**README.md Dodospaces/Dodo1**

**Media Transformation 2 – Interactive Storytelling in Virtual Reality**

Gruppe: Dominik Sloboda, Manja Vu, Karolin Gärtner

*Space is only noise*

Das Projekt *Space is only noise* ist ein interaktiver Erlebnisraum, verwirklicht in der virtuellen Realität. Zum Erfahren des Projektes benötigt man das Programm Unity und ein Cardboard.

**Projektbeschreibung**

Die Gruppe besteht aus Dominik Sloboda, Manja Vu und Karolin Gärtner. Inspirationsvorlage unseres Projektes *Space is only noise* ist der Film *Gravity*. Es geht um das Erfahren einer von uns inszenierten Szenerie, die die Rezipierenden ein künstlich erschaffenes Situationsbewusstsein erfahren lässt. Unser Interesse und somit auch das Hauptaugenmerk liegt auf der Emotionsvermittlung durch das Medium Virtual Reality. Inwiefern können wir die Rezipierenden emotional leiten, beeinflussen, mitreißen? Dies geschieht durch (1.) Sehen und (2.) Hören. Beide Punkte haben in etwa die selbe Gewichtung bei der Entwicklung und auch beim Erfahren unseres Projektes.

1. Sehen:

Der Sinn Sehen erfolgt durch das konstruieren von unterschiedlichen Szenen im Weltall. Ein möglichst realitätsnahes Erschaffen durch Modelle, Bewegung, Licht etc. spielt hier die größte Rolle.

1. Hören:

Um Rezipierende in ihren Emotionen innerhalb von VR zu beeinflussen, gehört für uns neben der detaillierten Konstruktion der Szenerie durch Modellierung und Animation, der Sinn des Hörens dazu. Wir haben uns dazu entschieden Musik zu komponieren, die die von uns intendierten Emotionen vertiefen sollen. Sound, Dialog und Musikstücke lassen eine Atmosphäre zwischen Narration und individuellem, nicht gelenktem Situationsempfinden entstehen.

Ein weiterer wichtiger Punkt unseres Projektes ist die Interaktion. Innerhalb unserer VR-Anwendung findet man einige Punkte an denen den Rezipierenden eine sehr viel aktivere Haltung zugeschrieben wird. Das Moment der Interaktion spiegelt eine weitere Dimension der Virtual Reality wieder, weswegen wir in unserem Projekt *Space is only noise* nicht darauf verzichten wollen. Es verleiht den Rezipierenden eine gewisse Entscheidungsfreiheit, und hat den Vorteil, dass die gesamte Projekterfahrung persönlicher wird, da das eigene Handeln die fremd konstruierte Welt beeinflusst, und verändern zu scheint.

**Verwendete Technologien**

* Unity
* Blender
* Ableton Live

**Zum Austausch**

* Trello
* GitHub