



Universität zu Köln

Media Transformation - House of Leaves

Essay für das Seminar in AM3:

“Media Transformation”

Ebru Bakir

ebrubakir@outlook.de

Matrikelnummer: 7315249

Fachsemester: 7

Studiengang: Medienkulturwissenschaften/

Medieninformatik

## **Inhaltsverzeichnis**

<i>Einleitung .....</i>	<i>1</i>
<i>Überblick über Elleströms „Media Borders, Multimodality and Intermediality“ .....</i>	<i>1</i>
<i>Reflexion unseres Projektes.....</i>	<i>2</i>
<i>Intermedialität vs. Transmedialität .....</i>	<i>3</i>
<i>Mediation vs. Representation .....</i>	<i>4</i>
<i>Ist Virtual Reality ein Medium? .....</i>	<i>4</i>
<i>Wie verändern sich Inhalte und Narrationen, wenn Sie in und durch Virtual Reality repräsentiert, ausgedrückt und (wieder)erzählt werden? .....</i>	<i>5</i>
<i>Literaturverzeichnis .....</i>	<i>6</i>

## Einleitung

Kann man ein Buch in das neue Medium *Virtual Reality* umwandeln? Was wird dazu benötigt und welche Bedeutung hat dies für die Intermedialität von Medien? Im Seminar *Visuelle Programmierung* ging es darum das herauszufinden. Dafür nutzten wir den Roman *House of Leaves* von Mark Danielewski und stellten die Geschichte in einer 3D - Version dar. Um dies so realitätsnah wie möglich darzustellen, verwendeten wir verschiedene Funktionen, die später genauer erklärt werden. Währenddessen stellte sich die Frage, inwiefern das neue Medium das Wiedergeben von Inhalten verändert und inwieweit. Dies und verschiedene Begriffe der Medialität wie die zuvor genannte *Intermedialität* und *Transmedialität* sowie *Mediation* und *Representation* sollen in diesem Essay erläutert und differenziert werden. Zum Schluss folgt eine kurze Diskussion darüber, ob Virtual Reality ein neues Medium ist und inwieweit es in das Thema Medien interveniert.

## Überblick über Elleströms „Media Borders, Multimodality and Intermediality“

Dieses Buch handelt von verschiedenen Themen und Anhaltspunkten der Medialität. Es geht in dem Werk nicht hauptsächlich darum bestimmte Begriffe zu definieren, sondern diese zu hinterfragen. Es geht so weit, dass verschiedene im Buch vertretene Meinungen aufeinanderprallen und nicht unbedingt zusammenpassen sowie auch gegensätzlich sind. Im Allgemeinen gesagt, vertritt Elleström die Meinung, dass es Medien verschiedenster Formen gibt und diese nochmal zu unterteilen sind, aber dennoch im Zusammenhang stehen. Der Oberbegriff lautet Media. Die drei Unterteilungen macht er in folgenden Kategorien: *basic media* (das Aussehen), *qualified media* (die Kunst) und *technical media* (das Material). Zu den Modalitäten zählt er nicht die Musik oder das Bild, sondern definiert die Modalitäten der Medien als Material, die Sinne, das Raum-Zeit Verhältnis und die Semiotik. Damit soll deutlich werden, dass beim Zufluss von Medien werden verschiedene Regionen des Körpers und Geistes angesprochen werden. Durch die vielfältige Nutzung vom unrealen Raum- Zeit Verhältnis, wo Sprünge möglich sind, erlauben das Wahrnehmen und Erleben auf eine andere Weise. Der Gebrauch von Semiotik sorgt dafür, dass man Bedeutungen wie Symbole und Handlungen aufeinander beziehen und daraus einen Entschluss ziehen kann. Das Ergebnis kann individuell ausfallen. Diese Individualität spielt bei Medien ebenfalls eine wichtige Rolle, da Jede oder Jeder eine eigene Meinung zu einem Thema bilden kann und hat. Damit wird deutlich, dass nicht alle Faktoren in Bezug auf ein Medium analysiert werden kann, weil dieser eine Aspekt

nicht definierbar ist. Ein weiterer Autor, der die Intermedialität in diesem Buch diskutiert, ist Sigurd Kvaerndrup. Er verdeutlicht, dass man die Theorie der Intermedialität auf noch ältere Geschehnisse beziehen kann. Das beweist er, indem er die Kirche als Medium angibt und das Zusammenspiel innerhalb eines Vorgangs als intermedial bezeichnet. Die Schmückerei drumherum, also Musik, Bilder und Komposition, haben zu der damaligen Zeit denselben Effekt wie die neuen Medien. In einem weiteren Kapitel wird die These von Hajnal Király über die Film-Literatur Beziehung beschrieben, die besagt, dass ein Film vom Autor abhängt. Das wichtigste in diesem Genre ist, dass der Fokus auf dem tatsächlichen Autorenwerk liegt. Bei Autorenfilmen wird der Bezug mehr auf das inhaltliche gelegt, sodass die künstlerische Wahrnehmung bei der Adaption eines Romanes bewusst weitergegeben wird an das Publikum. Dies ist der Grund, warum eine Intermedialität vorliegt. Während manche versuchen dies zu verstecken, wird die Aufmerksamkeit auf genau diesen Punkt gelegt.

## Reflexion unseres Projektes

Wir haben uns bei unserem einige Gedanken darüber gemacht wie wir das Projekt realisieren können. Einfach die Geschichte im Buch zu modellieren war keine Option, da dies unserer Meinung nach zu unkreativ war. Aus diesem Grund entschieden wir uns dazu eine *Gamification* hinzuzufügen, damit es spannender und ansprechender wirkt. Wir nutzten hierzu zwei Schlüsselbegriffe, um uns zu orientieren: *Storytelling* und *Interactivity*. Um diese Idee in die Tat umzusetzen, überlegten wir zunächst einmal was man als Aufgabe erstellen kann ohne den Bezug zum Buch zu verlieren. Die Aufgabe lautete dann Bücher, die sich im Projekt an verschiedenen Stellen befanden, aufzusammeln. Außerdem haben wir die Funktion eines Scores hinzugefügt, sodass man während des Spiels sehen kann, wie viele man von den sechs vorhandenen Büchern eingesammelt hat. Der Score steht oben links im Bild. Als Programm zum Modellieren nutzen wir Unity. Zum *Storytelling* gehörte dazu, dass wir uns die Geschichte genauer anschauten und Dinge herausschrieben, die wir als *events* und *branchings* darstellen konnten. Mit *events* sind Aufgaben gemeint, die der Spieler aktiv selber erfüllen muss. Das *branching* wurde an mehreren Stellen eingebaut, damit der Spieler verwirrt wird. Somit wollten wir auch den chaotischen Schreibstil des Autors widerspiegeln. Unser Projekt hatte dann insgesamt sechs Räume in folgender Reihenfolge: ein Flur mit den Spielanweisungen, der erste

Raum mit optischen Täuschungen, dann die gespiegelte Version des ersten Raumes als zweiten Raum mit einer Wand auf der ein Grundriss einer Wohnung zu sehen ist. Das sollte zeigen, dass einige Räume nicht verzeichnet sind so wie der Raum, in dem er sich befindet. Danach ein weiterer Flur mit Hindernissen. Im Anschluss befindet sich das Highlight der Räume, ein Labyrinth. Die Wände des Labyrinths sind mit Seiten aus dem Buch geschmückt, die das Labyrinth beschreiben. Zum Schluss gelangt man in den letzten Raum, das Ziel. Dort schwebt ein Schlüssel mitten 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.

## Intermedialität vs. Transmedialität

Man spricht von *Transmedialität*, wie der Name schon verrät, wenn innerhalb eines Vorgangs ein Wechsel von Medien stattfindet. In welchem Bezug der Wechsel stattfindet kann unterschiedlich sein. Redet man von einem inhaltlichen Wechsel, also die der Narration, gehen einige Besonderheiten eines Originals verloren, da diese im neuen Medium kein Platz haben oder nichts zur neuen Version beitragen. In der Regel baut ein neues Medium auf einem alten Medium auf.

Bei der *Intermedialität* dagegen geht es um das Zusammenspiel von verschiedenen Media wie beispielsweise zwischen Literatur und Verfilmung sowie deren Harmonie während der Wechselwirkung. Hier wird darauf geachtet, ob und wie man beide miteinander integrieren kann.

In Falle unseres Projektes wurde das Zusammenspiel von der Literatur mit dem neuen Medium *Virtual Reality* dargestellt. Zur Transmedialität kann man es in Hinsicht der Verwendung beziehen. Durch die Darstellung des Buches in einer 3D Welt wurde teilweise ein Wechsel von einem zum anderen Medium vollgezogen. Teilweise trifft es nur zu, da wie oben

beschrieben wurde nicht das ganze Buch im Projekt vertreten ist, sondern nur einige ausgewählte Stellen. So gingen einige Teile, die das Buch ausmachen, verloren.

## Mediation vs. Representation

Der Unterschied dieser beiden Begriffe zeigt, dass nicht alles, was von den Medien preisgegeben wird, auch wahr oder realitätsnah ist. Während auf einer Seite die Realität steht, wird durch die *Mediation* eine *Representation* erschaffen. Das bedeutet, dass im Prozess der Mediation verschiedene Aspekte hinzugefügt werden wie Musik, Licht oder Schnitt, sodass ein neues Konstrukt entsteht. Dieses Konstrukt ist dann das Ergebnis, welches zeigt, was auch wirklich gezeigt werden soll, womit nicht die Realität gemeint ist. Es geht mehr um die Nachricht, die vermittelt werden soll und wie man das am besten tun kann.

Also zusammengefasst heißt das, dass der Macher (Entwickler, Regisseur etc.) seine Sicht dem Zuschauer und der Zuschauerin vermitteln will. Es ist somit nur Mittel zum Zweck, damit man andere Personen von seiner eigenen Meinung überzeugen kann. Dies wird dann als *Representation* bezeichnet, was es nicht nur einer, sondern mehreren Formen existiert. Man kann Artikel in Zeitungen und auch Fotografien so konstruieren, dass sie bestimmte Absichten erfüllen. Man muss dabei nur im Hinterkopf beibehalten, dass diese nicht real sind, sondern geschaffen sind, um zu beeinflussen. In unserem Projekt haben wir ebenfalls Methoden der Mediation genutzt, um unser vorgeplantes Konstrukt auf eine bestimmte Weise zu zeigen. Damit wir eine von uns vorbestimmte Atmosphäre kreieren konnten, setzten wir beispielsweise eine schaurige Musik ein. Das Ergebnis ist eine 3D Welt, die nur virtuell existiert und außerhalb dieses Programmes nichts zur realen Welt beiträgt.

## Ist Virtual Reality ein Medium?

Um diese Frage zu klären, sollte man zunächst einmal die des Mediums klären. Ein Medium ist ein Kommunikationsmittel, welches nun schon seit Jahrzehnten genutzt wird, um Informationen weiterzugeben und teils zu erklären. Es dient als eine Art Vermittler. Außerdem gibt es verschiedene Arten von Medien: die alten Medien und die neuen Medien. Zu den älteren Medien zählen Zeitungen und Bücher, also Printmedien. Als Neuere bezeichnet man generell alles was mit einem Computer zu tun hat oder E-Books. Mittlerweile zählen hierzu auch Videos

und der Fernseher. Diese sind audiovisuelle Medien. Zu diesen würde ich auch Virtual Reality zählen, da somit auch mehrere Sinne angesprochen werden, um Informationen weiterzutragen und den Horizont zu erweitern. Es ist ein neueres Medium, wie es auch einmal ein Fernseher war, und zeigt die Fortschritte in der Technologie.

## Wie verändern sich Inhalte und Narrationen, wenn Sie in und durch Virtual Reality repräsentiert, ausgedrückt und (wieder)erzählt werden?

Bei jedem Medium gibt es Vor- und Nachteile, die man im Voraus bedenken muss. Durch die Virtual Reality kann man Dinge erleben, die möglicherweise sonst nicht möglich gewesen wären. Zum Beispiel kann man so (Online-) Spiele selber als aktiver Spieler durchlaufen, Orte am anderen Ende der Welt besuchen oder ein altes Medium wie ein Buch in ein neues verwandeln. Letzteres haben wir mit unserem Projekt versucht. Zu den Nachteilen gehört nun, dass einige Inhalte verloren gehen. Während audiovisuelle Sinne gestärkt werden, verliert es auf der inhaltlichen Ebene an Bedeutung. Bei dem Übergang zu einem neuen Medium ist dies schon öfter vorgekommen. Beispielsweise geht bei einer Literaturverfilmung auch ein Teil der Geschichte verloren, da es nicht zum Film passt oder auch nicht dargestellt werden kann. Das Wichtigste wird vom Drehbuchautor herausgearbeitet und zum Skript umgeformt. Bei der Virtual Reality passiert dies ebenso. Es geht bei der Virtual Reality auch weniger um den Inhalt, sondern Hauptbestandteil hier sind die neuen Funktionen, die ermöglicht werden.

Alles in allem kann man sagen, dass die Arbeit mit Unity und der Erstellung eines 3D-Raumes dazu beitragen hat das neue Medium besser zu verstehen. Obwohl es auch Nachteile hat wie der Verlust von wichtigen Inhaltspunkten einer Narration, ermöglicht es auch tiefer in das Geschehen einzutauchen. Durch das meiner Meinung nach neue Medium kann man neue Erkenntnisse sammeln über verschiedene Themen.

## Literaturverzeichnis

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

kbmediastudies. 2010. „Mediation and representation“. *slideshare.net* (15.12.2010).  
Aufgerufen am 09.02.2019, <https://de.slideshare.net/kbmediastudies/mediation-and-representation>.