

## Pressemitteilung

Nr. 44 vom 28. Mai 2019

### **Cologne Game Lab entwickelt interaktive, virtuelle Bauhaus-Ausstellung**

**Anlässlich des 100-jährigen Bauhaus-Jubiläums hat das Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln im Auftrag des Goethe-Instituts Boston eine VR-Anwendung entwickelt, die einen virtuellen Rundgang durch das Bauhausgebäude in Dessau ermöglicht. Die Ausstellung „Virtual Bauhaus“ tourt durch zehn Goethe-Institute sowie Museen und Universitäten Nordamerikas, ist frei zum Download verfügbar und wird am 28. Juni in der Nacht der Technik an der TH Köln präsentiert.**

Die Besucherinnen und Besucher können im virtuellen Bauhaus die originären Studentenwohnheime erkunden, sich mit einer experimentellen Aufführung in der Bühnenwerkstatt beschäftigen, eine Materialstudie konstruieren oder die ikonische Treppe des Gebäudes besteigen. Der Rundgang dauert mit Voice Over circa 20 Minuten, kann aber, je nach persönlichem Geschmack, verlängert werden. Ziel der Ausstellung ist nicht nur, Besucherinnen und Besuchern weltweit das Bauhaus durch eine immersive Umgebung nahe zu bringen, sondern auch durch ein zeitgenössisches Medium die dauerhafte Relevanz einer der wichtigsten kulturellen Hinterlassenschaften Deutschlands zu vermitteln.

„Das Projekt Virtual Bauhaus ist das Ergebnis einer mehrjährigen erfolgreichen Kooperation von Goethe-Institut und Cologne Game Lab. Es bedient sich ganz im Geiste des Bauhauses zeitgenössischer Technologie, um möglichst viele Menschen zu erreichen. So können Interessierte in aller Welt im Jubiläumsjahr des Bauhauses mit Hilfe innovativer VR-Technologie die Welt des Bauhauses anschaulich erleben. Im Rahmen des Deutschlandjahres in den USA wird Virtual Bauhaus von Boston bis Seattle eingesetzt und stellt eine vielbeachtete Komponente im Rahmen der Feierlichkeiten zum Bauhausjubiläum dar“, sagt Christoph Mücher, Mitinitiator des Projekts Virtual Bauhaus und Projektleiter des Deutschlandjahrs in den USA.

Die Entwicklung dauerte rund zwei Jahre. „Die besondere Herausforderung in der Gestaltung der VR-Ausstellung lag darin, eine sehr breite Zielgruppe anzusprechen und eine gut funktionierende User Experience anzubieten. Außerdem soll die Ausstellung weltweit an vielen Orten gleichzeitig aufgebaut werden, ohne dass ein technischer Experte als Betreuer notwendig ist. Auch dieser Prozess musste sehr stark durchgeplant und bereits in der Entwicklung berücksichtigt werden“, so Ilja Burzev, der die App mit fünf weiteren Mitarbeitern des CGL entwickelt und betreut hat: Eugene Krivoruchko, Volker Zerbe, Sascha Haus, Mitesh Amin und Sebastian Felzmann. Bei der Themenauswahl und der sprachlichen Darstellung wurden sie unterstützt von den Bauhausexperten Jordan Troeller von der Freien Universität Berlin und Robert K. Huber von der zukunftsgeraechse GbR.

Projektleiter und Co-Direktor des CGL ist Professor Björn Bartholdy: „Der Einsatz von immersiven Technologien wie Virtual – oder Augmented Reality ermöglicht bahnbrechende neue Möglichkeiten im Kontext von Ausstellungsgestaltung und musealen Konzepten. Hier ist die Interaktion mit den Exponaten im Gegensatz zur analogen Ausstellung quasi ein ‚Muss‘, die Besucherinnen und Besucher gestalten durch ihren Umgang mit dem virtuellen Raum jeden Besuch vollkommen neu. Im Grenzgebiet zwischen digitalen Spielen und der Entwicklung von virtuellen Erlebniswelten bildet sich ein neues und spannendes Feld für die Forschenden, Designerinnen und Designer am Cologne Game Lab“, so Bartholdy.

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

Presseeinladung Nr. 44 vom 28. Mai 2019  
Virtual Bauhaus

Am 28. Juni können Besucherinnen und Besucher Virtual Bauhaus auf der Nacht der Technik der TH Köln erleben. Die Veranstaltung findet statt zwischen 18.00 und 24.00 Uhr auf dem Campus Deutz, Hochhaus, Betzdorfer Str. 2, 50679 Köln.

Die Applikation kann über HTC VIVE Pro genutzt werden und ist kostenfrei verfügbar. Für weitere Informationen und Zusendung der Virtual Bauhaus-Applikation wenden Sie sich bitte an Projektleiterin [Annette.Klein@goethe.de](mailto:Annette.Klein@goethe.de).

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 26.000 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.

**Virtual Bauhaus** wurde vom Goethe-Institut Boston in Zusammenarbeit mit Cologne Game Lab (CGL) / TH Köln entwickelt. In Nordamerika wird es im Rahmen des Deutschlandjahrs USA präsentiert. Die Initiative „Deutschlandjahr USA 2018/2019 – Wunderbar Together“ wird vom Auswärtigen Amt gefördert, vom Goethe-Institut realisiert und vom Bundesverband der Deutschen Industrie (BDI) unterstützt.

#### **Kontakt für die Medien**

TH Köln  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Monika Probst  
0221-8275-3948  
[pressestelle@th-koeln.de](mailto:pressestelle@th-koeln.de)