

Pressemitteilung

Nr. 40 vom 19. Mai 2017

Was bedeutet virtuelle Realität für Design und Architektur?

Interdisziplinäre Konferenz an der TH Köln

Die neueste Generation der Virtual-Reality-Brillen öffnet die Technologie für den Massenmarkt und verspricht den Nutzerinnen und Nutzern ein vollständiges Eintauchen in die Bildwelten. Welche Möglichkeiten sich daraus für den Entwurfsprozess in Design und Architektur ergeben, untersucht die Köln International School of Design der TH Köln im Rahmen der Konferenz „Mit weit geschlossenen Augen. Virtuelle Realitäten entwerfen“ vom 31. Mai bis 1. Juni 2017. Weitere Informationen und Anmeldung zu der Veranstaltung auf dem Campus Südstadt der TH Köln, Ubierring 40, auf <http://conferences.kisd.de>

Das physische Bild stellt eine Distanz zwischen Bild und Betrachter her. Die Wahrnehmung mit einer VR-Brille erschwert eine solche Unterscheidung. Die 3D-Tiefenerfassung und das verzögerungsfreie Nachvollziehen von Kopfbewegungen befördern den Eindruck, nicht vor einem Bild, sondern in einem Bildraum zu sein. Diese Entwicklung verändert nicht nur den Gegenstand, sondern auch grundsätzlich den Prozess des Entwerfens in Design und Architektur. Werden durch das körperhafte Versinken und die dauernde Präsenz in der wahrgenommenen Welt lebenswerte Umwelten erzeugt? Welche medialen Strategien im Umgang mit VR gibt es, das Eintauchen zu unterlaufen? Diesen und anderen Fragen widmen sich Forscherinnen und Forscher aus Design, Kunst, Architektur, Informatik, Philosophie, Kunstgeschichte, Medien- und Kulturwissenschaften sowie Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft während der Tagung.

Vorträge

Mittwoch, 31. Mai 2017

16.15 Uhr

Jonas Hansen, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
... you may ask yourself, how did I get here? Eine VR-Performance

17.00 Uhr

Lilian Haberer, Kunsthochschule für Medien Köln
Prothetische Screens? Modi des Tastens und der verkörperten Wahrnehmung in virtuellen und 3D-Raumerfahrungen

Donnerstag, 1. Juni 2017

9.45 Uhr

Stephan Günzel, Berliner Technische Kunsthochschule
Vom Bild zum Raum – Aspekte virtueller Realität

10.30 Uhr

Michael Goesele, Technische Universität Darmstadt
3D-Rekonstruktion vom Pixel zum Modell – Wie kommt die Realität in den Rechner?

11.30 Uhr

Tristan Thielmann, Universität Siegen
In die Höhe: Augmented Reality Navigation

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Christian Sander
0221-8275-3582
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 40 vom 19. Mai 2017
Mit weit geschlossenen Augen. Virtuelle Realitäten entwerfen

12.15 Uhr

Marc Bonner, Universität zu Köln

Soweit die offene Welt reicht – Das Spiel mit Wildnis, Weite und den sie gliedernden Horizonten

14.00 Uhr

Lambert Wiesing, Universität Jena

Immersion und virtuelle Realität

14.45 Uhr

Jens Schröter, Universität Bonn/Senior Fellow IFK, Wien

Das volumetrische Bild, verräumlichtes Wissen und kollaborative Praxis

15.45 Uhr

Frank Steinicke, Universität Hamburg

Immersives Design in Computer-vermittelten Realitäten – Science oder Fiction?

16.30 Uhr

Podiumsgespräch mit den Vortragenden

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 25.000 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.