERG Gesellschaft für Naturforschung | Senckenberganlage 25 | 60325 Frankfurt am Main
Direktorium: Prof. Dr. Dr. h.c. Volker Mosbrugger, Prof. Dr. Andreas Mulch, Stephanie Schwedhelm, Prof. Dr. Katrin Böhning-Gaese, Prof. Dr. Uwe Fritz, Prof. Dr. Ingrid Kröncke

SENCKENBERG

world of biodiversity

von der Agentur „Die Infografen“. Sie haben eine realistische, dreidimensional modellierte Umgebung geschaffen, die über neue VR-Brillen mit Tracking-System wiedergegeben werden kann. „Die neue VR-Anwendung ist ein weiterer Baustein der digitalen Modernisierung des Naturmuseums“, hält Philippe Havlik abschließend fest.

Die neue VR-Installation Jurameer sowie die 2016 eingeführte VR-Reise zu den Dinos sind ab dem 23. März 2018 täglich von 11 bis 16 Uhr im 1. OG des Senckenberg Naturmuseums zu erleben. Dauer jeweils ca. 3 Minuten. Für beide zusammen wird eine Nutzungsgebühr von 2 Euro erhoben (Schüler und Studierende zahlen 1 Euro).

Das Projekt ist finanziert aus Mitteln des Aktionsplans Leibniz-Forschungsmuseen und aus Spenden der Mitglieder der Senckenberg Gesellschaft für Naturforschung.

*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 200 Jahren. Diese integrative „Geobiodiversitätsforschung“ sowie die Vermittlung von Forschung und Wissenschaft sind die Aufgaben Senckenbergs. Drei Naturmuseen in Frankfurt, Görlitz und Dresden zeigen die Vielfalt des Lebens und die Entwicklung der Erde über Jahrtausende. 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 vielen weiteren Partnern gefördert. Mehr Informationen unter www.senckenberg.de.*



Der Fischeisaurier *Stenopterygius* auf der Jagd nach Belemniten.
Copyright: Die Infografen UG



Projektleiter Philippe Havlik und Museumsleiter Dr. Bernd Herkner testen die neuen VR-Brillen im Senckenberg Naturmuseum Frankfurt.
Copyright: Senckenberg/Tränkner

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

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