

Pressemitteilung

Nr. 15 vom 19. Februar 2016

Escher 2.0 – Art meets Virtual Reality

Studierende der TH Köln entwickeln Raumwelten für das Max Ernst Museum Brühl des LVR

Studierende des Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln haben die Raumillusionen des Künstlers und Grafikers M. C. Escher in eigenen Interpretationen virtuell begehbar gemacht. Die experimentellen Arbeiten sind Teil der Ausstellung „M. C. Escher“ des Max Ernst Museum Brühl des LVR, die vom 21. Februar bis 22. Mai 2016 zu sehen ist. Besucherinnen und Besucher können die virtuellen Installationen über die 360 Grad-Technologie spielerisch selbst erleben.

Zwölf Studierende des Bachelor- und Masterstudiengangs haben innerhalb von nur zehn Tagen das Projekt entwickelt und realisiert. Entstanden sind drei Raumwelten, in die die Besucherinnen und Besucher der Ausstellung M. C. Escher über Virtual-Reality-Brillen (Head-Mounted-Displays) eintauchen können. Deren Rückmeldungen und Ideen werden die Studierenden im Verlauf der Ausstellung aufgreifen, um die Installationen zu erweitern.

Im 3D-Spielplatz, dem „Impossible Room“, werden die fantastischen Möglichkeiten der virtuellen Raumteilung in Anlehnung an Eschers Architektur-Studien erlebbar (Studierendeteam: Seren Boserak, Lutz Schönfelder, Malte Dittmann, Pierre Schlömp und Hans Reitemeyer). In die Sternen-Studien des niederländischen Künstlers kann man in der Interpretation „Other Stars“ eintauchen (Studierendeteam: Kai Op de Beeck, Malte Dittmann, Imaad Manzar und Tobias Stüttem). Eine perspektivisch verdrehte Mutprobe fordert „Maze of Stairs“, in der man die escherschen Treppen erklimmen kann (Studierendeteam: Till Gilsbach, Gerald Schenke, Dario D'Ambra, Carmen Schneiderei und Imaad Manzar).

Das Projekt Escher 2.0 – Art meets Virtual Reality wurde vom Max Ernst Museum in Auftrag gegeben und wird am CGL geleitet von Katharina Tillmanns, Judith Ruzicka und Professor Markus Hettlich.

Die **TH Köln** bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind mehr als 24.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.

Das **Cologne Game Lab (CGL)** der TH Köln ist ein Institut zur Erforschung und Entwicklung interaktiver Inhalte wie digitale Spiele, interaktive Film- und TV-Formate und ortsgebundenen Installationen. Mit den Studiengängen Digital Games (B.A.), Game Development and Research (M.A.) sowie einer breiten Palette von Workshop-Angeboten bietet das CGL eine fundierte Aus- und Weiterbildung im Bereich Game Design / Interaction Design. Durch die Auseinandersetzung mit Fragestellungen zu Autorenschaft und audiovisueller Gestaltung im Kontext zeitgenössischer Technologien schlägt das CGL die Brücke zwischen interaktiver Kunst, Unterhaltung und Bildung.

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Monika Probst
0221-8275-3948
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln