

Universitätsbibliothek Würzburg, Am Hubland, 97074 Würzburg

Öffentlichkeitsarbeit, Dr. Katharina Boll-Becht

Tel.: +49 (0)931 31-85938

ub-oeffentlichkeitsarbeit@uni-wuerzburg.de

Pressemitteilung (21.07.2022)

„BibVirtuell“ – die Schätze der Universitätsbibliothek Würzburg immersiv erleben



Blick in den mit VR-Technologie modellierten Alten Bibliothekssaal: Die Leuchtkreise markieren die Stellen, an die man sich teleportieren kann.
(Bild: Annika Fabricius)

Die Virtual Reality-Installation „BibVirtuell“ lässt einen Ort wiederauferstehen, der in der realen Welt unwiederbringlich verloren ist: Mit Hilfe der VR-Technologie kann man den im Zweiten Weltkrieg zerstörten Alten Bibliothekssaal der Universitätsbibliothek (UB) Würzburg virtuell besichtigen und einzigartige Handschriften aus den Sondersammlungen der UB immersiv erleben. Entwickelt wird „BibVirtuell“ von der Games Engineering-Studentin Annika Fabricius zusammen mit einem UB-Projektteam und der Arbeitsgruppe der Professur für Games Engineering (Prof. Dr. Sebastian von Mammen) an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg. Eine Beta-Version kann im Foyer der Zentralbibliothek am Hubland getestet werden.

Der nach den Plänen von Balthasar Neumann gestaltete, prächtig ausgestattete Bibliothekssaal befand sich in der Alten Universität in der Domerschulstraße und wurde bei der Bombardierung Würzburgs am 16. März

1945 komplett zerstört. Mit „BibVirtuell“ und der dahinter stehenden VR-Technologie ist es gelungen, den Bibliothekssaal detailgetreu zu modellieren. Im virtuellen Rundgang durch den Raum kann man sich von Regal zu Regal teleportieren, kostbare Handschriften in die Hand nehmen und sogar in ihnen blättern.

„BibVirtuell“ wurde für die autark arbeitende Virtual Reality Brille PicoNeo3 Pro in der Unity3D Engine entwickelt und läuft daher kabellos. Um die Performance und die Usability verbessern zu können, werden aktuell User-Tests durchgeführt. Die VR-Installation kann an folgenden Terminen im Foyer der Zentralbibliothek getestet werden:

Dienstag, 30.8.22 14:00 - 16:00 Uhr

Mittwoch, 31.8.22, 14:00 – 16:00 Uhr

Donnerstag, 1.9.22, 14:00 – 16:00 Uhr

Kontakt und weitere Informationen

Annika Fabricius, Tel.: +49 931 31-84905, E-Mail: annika.fabricius@uni-wuerzburg.de

Trailer zum Projekt : go.uni-wue.de/bibvirtuell

Kooperationen zwischen der Universitätsbibliothek und der Professur für Games Engineering

„BibVirtuell“ ist das zweite Projekt, das die UB mit der Arbeitsgruppe Games Engineering zusammen entwickelt. Die Kooperation kann mit dem VR-Game „Barlock“ bereits auf ein sehr erfolgreiches Projekt zurückblicken. Das VR-Game „Barlock“, das Studierende des Faches „Games Engineering“ und Mitarbeitende der Arbeitsgruppe von Prof. von Mammen 2019 anlässlich des 400-jährigen Jubiläums der Universitätsbibliothek gestaltet und programmiert haben, entführt die Spieler*innen in das Würzburg des Jahres 1466. Ausgangspunkt des Spiels, der fiktiven „Jagd nach dem Herzogsschwert“ durch das mittelalterliche Würzburg, bildete eine in der Bischofschronik des Würzburger Geschichtsschreibers Lorenz Fries überlieferte Episode: der Lynchmord am bischöflichen Spitzel Fritz Hase. Es stieß bei zahlreichen Veranstaltungen im Jubiläumsjahr auf große Resonanz bei den Besucher*innen und der Presse.

Universitätsbibliothek: Digitale Kulturvermittlung als Aufgabe

Mit 2300 abendländischen Handschriften, 3141 frühen Drucken (Inkunabeln) und circa 60.000 alten und besonderen Drucken ab dem 16. Jahrhundert besitzt die UB Würzburg ein einzigartiges, überregional bedeutendes kulturelles Erbe. In zahlreichen unterschiedlichen Formaten vermittelt die UB dieses Erbe an universitäre Zielgruppen und an Interessierte aus Stadt und Region, die nicht der Universität Würzburg angehören. Die jahrzehntelang erfolgreich erprobten analogen Veranstaltungsformate wie Führungen und Ausstellungen (zuletzt „Elfenbein & Ewigkeit“ mit über 7000 Besucher*innen bei nur zwei Monaten Laufzeit) werden in „BibVirtuell“ mit der VR-Technologie verknüpft, da digitale Präsentationen einen anderen (eher niederschweligen) und spielerischen Zugang zu der auf den ersten Eindruck sperrig wirkenden Materie „Altes Buch“ eröffnen. In den nächsten Iterationen werden weitere Inhalte entwickelt, um eine größere Relevanz für die Lehre und Forschung an der JMU zu erreichen.

Games Engineering an der Universität Würzburg

Mit dem Studiengang Games Engineering, B.Sc., dem gleichnamigen Schwerpunkt im Informatik M.Sc.-Studium und der Professur Games Engineering investiert die Universität Würzburg in einen Bereich der Informatik von enormer Wichtigkeit. Games Engineering fokussiert sich auf Softwaretechnologien für die Gestaltung und Entwicklung interaktiver Systeme und spielt somit eine Schlüsselrolle nicht nur bei der Entwicklung von Games, sondern beim Ausschöpfen der Potentiale der Digitalisierung über sämtliche Branchen hinweg. Prof. von Mammen und seine Arbeitsgruppe leistet international vielfach ausgezeichnete Forschung auf diesem

Gebiet und prägt die Games Engineering-Studiengänge an der Universität Würzburg maßgeblich. Jedes Wintersemester nimmt der Bachelorstudiengang Games Engineering aktuell 60 Studierende auf. Interessenten sollten sich für mathematisch-technische sowie gestalterische Herausforderungen begeistern.

Impressionen aus der VR-Installation „BibVirtuell“



