

Autor: bj
Seite: 30
Rubrik: BG

Ausgabe: Hauptausgabe
Gattung: Tageszeitung
Jahrgang: 2016

Optische Täuschungen in 360-Grad-Umgebung

COMPUTERSPIELE

Studenten schufen Fantasiewelt

Brühl. Noch heute sind die perspektivischen Unmöglichkeiten und optischen Täuschungen des niederländischen Grafikers Maurits Cornelis Escher am Puls der Zeit. Lange bevor die ersten am Computer hergestellten 3-D-Bilder ihre Betrachter in den Bann zogen, war Escher ein Meister der dritten Dimension.

Parallel zur Escher-Ausstellung im Max-Ernst-Museum in Brühl haben **zwölf Studenten der Technischen Hochschule** zudem ein Projekt entwickelt, bei dem die Besucherinnen und Besucher in diese Fantasiewelt eintauchen können. Präsentiert werden erfolgreiche Computerspiele wie „The Bridge“ (2013), „Monument Valley“ (2014), „Back to Bed“ (2014) oder „hocus“ (2015).

Das Spiel „Land’s End“ (2015) bietet die Möglichkeit weiterer Erfahrungen mit computererzeugten Wirklichkeiten. Diese Spiele zeigen Wege auf, wie im 21. Jahrhun-



Technikstudenten haben ein besonderes virtuelles Projekt entwickelt. Foto: **Cologne Game Lab**

dert unlogische Orte und Objekte à la Maurits Cornelis Escher am Bildschirm aktiv erlebbar werden. Parallel dazu können in einem zusammen mit dem Cologne Game Lab entwickelten und von Samsung geförderten virtuellen Projekt seine Prinzipien der optischen Täuschung in einer begehbaren virtuellen 360-Grad-Umgebung spielerisch erlebbar werden.

Die Werkschau ist bis Sonntag, 22. Mai, zu sehen, und zwar dienstags bis sonntags in der Zeit von 11 bis 18 Uhr, sowie Ostermontag und Pfingstmontag. Geschlossen ist das Museum an den übrigen Montagen sowie Karfreitag und am 1. Mai. (bj)

Wörter: 207
Urheberinformation: (c) M.DuMont Schauberg

