

Essay im Aufbaumodul 3 „Visuelle Programmierung“

der Universität zu Köln

Media Transformation - House of leaves

von

Gülsüm Yilmaz

g_yilmaz96@outlook.de

Matrikelnummer: 7315244

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung

2 Media Modalities-Lars Elleström

3 Reflexion: Unser Projekt

3a Differenzierung der Begriffe Intermedialität und Transmedialität

3b Differenzierung der Begriffe mediation vs. Representation

4 Virtuel Reality als Medium

4b Die Intermediale Beziehung zwischen Literatur und Virtuel Reality

1 Einleitung

Immer mehr wird in Medientheoretischen Diskursen darauf hingewiesen, Medien nicht nur als einzelne Disziplinen zu sehen, sondern gerade auch in dem breiteren Kontext der Medienwechsel und Wechselwirkungen zwischen Medien zu betrachten. Im Seminar *Visuelle Programmierung* ging es darum herauszufinden, wie solch eine Intermedialität stattfinden kann. Dafür nutzten wir den Roman *House of Leaves* von Mark Danielewski und stellten die Handlung in Virtueller Realität dar. In diesem Essay soll zunächst das Buch *Media Borders, Multimodality and Intermediality* von Lars Elleström näher gebracht werden, um Begriffe wie *Intermedialität* und *Transmedialität* sowie *mediation* und *Representation* zu greifen. Außerdem wird ein Einblick in unser Projekt gegeben, und die Frage beantwortet, ob Virtueller Realität ein Medium ist.

2 Media Modalities - Lars Elleström

Das Buch *Media Borders, Multimodality and Intermediality* von Lars Elleström, welches im Jahr 2010 veröffentlicht wurde, ist ein Buch, welches mittels unterschiedlicher Beiträge versucht, die Beziehung zwischen verschiedenen Medien näherzubringen. Der Autor erklärt zu Beginn, dass die Kapitel in erster Linie versuchen, die Frage zu beantworten, was Intermedialität ist und wie sich dieses Konzept auf Multimodalität bezieht. Sein Ziel hierbei ist es, dass alle Kapitel kompatible Ausgangspunkte haben.

Im ersten Kapitel stellt Lars Elleström fest, dass man Kunst als ästhetisch entwickelte Medienform betrachten muss. Hierbei schlägt er vor, dass alle Medien aus drei miteinander abhängigen Blickwinkeln betrachtet werden müssen: Als Basismedien, qualifizierte Medien und als technische Medien. Außerdem unterscheidet der Autor zwischen Dimensionen, die alle Medien kennzeichnen: der sensorischen, raumzeitlichen und der semiotischen Modalität.

Die sensorische Modalität bezieht sich hierbei auf die körperliche und mentale Wahrnehmung. Die raumzeitliche Modalität gibt an, wie sich Bewegung im Raum und die Erfahrung der zeitlichen Veränderung auf die Wahrnehmung von Daten auswirken. Die semiotische Modalität bestimmt schließlich den Prozess der Zuordnung von

Bedeutungen zu Dingen und Ereignissen, wobei der Mensch Zeichen interpretieren muss.

Im Folgenden werden Kapitel von zwei weiteren Autoren näher betrachtet. Irina Rajewsky befürwortet in ihrem Beitrag die Ablehnung einer essenziellen und statischen Sichtweise des Mediums durch Elleström. Sie unterscheidet zwischen den folgenden Dimensionen von Intermedialität: Anpassung von einem Medium in ein anderes, die Kombination von diesen Modalitäten. Der Autorin kommt zu dem Entschluss, dass die verschiedenen medialen Grenzübergänge in dieser Produktion uns auf die Natur unserer Konzeptionen von Medien aufmerksam machen.

In einem weiteren Kapitel bezieht sich die Autorin Siglinde Bruhn auf eine Fallstudie mit dem Thema Musik. Sie betont, dass das Bewusstsein des Zuhörers für die Interpretation der Musik von großer Bedeutung sind. Außerdem argumentiert sie, dass Zuhörer ein musikalisches Palindrom nicht wahrnehmen können, wenn es über neun Töne hinausgeht, und dass dies auf die Bedeutung der Zeitlosigkeit und Göttlichkeit hindeutet. Sie betont hierbei, dass das unterbewusste für die beabsichtigte Wirkung von entscheidender Bedeutung ist. Für die Autorin ist somit ein zentraler Aspekt, dass es vom Zuhörer abhängt, ob eine Wirkung wahrgenommen wird.

Alles in einem lässt sich feststellen, dass die Autoren Ihre eigene Definition von Intermedialität und Multimedialität haben. Außerdem fällt auf, dass die beiden Autorinnen nicht auf die Schwierigkeit der Intermedialität eingehen. Im Gegensatz zu Lars Elleström sind die Autorinnen daran interessiert Beispiele zur Intermedialität zu diskutieren, als einen Beitrag zur terminologischen Klarheit zu leisten.

3 Reflexion: Unser Projekt

In unserem Projekt haben wir die Handlung von der Literatur *House of leaves* mithilfe von Virtuell Reality dargestellt. Durch die Darstellung des Buches in ein neues Medium haben wir es geschafft, einen Medienwechsel zu vollziehen. Der Roman ist in seiner Form als auch in seiner Handlung vielseitig. Es finden sich mehrere Bedeutungsebenen wieder welche sich überlagern und in Beziehung miteinander treten.

Um unser Projekt genauso vielseitig zu gestalten, haben wir uns dazu entschieden *Gamification* hinzuzufügen. Wir nutzten hierzu Schlüsselbegriffe, um uns zu orientieren: *Storytelling* und *Interactivity*. Wir haben diese Idee umgesetzt, indem wir mithilfe dem Tool Unity Bücher modelliert haben, welche der Avatar im Laufe des Spiels einsammeln muss. Die Schwierigkeit hierbei war, nicht den Bezug zum Roman zu verlieren. Zum *Storytelling* gehörte dazu, dass wir uns die Handlung des Romans genauer anschauten und charakteristische Dinge herausschrieben, die wir als *events* und *branchings* darstellen konnten. Mit *events* sind Aufgaben, welche der Spieler aktiv selber erfüllen muss. Das *branching* wurde an mehreren Stellen eingebaut, damit der Spieler verwirrt wird. Dadurch wollten wir den chaotischen Schreibstil des Autors widerspiegeln. Unser Projekt hatte zum Schluss insgesamt sechs Räume. Ein Flur, indem an der Tür die Spielanweisungen zu sehen waren, der erste Raum mit den optischen Täuschungen, dann die gespiegelte Version des ersten Raumes als zweiten Raum. Das Besondere an diesem Raum war, dass auf einer Wand ein Grundriss einer anderen Wohnung zu sehen ist. Das sollte zeigen, dass einige Räume nicht verzeichnet sind so wie der Raum, in dem er sich befindet. Danach folgt ein weiterer Flur mit Hindernissen. Am Ende des zweiten Flurs befindet sich ein Labyrinth. Die Wände des Labyrinths sind mit Seiten aus dem Buch tapeziert, die das Labyrinth beschreiben. Zum Schluss gelangt man in den letzten Raum. Dort schwebt ein Schlüssel im Raum, welcher das Ende symbolisiert. Des Weiteren läuft im Hintergrund des Spiels eine zur Spannung beitragende Musik. Damit die Atmosphäre noch passender ist, wurde wenig Licht eingesetzt und in den Fluren nur durch kleine Fackeln an den Wänden. Die Türen öffnen sich durch verwendete C Codes und dem Animator automatisch beim Annähern, der zweiten *Interactivity* neben dem Bücher einsammeln. Diese und die Funktion der Entscheidungsmöglichkeit sowie Movement innerhalb der Räume zeigten die Interaktivität unseres Projektes.

3a Differenzierung der Begriffe Intermedialität und Transmedialität

Mediale Kunstformen und Gattungen die sich mischen und aufeinander Bezug nehmen haben sich ab dem neunziger Jahren etabliert. Hierbei sind Intermedialität, Multimedialität oder Transmedialität Begriffe, welche in unterschiedlichen Diskursen benutzt werden. Somit ist es nicht einfach eine einheitliche Definition zu definieren. Wie bereits im zweiten Kapitel erwähnt wurde, haben Autoren welche sich mit diesem Thema beschäftigen oftmals eine eigene Definition dieser Begriffe.

Von einer *Transmedialität* spricht man, wenn innerhalb eines Vorgangs ein Wechsel von Medien stattfindet. Hierbei kann der Bezug, in dem der Wechsel stattfindet verschieden sein. Zum Beispiel kann der Transfer, von dem hier die Rede ist, auf den Inhalt beziehen. Auf der Ebene des Inhalts verweist das Konzept Transmedialität vor allem auf die Medienwechsel, für welche gilt, dass im Prozess der Übersetzung die spezifischen Merkmale des Ursprungsmediums völlig verloren gehen.

Die Intermedialität handelt von einer Wechselwirkung zwischen unterschiedlichen Medien. Dies kann zum Beispiel der Prozess und das Produkt der Umsetzung eines Textes in das audiovisuelle Medium des Films sein. Dies beinhaltet, dass medienspezifische Wahrnehmungskonventionen neu erfahren und erlebt werden können. Intermedialität hat als Wechselwirkung zwischen unterschiedlichen Medien viel mehr mit Diskrepanz zu tun als mit Einheit, Harmonie und Transparenz. Somit setzt die Intermedialität einen Zwischenraum voraus, in welchem eine Wechselwirkung stattfinden kann.

3b Differenzierung der Begriffe mediation vs. Representation

Die Medien bringen uns in eine Entfernung von der Realität: Sie nehmen etwas, was wirklich ist, eine Person oder ein Ereignis, und sie ändern ihre Form, sodass das Ergebnis oftmals von der Realität abweicht. Dies wird als Mediation bezeichnet. Jedes Mal, wenn wir auf einen Film, Roman, Literatur oder Musik stoßen, sehen wir nicht die Realität, sondern die Version eines anderen. Ein gutes Beispiel hierfür ist ein Event wie zum Beispiel ein Film, welches wochenlang gedreht wird. Man hat am Ende stundenlanges Videomaterial. Dieses Videomaterial geht dann durch einen Prozess.

Hierbei wird von einer riesigen Anzahl an Alternativen wie zum Beispiel Kostüme, Sprache, Kameraeinstellungen, Miss en scene und der Schnitt ausgewählt. Die verschiedenen Elemente werden sorgfältig organisiert. Dieser Prozess ist im echten Leben nicht möglich. Mithilfe der Mediation kann man somit schaffen, das Publikum dazu zu bringen, sich auf einen Aspekt des Textes zu konzentrieren und andere zu ignorieren. Das Ergebnis dieses Vermittlungsprozesses ist, dass wir eine veränderte Version der Realität erhalten: Representation.

4 Virtuel Reality als Medium

Man muss nur den Kopf leicht bewegen und sofort bewegt sich die dazu abgestimmte virtuelle Umgebung mit. Bewegungen werden erfasst und gleichzeitig im Spiel umgesetzt. Die Einsatzmöglichkeiten dieses Mediums scheinen grenzenlos. Doch was ist ein Medium? Eine weite Verwendung des Begriffs wird verwendet, um eine bestimmte Art von Kunst zu beschreiben. Zum Beispiel ist Malerei ein Medium, die Druckgrafik oder eine Skulptur. Im Wesentlichen ist jede Kategorie von Kunstwerken ein eigenes Medium. Die Hauptaufgabe eines Mediums ist hierbei die Kommunikation. Medien können auch die Kluft zwischen der physischen Welt und der virtuellen Welt überbrücken. Sie können Botschaften übermitteln und Emotionen Hervorrufen. Somit ist virtuell Reality ein Medium.

4b Die Intermediale Beziehung zwischen Literatur und Virtuel Reality

Um die Intermediale Beziehung zwischen Literatur und Virtual Reality näher zu bringen, sollte man sich zunächst beide Medien genau anschauen. Eine Literatur kommunizieren mithilfe von Wörter. Sie drücken damit nicht nur die Handlung und die Charaktere aus, sondern auch eine Idee. Es zieht sich ein roter Faden Durch jede Seite, indem der Leser durch jede weitere Seite Informationen bekommt. Außerdem ist es in einer Literatur nicht möglich mehrere Informationen zeitgleich zu bekommen. Der Autor bestimmt, welche Information der Leser bekommt. Virtuell Reality hingegen ist viel schneller dabei Informationen wie die Geschichte, Informationen, Charaktere, Ideen und Stil zu zeigen. Ein Entwickler kann uns eine Umgebung zeigen, aber ohne die Narration sehen wir nur das Bild und nicht die tiefere symbolische Bedeutung die es

vielleicht hat. Zusammenfassend kann man sagen, dass eine Literatur und Virtual reality sich beide auf eine andere art und weise ausdrücken. Eine Literatur benutzt Wörter um eine Handlung Charaktere und Ideen zu beschreiben. Virtual Reality benutzt Bilder und Aktionen. Wenn man nun eine Literatur in ein Virtuall reality Projekt adaptieren möchte, muss man einiges beachten. Im Folgenden nenne ich zwei Aspekte, die bei solch einer Adaption wichtig sind. Es ist zum Beispiel von großer Bedeutung sich für einen bestimmten Stil zu entscheiden. Soll es Gruselig, witzig oder eine besonders traurige Atmosphäre wiedergeben. Aus diesem Grund sollte man zuerst schauen, wie der Stil in dem Original ist. Dies kann man machen, indem man sich die benutzen Wörter in Dialogen oder der Erzählform anschaut. Außerdem sollte man sich überlegen, welche Charaktere man bei solch einer adaption weglassen hinzufügen oder kombinieren soll. Gegebenenfalls muss man hierbei Personen hinzufügen oder Kombinieren, um die Ereignisse im Virtual Reality deutlich zu machen.

Quellenverzeichnis

Elleström, Lars. 2010. Media Borders, Multimodality and Intermediality. Basingstoke: Palgrave Macmillan UK.

<https://www.seo-analyse.com/seo-lexikon/i/intermedial/> (Letzter Aufruf: 09.02.2019)

<https://de.slideshare.net/kbamediaudies/mediation-and-representation> (Letzter Aufruf: 09.02.2019)