



PRÄSEWECHSEL IM KOLPINGHAUS

MERAN (jov) Groß gefeiert wurde am Freitagabend im Kolpinghaus Meran die Einführung des dortigen, neuen Präses. Pfarrer Josef Stampfl (i.B.o., 2.v.r.) folgt damit auf Präses Dekan Rudolf Hilpold (i.B.o., 1.v.l.), der die geistlichen Geschicke des Hauses 13 Jahre lang geleitet hatte. Dekan Rudolf Hilpold wurde zum Ehrenpräses ernannt und gratulierte seinem Amtsnachfolger. Der neue Präses Josef Stampfl (74, aus Roderneck), war die vergangenen neun Jahre in der Pfarrei St. Michael/Eppean tätig und bedankte sich bei allen Anwesenden – darunter Bürgermeister Paul Rösch – für das in ihn gesetzte Vertrauen: „Ich werde in die Fußstapfen meines Vorgängers treten und seine Arbeit weiterführen.“



GROSSE FEIER: 70 JAHRE RONER

TRAMIN (mh) Mit feinen Destillaten, Verkostungen und einer Wine&Cocktail Party feierte das Unternehmen Roner in Tramin jüngst sein 70-jähriges Betriebsjubiläum. In Anwesenheit u.a. von Tramins Bürgermeister Wolfgang Oberhofer, dem Präsident des Unternehmerversandes Stefan Pan, dem IDM-Präsidenten Hansjörg Prast und Helmut Köcher, Präsident des Merano Wine Festivals, präsentierte Familie Roner gleich zwei Neuheiten: Das Williams-Destillat „Wilhelmine Gran Cru“, gereift in Eichenfässern, und eine Edition von vier Bränden mit original-Etikette aus dem Jahr 1962. Beide Neuheiten sind limitierte Produktlinien.

Südtirol in der virtuellen Realität erleben

Für Gamer ist es der Kick, für Mediziner eine Chance und für Techniker die Zukunft: Virtuelle Realität (VR) heißt die neue Technologie, die unser Leben revolutionieren soll. Noch steckt sie in den Anfängen, ein Südtiroler Unternehmer aber mischt schon kräftig mit.

SÜDTIROL (mh) Im ersten Moment glaubt man, den neuen Tourismuswerbefilm über Südtirol zu sehen. Flugaufnahmen zeigen einen atemberaubenden Blick auf die Dolomiten, dazu heroische Musik im Ohr. Doch es reicht ein Blick nach links und man merkt: Das hier ist kein herkömmlicher Werbespot, denn man blickt nicht auf den Bildschirmrand, sondern hat beste Sicht auf den Alpenhauptkamm. Senkt man den Kopf nach unten – würg! – bekommt man ein flaues Gefühl im Magen. Etliche hundert Meter geht es hinab in die Tiefen der Dolomiten Täler. Es ist, als würde man mit einem Paraglider durch das schroffe Gestein des Weltnaturerbes fliegen. Hebt man jedoch den Kopf gen Himmel, wird man zurück auf den Schreibtischsessel geholt. Dort oben ziehen nämlich keine Wolken vorbei, sondern es rattern die Rotoren des Helikopters,

der uns diese einmalige 360-Grad-Panorama-Aussicht ermöglicht: Willkommen in der virtuellen Realität (VR).

Geniale Täuschung

Virtual Reality ist, wenn ein Computer das Gehirn austrickst. Wenn man in eine Welt eintauchen kann, die real erscheint, aber nicht real ist. Ermöglicht wird diese simulierte Wirklichkeit – etwa das Dolomitenpanorama – über eine sogenannte VR-Brille. Setzt man das klobige 80-Euro-Teil von Samsung auf die Nase, steckt sein Smartphone in die Halterung und drückt sich die Kopfhörer ans Ohr, ist man plötzlich mittendrin im Geschehen. Man erlebt eine neue Realität, in der man sich bewegen und umsehen kann.

VR-Technik in Südtirol

„Diese Technik wird die Unterhaltungselektronik



Ein Blick auf die Drei Zinnen durch die VR-Brille. Am Himmel erkennt man den Helikopter.

verändern“, schreiben die Fachmedien. Fast täglich wird Neues im VR-Bereich entwickelt. Auch Peter Daldos verfolgt die Fortschritte akribisch und ist vom Potenzial überzeugt. Er ist Inhaber des Bozner Unternehmens „Spherea3D GmbH“. Gegründet 2014, ist es heute das erste und einzige Unternehmen in Südtirol, das reale Inhalte für diese neue Technik lie-

fert und damit die heimische Realität in die virtuelle Welt bringt.

Sechs Kameras, ein Film

„Wir filmen mit GoPro-, Spiegelreflex- und der Gear-360-Kugelkamera von Samsung und schneiden das Material von sechs Kameras zu einem Videoclip zusammen“, erklärt Daldos die Arbeit seines Unter-

nehmens. Sieht sich der Nutzer diesen Film anschließend durch die spezielle Linse der VR-Brillen an, hat er das Gefühl, mittendrin zu sein.

Daldos baut mit seinem Unternehmen auf langjährige Erfahrung in diesem Bereich.

Vor 16 Jahren hat er mit seinem Unternehmen 3D-Pixel GmbH die Kriminalistik in Italien revolutioniert. Er entwickelte damals ein Kamerasystem, das eine Tatorndokumentation in 360-Grad-Modus erlaubte. Sämtliche Mordfälle in Südtirol und Rest-Italien wurden so in den vergangenen Jahren dokumentiert und erleichterten die Arbeit der Staatsanwaltschaft, Behörden oder des Zivilschutzes. Mittlerweile hat sich Daldos aber auf die zivile Nutzung der Rundumvisionen spezialisiert, etwa für Hotels oder Museen – und geht seit Kurzem noch einen Schritt weiter. Er arbeitet nicht mehr nur mit Fotos, sondern mit bewegten Bildern. „Die ersten Aufnahmen eines VR-

Langkofelflugs zeigte ich auf der Expo in Mailand 2015. Die Leute waren begeistert“, erinnert sich Daldos. Das gab ihm den Anstoß, sich die Technik zu nutzen zu machen und weiteres Filmmaterial für diese Art der Technologie zu liefern. Die Herausforderungen seien dabei nicht zu unterschätzen, betont Daldos. Denn Inhalt für die Virtual Reality bereitzustellen, erfordert nicht nur den Einsatz neuer Technologi-

en bei Aufnahme und Produktion, sondern auch innovative Inhalte-Konzepte bis hin zu einer neuen Art des Storytelling. Zudem entwickelte sich die Technik fast monatlich weiter (siehe Infobox).

Tourismus und Qualitätsprodukte

Mittlerweile arbeitet Daldos für die IDM, Tourismusverbände und bewirbt Südtiroler Qualitätsprodukte wie Milch, Wein,

Speck und Äpfel. „Ziel ist es, dem Konsumenten nicht nur Informationen zum Produkt zu liefern, sondern Emotionen“, erklärt Daldos. Das haben auch Betriebe wie das Hotel Castel in Dorf Tirol verstanden. Sie bieten ihren Gästen heute einen Tagesablauf in virtueller Realität. Auch das Tiroler Unternehmen Swarovski hat schon bei Daldos angeknüpft. Man möchte mit seinen Aufnahmen virtuell durch das Freiluftmuseum in Wattens führen.

Vor- und Nachteile

„Im Grunde ist es eine große Täuschung des Gehirns, die Vor- wie Nachteile haben kann. Einigen Menschen wird anfangs etwa mulmig, sobald sie nach unten schauen und ihre Füße nicht sehen“, erzählt Daldos. Das Hirn kann aber auch im positiven Sinne ausgetrickst werden. „Einem Kind mit Verbrennungen zeigte man eine Schneeballschlacht. Es hatte sofort weniger Schmerzen“, so der Unternehmer

(weitere Einsatzbereiche siehe Infobox). Seine Firma „Spherea3D“ besteht aktuell aus einem Mitarbeiter und einer Handvoll Freelancern. Eine Endfilm-Minute wird für etwas mehr als 1000 Euro angeboten. „VR ist noch ein Nischenprodukt, da ist es utopisch mit astronomischen Preisen zu arbeiten.“ Doch er ist zuversichtlich, die Preisschraube bald anziehen zu können. Große Medien wie die „New York Times“ (hat 1,3 Millionen VR-Brillen an die Leser verschickt), den „Stern“ oder „Spiegel“ haben bereits eigene Kanäle eingerichtet, Konzerte werden genauso auf VR übertragen wie Fußballspiele. Grundgedanke ist es, Menschen einen viel persönlicheren Eindruck zu vermitteln, als Texte, Bilder oder auch Videos es je könnten.

Markt der Zukunft

Doch bleibt der Gast nicht zuhause, wenn er mit VR-Brille auf dem Sofa das gleiche Erlebnis hat wie im Urlaub? Daldos macht zwei wichtige Unterschiede fest: Die Atmosphäre und all die Sinneserlebnisse können virtuell nie ganz eingefangen werden. Zum zweiten erreiche man mit dieser Technologie Leute, die sich für das Thema sonst nicht interessiert hätten. Es ist sozusagen eine „Erweiterung des Marktes“, glaubt er und spricht nicht vom Tod der Realität, sondern von einer Parallelentwicklung zum Fernsehen. Eine Ergänzung, kein Ersatz gewissermaßen. „Für mich geht es darum, den Leuten Appetit auf etwas zu machen, Emotionen zu schaffen und die kann man mit so etwas am idealsten rüberbringen.“ Wie groß der Einfluss von VR sein wird, ist heute noch nicht abzusehen. Deutlich ist trotzdem: Es wird neue Erzählweisen hervorbringen, neue Darstellungsformen und vor allem neue Erlebnisse.



VIRTUAL REALITY UND IHRE EINSATZBEREICHE

Die neue 3D-Technologie wurde vom amerikanischen Startup-Unternehmen Oculus Rift entwickelt und 2014 von Facebook für zwei Milliarden Dollar übernommen. Um die Technologie der breiten Masse zugänglich zu machen, stieg Samsung ein und entwickelte die Gear VR Brille, die mit Samsung Galaxy- und Edge-Modellen kompatibel ist. Gleichzeitig brachte Google die **Cardboard (im Bild)**, eine VR-Brille aus Kar-

ton, auf den Markt. Die Schachtel mit den Plastiklinsen ist für ca. 5 Euro erhältlich und soll der breiten Masse Zugang zur Technologie gewähren. Noch befindet sich die Technologie jedoch in einem frühen Stadium, da Computer und Smartphones erst nachrüsten müssen. Für Deutschland prognostiziert eine

Trendstudie von Deloitte einen Umsatz von voraussichtlich 158 Millionen Euro in diesem Jahr. Davon fallen 129 Millionen Euro auf die Hardware wie VR-Brillen, 29



Millionen Euro auf spezielle VR-Inhalte. Bis 2020 könnte den Marktbeobachtern zufolge allein in Deutschland ein Umsatz von einer Milliarde Euro mit Geräten und Inhalten gemacht werden. Treibende Kraft für die Technologie sind die Computer- und Gamebranche und die Pornoindustrie. Auch in der Weltraumforschung, in der Medizin und im Militärbereich erhofft man sich durch VR ganz neue Möglichkeiten.

Unternehmer Peter Daldos mit der VR-Brille von Samsung.



SPHEREA 3D