

## Pressemitteilung

Nr. 64 vom 7. September 2017

### Miró im Max Ernst Museum auch virtuell erkunden

Das Cologne Game Lab der TH Köln entwickelt App zur aktuellen Ausstellung

**Das Max Ernst Museum in Brühl zeigt in der aktuellen Ausstellung „Welt der Monster“ Plastiken von Joan Miró. Eine App von wissenschaftlichen Mitarbeitern des Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln ermöglicht den Besucherinnen und Besuchern, die Werke des spanischen Künstlers auf eine neue Art zu erfahren: Spielerisch und experimentell erkunden sie mit der kostenlosen Augmented Reality-App „Miró 2.0“ für Android und iOS ausgewählte Werke virtuell und ganz aus der Nähe. Mit der gleichen App können Kinder und Jugendliche in der Ausstellung virtuell Alltagsgegenstände einsammeln, ein eigenes Monster zusammenstellen und sich damit fotografieren.**

„Unsere App basiert auf der sogenannten ‚Augmented Reality‘, also einer Erweiterung des realen Raumes. So bieten wir den Besucherinnen und Besuchern ein neues Ausstellungserlebnis“, erläutert CGL-Mitarbeiter Jonas Zimmer, der zusammen mit seiner Kollegin Carmen Johann die App entwickelt hat. Von zehn ausgewählten Plastiken wurden 360 Grad-Aufnahmen angefertigt. Auf dieser Basis erstellte 3D-Künstler Moritz Wallasch von der Köln International School of Design der TH Köln ein 3D-Modell. „Scannen die Besucher mit ihrem Smartphone die Fotos der Figuren im Ausstellungskatalog, erscheint auf dem Display das 3D-Modell einer Plastik und überlagert die Realität. Die Nutzer können sich dann um das virtuelle Kunstwerk bewegen, es auch von oben und unten betrachten und sehr nah ran zoomen“, so Zimmer.

Selbst zum Künstler werden die Besucherinnen und Besucher mit dem zweiten Teil der App. Beim Ausstellungsrundgang sammeln sie virtuell Alltagsgegenstände und erstellen daraus, ähnlich wie Miró, eine Plastik. Dieses virtuelle 3D-Monster können sie dann in ihrem Smartphone farblich bearbeiten. „Im Vorraum der Ausstellung steht eine leere Säule, ähnlich wie diejenigen, auf denen die realen Ausstellungsobjekte präsentiert werden. Hält man sein Smartphone an diese Säule, erscheint das fertige, selbstgebaute Monster in der Augmented Reality und die Besucher können zum Beispiel ein Selfie damit machen“, erklärt Zimmer.

Das Max Ernst Museum und das Cologne Game Lab der TH Köln arbeiten seit Längerem zusammen. Zur Ausstellung „M.C. Escher“ hatten Studierende Anfang 2016 eine virtuell begehbare Installation entwickelt. Die aktuelle Miró-Ausstellung ist noch bis zum 28. Januar 2018 zu sehen.

#### Max Ernst Museum Brühl des LVR

Comesstraße 42 / Max-Ernst-Allee 1  
50321 Brühl  
Dienstag bis Sonntag 11 bis 18 Uhr

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.

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