

# „Inside Tumucumaque“

Eine interaktive Virtual Reality Experience

Mit der Harpyie durch den Regenwald fliegen

© InteractiveMediaFoundation



Genau dorthin, nach Tumucumaque, eines der weltweit größten Regenwaldschutzgebiete im Nordosten Brasiliens, entführt uns die Entdeckungsreise. 400 Hektar Regenwald (etwa die Fläche von acht Fußballfeldern) können Museumsbesucher aus aller Welt virtuell erkunden: Am Boden, in der Luft und im Wasser, am Tag und in der Nacht.

## Virtuelles Erlebnis – naturwissenschaftlich fundiert

Eine abwechslungsreiche Umgebung mit über 7.500 Pflanzenarten, eng abgestimmt mit Experten des Museums für Naturkunde Berlin lässt den Nutzer auf Entdeckungsreise gehen – als Mensch oder als eines der im Regenwald lebenden Tiere. Denn hier liegt eine Besonderheit der Virtual Reality (VR) Experience: Die Möglichkeit, dieses einzigartige und zugleich bedrohte Ökosystem aus der Perspektive einheimischer Tiere zu entdecken: Als Kaiman im Wasser, Frosch im Unterholz, Harpyie in den Baumwipfeln, Tarantula am Boden oder Vampirkfledermaus, kopfüber in der Höhle hängend. In Zusammenarbeit mit den Naturwissenschaftlern wurden u.a. für die jeweiligen Tiere mögliche Interpretationen der speziellen Wahrnehmungsfähigkeiten entwickelt. Mit Hilfe von ultravioletten Farbspektren, Bewegungen in Superzeitlupe, Visualisierungen von Echolot-

Ortungen und Farb-Nachtsichten sowie räumlichem 3D-Sound wird in dieser Installation die Wahrnehmung von Tieren als ein für das menschliche Wahrnehmungssystem nachvollziehbares sinnliches Erlebnis interpretiert.

## Situationen erleben, die sonst nicht möglich wären

Warum das alles und warum in VR? Virtual Reality ist das Medium, das die Menschen an Orte, Zeiten und Situationen versetzen kann, in die sie sonst nicht oder nur sehr unwahrscheinlich kommen können. Und lässt Menschen erleben, was sie sonst nur lesen oder in Filmen anschauen können. Die exotische Welt des Amazonas-Regenwaldes aus der Perspektive oder gar mit den Sinnen wilder Tiere zu erkunden, ist so eine Situation. Als immersives Vermittlungsformat weckt „Inside Tumucumaque“ spielerisch Neugier und Interesse an wissenschaftlichen Erkenntnissen und trägt zu einem tieferen Verständnis der bedrohten Biodiversität auf unserer Erde bei. Dabei ist die Installation bewusst so angelegt, dass sie Teil einer kontextualisierenden Ausstellung sein kann, aber nicht muss.

Mit dem Schwarzen Kaiman schwimmen

© InteractiveMediaFoundation



---

Eine Lichtung mitten im Regenwald – Entdecke die magische Welt von „Inside Tumucumaque“!; © InteractiveMediaFoundation



### VR – Bereicherung und Herausforderung für die Museen

Virtual Reality im Museumskontext kann ungemein bereichernd sein, was das unmittelbare Erleben angeht, und stellt aktuell oft ein echtes Erlebnis-Highlight dar, insbesondere für jüngere Zielgruppen. Dieses neue Vermittlungsformat stellt die Museen aber auch vor Herausforderungen, wie hohe Entwicklungsaufwände und die Integration in bestehende Ausstellungskonzepte, oder das Management der Besucher und die notwendige Betreuung. Lösungsansätze können hier gezielte Kooperationen sein, dem begrenzten Besucherdurchsatz begegnen die Museen häufig bereits mit der Vorabbuchung von Time Slots über das Internet. Die Kosten für den erhöhten Betreuungsaufwand – für viele Besucher ist es das erste Mal, dass sie eine VR-Brille aufsetzen und sich in virtuellen Welten bewegen – fangen manche Museen durch eine kleine Extra-Fee auf.

### Mit Experimentierfreude neue Perspektiven eröffnen

Geschichten erzählen, Wissen inszenieren und Menschen inspirieren, sich mit Geschichte, Wissenschaft, Kunst und Kultur unserer Welt auseinanderzusetzen – das sind die Kernkompetenzen und Aufgaben der Museen. Diese zu stärken, neue Perspektiven zu eröffnen und Grenzen zu überwinden, dafür ist

Virtual Reality das Medium für den nächsten großen Schritt in der Evolution der musealen Wissensvermittlung – die Entwicklung neuer wissensbasierter Erlebnisebenen.

### „Inside Tumucumaque“

Die Virtual Reality Experience wird in zahlreichen Naturkundemuseen weltweit als Installation zu erleben sein. Die Premiere als lichthoffüllende Rauminstallation findet vom 6. April bis 27. Mai 2018 im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe im Rahmen der Ausstellungsreihe »The Art of Immersion« statt. „Inside Tumucumaque“ wurde entwickelt von der Interactive Media Foundation in Kooperation mit Filmtank, Artificial Rome und dem Museum für Naturkunde in Berlin.

**Interactive Media Foundation gGmbH**  
Diana Schniedermeier

Reichenberger Straße 88, 10719 Berlin  
[www.interactivemedia-foundation.com](http://www.interactivemedia-foundation.com)

