

ESSAY

Media Transformation

UNIVERSITÄT ZU KÖLN
HKI - MEDIENINFORMATIK
AM 3A: VISUELLE PROGRAMMIERUNG
JAN WIENERS & ØYVIND EIDE
WINTERSEMESTER 18/19
SAKANA VARATHAN
7315233

Inhaltsverzeichnis

Media Transformation	0
1. Einleitung	1
2. Lars Elleström: <i>Media Borders, Multimodality and Intermediality</i> - Zusammenfassung	1
3. Projektbeschreibung des Seminars Media Transformations - Interaktives Erzählen in VR	2
4. Unity Projekt in Hinblick auf <i>Intermedialität</i> und <i>Transmedialität</i>	3
5. Unity Projekt in Bezug auf <i>Mediation</i> und <i>Representation</i>	4
6. Fazit	5

1. Einleitung

Virtual Reality – ein Medium, das in der Realität immer mehr an Bedeutung gewinnt. Aber auf welche Weise kann man Virtual Reality als ein eigenes Medium sehen? Und wie veranschaulicht sich das Medium? Was sind die Besonderheiten des Virtual Realitys?

Das nachfolgende Essay dreht sich um die Beantwortung dieser Fragen. Außerdem ist das höhere Ziel des Essays eine Sensibilität für das Verständnis von Virtual Reality näherzubringen. Um einen Definitionsansatz für das Virtual Reality zu entwickeln wird das Buch von Lars Elleström *Media Borders, Multimodality and Intermediality* zusammengefasst. Es werden hierbei Charakteristika nach Elleström gegenüber Medien und Intermedialität herausgearbeitet und aufgeführt. Für die Verdeutlichung des Mediums Virtual Reality wird zunächst das Projekt, dass wir im Seminar Media Transformation – Interaktives Erzählen in VR erstellt haben beschrieben. Durch das Praxisbeispiel können dann die Wörter *Intermedialität*, *Transmedialität*, *Mediation* und *Representation* verdeutlicht werden. Anschließend werden dann im Fazit allgemeinere Fragen zum Virtual Reality beantwortet. Hierunter wird erörtert, wie das Virtual Reality als ein Medium betrachtet werden kann. Außerdem wird herausgearbeitet wie Handlungen und Narrationen in Virtual Reality dargestellt werden.

2. Lars Elleström: *Media Borders, Multimodality and Intermediality* - Zusammenfassung

Das Buch von Lars Elleström mit dem Titel *Media Borders, Multimodality and Intermediality* das im Jahr 2010 erschienen ist versucht eine Erklärung zur Intermedialität herauszuarbeiten und wie dieses mit dem Konzept der Multimedialität zusammenhängt. In seinem Buch bespricht er verschiedene Medien und analysiert diese. Hierzu sagt er beispielsweise, dass Kunst als eine ästhetisch entwickelte Medienform gesehen werden sollte. Für die Bewertung eines Mediums differenziert er zwischen grundlegenden Kategorien von Merkmalen, Qualitäten und Aspekten aller Medien. Weiterhin unterscheidet er zwischen dem Material, dem Sinnischen, dem räumlichen und der semiotischen Modalität. Für ihn geht es in der Materialmodalität, um die Physik eines Mediums. Hierunter können Flächen, beispielsweise Oberflächen zählen. Die sensorische Modalität beschreibt er als die physische und mentale Wahrnehmung. Die räumliche Modalität definiert er, als die Bewegung im Raum und das Erleben dessen. Die

semiotische Modalität ist als der Prozess der Bedeutung von Dingen zu identifizieren. Durch die semiotische Modalität haben wir Menschen die Möglichkeit, Zeichen zu interpretieren. Für Lars Elleström sind diese Modalitäten die Definition und die vier Dimensionen, die alle Medien charakterisieren. Trotz seiner Unterteilung reicht die Beurteilung der Rolle der vier Modalitäten jedoch nicht aus, um ein bestimmtes Medium zu analysieren. Daher stellt er darüber hinaus pragmatische Aspekte vor, die additional zu den Modalitäten verwendet werden können, um Medien zu charakterisieren. Hierzu stellt er einmal den kontextqualifizierende Aspekt, vor und dann noch den operationelle Qualifikationsaspekt.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Lars Elleström ein durchdachtes und breitgefächertes Konzept anbietet. Durch dieses können Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den einzelnen Medien herausgearbeitet werden. Außerdem kann sein Konzept dazu dienen, Medien zu charakterisieren und zu verallgemeinern. Dadurch entsteht dann die Möglichkeit Intermedialität auszudiskutieren. Obwohl Elleströms Konzept eine gute und einfache Lösung zum Verständnis der Medien und Intermedialität bietet, ist auch hier zu beachten, dass sein Konzept nicht immer zutreffen muss. Dies hat den Grund, dass Intermedialität ein komplexes Thema ist und eine einheitliche Definition zu finden daher schwierig ist. Dennoch hilft sein Buch dabei, Diskussionen über Intermedialität und Multimodalität präziser zu gestalten.

3. Projektbeschreibung des Seminars Media Transformations - Interaktives Erzählen in VR

Unser Projekt beginnt mit einem langen Flur, der mit Fackeln beleuchtet ist. Am Ende des Flurs befindet sich eine Tür, auf denen die Spielanweisungen versehen sind. Das Ziel des Spiels sind hierbei sechs Bücher, die in den Räumen versteckt sind zu finden. Wenn man auf diese Tür zugeht, öffnet sich die Tür automatisch. Im ersten Raum befinden sich Möbel mit verschiedene Texturen. Die Tapete der Wand hat als Textur eine optische Täuschung, um das Buch „House of Leaves“ widerzuspiegeln. Im ersten Raum befindet sich auch schon das erste rotierende Buch zum Einsammeln, welche der Spieler gemäß der Spielanweisung sammeln sollte. Läuft er auf die Bücher zu „sammelt“ er das Buch und somit erhöht sich der Score. Wenn der Spieler dann durch eine weitere Tür geht, öffnet und verschwindet diese Tür dann. Der Raum ist die gespiegelte Kopie des

vorherigen Raumes. Auf einer Wand des gespiegelten Raums ist der Spruch "Nichts ist, wie es aussieht!" mit einem Bild eines Grundrisses einer Wohnung tapeziert. Dies hat den Grund, dass im Buch geschildert wurde, dass das Haus Wände und Räume hat, die nicht im Verzeichnis angegeben sind. Der gespiegelte Raum sollte das dieses nicht eingezeichnete geheime Zimmer verkörperlichen. Hiermit sollte die Intermedialität zwischen Buch und Film hergestellt und intensiviert werden. Durch eine weitere sich öffnende Tür gelangt man in einen Zwischenflur. Dieser beinhaltet Hindernisse und auch hier kann man Bücher sammeln. Anschließend folgt der letzte Raum das Labyrinth. Die Wände des Labyrinths sind mit den Buchseiten, in denen das Labyrinth beschrieben wird tapeziert. Wie es üblich für ein Labyrinth ist, gibt zwei Wegmöglichkeiten. Mit der rechten Spur trifft man auf eine Sackgasse, mit der linken Spur gelangt man zum Ende. Auch hier besteht die Möglichkeit nach Büchern zu suchen, sowohl in der Sackgasse als auch auf dem richtigen Weg. Am Ende des Labyrinths befindet sich das letzte Buch. Wenn man durch die letzte Tür geht, gelangt man zum Ziel. Im letzten Raum befindet sich ein Schlüssel, welcher das Ende des Spiels symbolisiert. Hinzuzufügen ist, dass während des Spiels Musik im Hintergrund läuft.

4. Unity Projekt in Hinblick auf *Intermedialität* und *Transmedialität*

Eine Begriffsdefinition zu den Wörtern *Intermedialität* und *Transmedialität* zu finden ist zunächst schwierig. Generell versteht man unter *Intermedialität* die Interaktion zwischen verschiedenen Medien. Ein eindeutiges Beispiel wäre, wenn zum Beispiel in einem Film die Protagonisten ins Kino gehen und einen Film gucken. Die *Intermedialität* hierbei ist also durch das Zusammenspiel zwischen den Filmen. *Transmedialität* hingegen beschreibt den Wechsel zwischen verschiedenen Medien. Ein gutes Beispiel hierzu wäre die Literaturverfilmung. Denn hier wird die Handlung eines Buches in ein anderes Medium dem Film umgewandelt. Wichtig dabei ist, dass durch die individuellen Möglichkeiten, einige Informationen des Ursprungsmediums ausgelassen werden können.

Unser Projekt hat ebenfalls einige Aspekte des Buches transmedial in eine VR Umgebung umgewandelt. Hierbei sind nicht alle Aspekte des Buches einbezogen worden. Nach unserer individuellen Vorstellung haben wir Aspekte des Buches modifiziert. Das Buch wurde durcheinander und nicht gängig geschrieben, diesen Aspekt haben wir durch Texturen, die optische Täuschungen beinhaltet, versucht darzustellen. Im Buch wird auch an einer Stelle erklärt, dass im Grundriss ein Raum nicht eingezeichnet worden ist. Wie

im vorherigen Kapitel beschrieben haben wir in unser Projekt einen Raum gebaut, der einen vorherigen Raum spiegelt, an der Wand des Raumes steht „Nichts ist, wie es aussieht!“ inmitten eines Grundrissbildes. Dieser Raum sollte den fehlenden Raum im Grundrissplan widerspiegeln. Des Weiteren gab es im Buch ein Kapitel, indem die Zeilen wie ein Labyrinth geschrieben worden sind. Dementsprechend haben wir in unsere VR Umgebung ein Labyrinth gebaut. Speziell hierbei ist, dass wir die Wände des Labyrinths mit den Buchseiten, in denen das Labyrinth beschrieben worden ist, tapeziert haben. Das spiegelt auch die Intermedialität in unserem Projekt wider, da es hier ein Zusammenspiel zwischen Buch als auch VR Umgebung gibt. Zusammenfassend ist also zu erkennen, dass auch unser Projekt sowohl intermediale als auch transmediale Züge aufzeigt.

5. Unity Projekt in Bezug auf *Mediation* und *Representation*

Weitere interessante Begriffe hinsichtlich des Seminars und des Projekts sind *Mediation* und *Representation*. *Mediation* beschreibt den Prozess, um die *Representation* zu ermöglichen. *Representation* ist das Resultat oder auch das Endergebnis die aus der *Mediation* hervorkommt.

Diese zwei Begriffe lassen sich auch auf die Gruppenarbeit für unser VR Projekt erklären. Die *Mediation* wäre hierbei zunächst unser Denkprozess. In diesem haben wir durch die Anwendung von Scrum im Seminar Sprints mit Tages und Wochenzielen erfasst. Das setzte den Start für die Durchführung unserer Arbeit. Danach haben wir Stück für Stück unser Projekt mit dem Programm Unity zunächst modelliert. Nach der Modellierung haben wir uns Gedanken zu Interaktionen und Gamification gemacht, die wir in unser Projekt einbauen konnten. Diese zwei Begriffe fanden ihre Verwendung durch das Öffnen von Türen und das Einsammeln von Büchern. Um sowohl die Gamification als auch die Interaktion zu ermöglichen, haben wir C-Codes und den Animator verwendet. Um das Projekt abzurunden und die Stimmung zu untermalen haben wir dann noch Musik eingefügt. Als dann unsere VR Umgebung im Programm fertig war, haben wir einen Avatar kodiert, damit das Programm auch als Aplica lauffähig ist. Das Ende der *Mediation* wurde durch das Laden der Aplica gekennzeichnet. Mit dem Ende der *Mediation* folgte dann die *Representation* für unsere Gruppe. Diese erfolgte dadurch, dass wir im Seminar unsere fertige Aplica auf ein kompatibles Gerät geladen haben und unseren Dozenten als auch Kommilitonen vorgeführt haben. Hierbei konnten diese durch unseren gebauten Raum laufen und die eingefügten Interaktionen nutzen.

6.Fazit

Abschließend wird nun Virtual Reality als Medium erörtert. Inwieweit passt Virtual Reality in die Kategorie Medium? Wenn Filme, Bücher, Bilder und ähnliches als Medium gesehen werden können, dann kann Virtual Reality auch als Medium gesehen werden. Bei den genannten Medien liest man oder sieht anderweitig eine Handlung und fühlt mit den Protagonisten mit. In einer Virtual Reality Umgebung jedoch, ist man selbst der Protagonist. In Filmen und Büchern sieht man nur die Abenteuer und Empfindung der Charaktere und Figuren. Als der Protagonist eines Virtual Reality Games ist die Authentizität näher. Es gibt heutzutage viele verschiedene Medien, die sich individuell auszeichnen. Und als eine davon sollte das Virtual Reality gesehen werden.

Eine weitere Klärung zur Abschließung des Themas wäre, wie sich Inhalte und Narrationen verändern, wenn sie in und durch Virtual Reality repräsentiert, ausgedrückt und (wieder)erzählt werden. Wie in unserem Projekt sichtbar wird beispielsweise der Inhalt und die Narration eines Buches durch Virtual Reality verbildlicht. In einem Buch liest man die Handlung und daher ist die Vorstellungskraft des Rezipienten erforderlich, um sich die Handlungen zu veranschaulichen. In einem Virtual Reality Medium jedoch, werden die Inhalte und Narrationen eines anderen Mediums nicht identisch übernommen, aber sie werden interpretiert und für das Auge sichtbar gemacht. Wenn man den Film als Medium betrachtet, werden auch hier Handlungen als Bilder dargestellt und gesehen. Jedoch besteht hier der Unterschied zu einer VR Umgebung, dass es nicht dreidimensional für den Zuschauer zu sehen ist und wie schon erwähnt der Betrachter nicht der Protagonist des Films ist. VR Inhalte und Narrationen werden also durch 3D Bilder ausgedrückt und repräsentiert.

Alles in allem kann das Virtual Reality als ein komplexes Medium mit vielen verschiedenen Facetten gesehen werden. Es überschneidet sich oft mit anderen Medien, dennoch gibt es immer einen individuellen Aspekt.