



Virtuelle Welten haben ihre Vorläufer auch im Film: Der Vorstandschef des Vereins Virtual Reality, Stephan K. Schindler mimt den Concierge in der Rezeption des Films „Grand Budapest Hotel“.



Auch im Alltag, etwa in der Industrie oder für die Inspektion von Baustellen wird Virtual Reality immer wichtiger.



Aufpassen ist die Devise, um virtuelle Welten nicht mit der Wirklichkeit zu verwechseln.

## Wenn Rallye-Ikonen durchs Museum leiten

Unternehmen aus der Region lassen Virtual Reality Wirklichkeit werden

Wenn Rennfahrer-Legenden künftig durch das Stuttgarter Porsche-Museum schreiten, um Besuchern die Ausstellung von Automobil-Mythen zu präsentieren, kann es sein, dass ein Potsdamer Unternehmen am Werk war. Der Virtual Reality-Entwickler Metropolis VR schafft Hologramme bekannter Personen fürs Geleit durch die Galerie. Dem neuartigen Museumskonzept vorausgegangen war eine 360°-Präsentation des Porsche 911 und der Konzeptstudie des Mission E auf der Internationalen Automobilausstellung.

### Den wachsenden Zukunftsmarkt bedienen

Die Avatare der Software-Schmiede sind nur ein Beispiel dafür, wie virtuelle Realitäten (Virtual Reality/VR) in der Region entwickelt werden, um den wachsenden Markt zu bedienen.

**Treibstoff.** 90 Prozent der Inhalte im Internet sind mittlerweile Filme. Am Anfang des Netzes stand der Fließtext. Dann kam das Foto, danach das bewegte Bild. Der „Treibstoff“ dieser Content-Digitalisierung stammt zunehmend aus Potsdam. Unternehmen wie eben Metropolis VR, Wonderlamp oder SMI haben sich auf den Weg gemacht, neue Medi-

en-Technologien zu schaffen, Innovationen auf den Gebieten von Video und Mobile, visuelle Effekte, Animation und Computerspiele.

„Dabei rückt Virtual Reality und Augmented Reality in den Mittelpunkt“, so Stephan K. Schindler, Vorstandschef von Virtual Reality Berlin Brandenburg e.V. Das Netzwerk beschäftigt sich mit der Darstellung und Wahrnehmung computergenerierter Welten, die mit VR-Brillen oder in 360°-Projektionsräumen Wirklichkeit werden. Die Gründung des Verbundes ist ein Ergebnis der Arbeit des Clustermanagements IKT, Medien und Kreativwirtschaft. „Ausgehend von einer Innovationskonferenz, die wir am Potsdamer Hasso-Plattner-Institut mit 190 Unternehmen im Dezember 2015 organisieren konnten, haben wir mit einem Virtual Reality-Strategieprozess zahlreiche Aktivitäten angeschoben“, so Clustermanager Till Meyer. Entwickelt hat sich so auch die Öffnung der Firmen gegenüber der Industrie und anderen Branchen. „Sie wollen nicht mehr länger nur Medien und Entertainment machen“, so Prof. Thomas Thiessen, Konsortialleiter der Mittelstand 4.0 Agentur Kommunikation. Mit ihren VR-Innovationen würden die Unternehmen „den Maschinen- und Anlagenbau, die Logistik- oder Gesundheitsbranche genauso wie den Bildungsbereich“ erreichen.

Virtuelle Realitäten werden auch für klassische Produktionsunternehmen immer wichtiger, um für ihre Erzeugnisse neue Kunden zu gewinnen oder Qualifizierungen authentischer zu gestalten. Dieses Zusammenwachsen von realer und virtueller Welt

### Zusammenwachsen löste ungeheure Dynamik aus

hat am Digitalstandort Potsdam, der Medien wie IT gleichermaßen verbindet, eine ungeheure Dynamik ausgelöst. Dafür steht die Bewilligung eines BMBF Innovationsforums Virtual Reality an der Filmuniversität genauso wie die Organisation von Deutschlands erster VR-Konferenz VR NOW - The Tech Biz Art Conference an der Schiffbauergasse.

**Experimentalfächen.** Eingebunden in die Entwicklung waren von Anfang an die Gründungsmitglieder des Vereins, Studio Babelsberg, die UFA-Gruppe, das Hasso-Plattner-Institut, die Filmuniversität sowie rund 40 Firmen aus Berlin und Brandenburg. Weiteren Schub dürfte jetzt der Aufbau eines Future Media Hubs, eines Gebäudes mit Experimentalfächen und Laborcharakter, zum Ausprobieren und Modellieren virtueller Welten in Potsdam geben.

### Die Projektpartner auf einen Blick

**Metropolis VR GmbH**  
August-Bebel-Str. 26-53, 14482 Potsdam

**Maren Courage**  
Tel.: +49 331 235 34 710  
E-Mail: info@metropolis-vr.com  
www.metropolis-vr.com

**Virtual Reality e.V. Berlin Brandenburg**  
August Bebel Str. 26-53, 14482 Potsdam

**Stephan K. Schindler**  
Tel.: +49 160 8878333  
E-Mail: info@virtualrealitybb.org  
www.virtualrealitybb.org

**Clustermanagement IKT, Medien und Kreativwirtschaft**  
c/o Wirtschaftsförderung Land Brandenburg GmbH  
Babelsberger Straße 21, 14473 Potsdam

**Till Meyer, Clustermanager**  
Tel.: +49 331 730 61- 269  
E-Mail: till.meyer@wfb.de  
www.wfb.de



[www.innovatives-brandenburg.de](http://www.innovatives-brandenburg.de)