

Eine Zeitreise mit Virtual Reality

Vor dem Brandenburger Tor stehen und direkt **in** die Geschichten des Ortes **eintauchen**? Das ist heute mit Hilfe von Virtual Reality möglich. In VR wird **akkurat nachgebaut**, wie Städte in der Vergangenheit aussahen. Mit einer VR-Brille können Besucherinnen und Besucher durch vergangene **Epochen** reisen.

Manuskript

SPRECHERIN:

Eine Zeitreise ins 20. Jahrhundert mit Virtual Reality. Bei TimeRide werden vergangene Epochen **zum Leben erweckt**. **Filmausschnitte** und **Tonaufnahmen** sowie Fotos dienen als Grundlage für den Nachbau der Welt, wie sie einmal war. Wie genau sahen die Häuser und **Fahrzeuge** aus? Die **Recherche**abteilung von TimeRide **erstellt anhand** der gesammelten Informationen einen Stadtplan. **3-D-Künstler programmieren** anhand dieses Plans die **virtuelle** Welt. **Details** werden akkurat in VR nachgebaut. Doch wichtiger als die Gebäude sind die **animierten** Figuren, die die VR-Welt **bevölkern**. Je echter sie wirken, desto besser ist das VR-Erlebnis. Deshalb recherchieren die zehn 3-D-Programmierer genau: Welche Kleidung trugen die Menschen damals? Wie **gut genährt** waren sie? Wer war auf der Straße unterwegs? Für einen besonders realistischen Eindruck wird die Kleidung der animierten Figuren anhand von **Schnittmustern** erstellt. Und auch die **Physiognomie** wird **aufwändig gestaltet**.

KLAUS MAHNKE (3-D-Programmierer bei TimeRide):

Wie sieht mein Mensch aus? Kurzer Hals, langer Hals, wie lang die Nase, ob die Haut so und so ist, Haare, keine Haare und so weiter. Und dann kommt das alles zusammen.

SPRECHERIN:

Ein Animator erweckt die fertigen 3-D-Figuren zum Leben. Ein **Motion-Capture-Anzug zeichnet** seine Bewegungen **auf**.

JURI (Mitarbeiter bei TimeRide):

Zuerst **kalibrieren** wir.

SPRECHERIN:

Bei einer Kalibrierung wird mit Hilfe von **Markern** die Position und **Ausrichtung** des Körpers **berechnet**. Die Bewegungen werden dann digital **auf** die animierten Figuren **übertragen**. Ungefähr drei Monate braucht ein **20-köpfiges Team**, um eine historische VR-Welt zu **erschaffen**. Diese virtuellen Welten **locken** auch internationale Besucher und Besucherinnen **an**. Orte wie das Brandenburger Tor sind weltweit bekannt, die Geschichten dahinter aber nicht immer. Historische **Wendepunkte** wie das Ende des Zweiten Weltkriegs oder der Fall der Berliner Mauer interessieren auch ein **globales Publikum**. Mit Hilfe von Virtual Reality können Zeitreisende nun in diese Geschichten eintauchen – sogar mit direktem Vergleich von Gegenwart und Vergangenheit.

Glossar

Virtual Reality (f., nur Singular, aus dem Englischen) – eine computergebaute Welt;
Abkürzung: VR

in etwas ein|tauchen – hier: etwas intensiv erleben

akkurat – ordentlich; sorgfältig; genau

etwas nach|bauen – hier: etwas so gestalten, dass es so aussieht wie in der Vergangenheit

Epoche, -n (f.) – hier: eine bestimmte Zeitperiode in der Geschichte

etwas zum Leben erwecken – hier: dafür sorgen, dass etwas Vergangenes (wieder) zu sehen und zu erleben ist

Ausschnitt, -e (m.) – hier: ein kleiner Teil von etwas

Tonaufnahme, -n (f.) – die Aufzeichnung von Gesprächen oder Geräuschen

Fahrzeug, -e (n.) – ein Verkehrsmittel, mit dem man fahren kann

Recherche, -n (f.) – eine gezielte Suche nach Informationen

etwas erstellen – hier: etwas designen; etwas entwerfen

anhand – mithilfe von; unter Berücksichtigung von

3-D (n., nur Singular) – Abkürzung für: dreidimensional; hier: die Tatsache, dass etwas nicht nur Länge und Breite, sondern auch Höhe hat, sodass ein Gefühl von räumlicher Tiefe entsteht

etwas programmieren – etwas so in einen Computer eingeben, dass dieser bestimmte Handlungen in einer bestimmten Reihenfolge ausführt

virtuell – so, dass etwas nur am Computer oder im Internet existiert

Detail, -s (n., aus dem Französischen) – ein kleiner Teil eines Ganzen; die Einzelheit

etwas animieren – etwas so technisch bearbeiten, dass es sich bewegt, z. B. Figuren in Zeichentrickfilmen

etwas bevölkern – hier: füllen; beleben

gut genährt – hier: dick

Schnittmuster, -n (n.) – ein Plan oder eine Zeichnung, nach dem/der man Stoff so zurechtschneidet, dass man daraus Kleidungsstücke oder andere Dinge nähen kann

Physiognomie, -n (f.) – hier: Gesichtsform und -ausdruck eines Menschen; äußeres Erscheinungsbild, das charakteristisch für ein Lebewesen ist

aufwändig – so, dass etwas mit viel Arbeit verbunden ist

etwas gestalten – einer Sache ein bestimmtes Aussehen geben; etwas nach einer bestimmten Vorstellung entwickeln

Motion-Capture-Anzug, -Anzüge (m.) – ein Anzug, der die Bewegungen eines Menschen erfasst

etwas aufzeichnen – hier: etwas mit dem Computer speichern

(etwas) kalibrieren – (etwas) auf ein genaues Maß bringen

Marker, - (m.) – ein Zeichen, das etwas kenntlich macht

Ausrichtung, -en (f.) – hier: eine Richtung, in der ein Körper steht

etwas berechnen – etwas durch Rechnen feststellen

etwas auf etwas übertragen – hier: etwas auf etwas anwenden

20-köpfiges Team, 20-köpfige Teams (n.) – ein Team, das aus zwanzig Personen besteht

etwas erschaffen – etwas entstehen lassen; etwas produzieren

jemanden anlocken – jemanden dazu bringen, an einen bestimmten Ort zu kommen

Wendepunkt, -e (m.) – ein Zeitpunkt, an dem sich etwas grundsätzlich ändert

global – die ganze Welt betreffend; auf der ganzen Welt

Publikum (n., nur Singular) – die Zuschauer

Autorinnen: Ha Thanh Le Nguyen, Eriko Yamasaki