

# Narration in Virtual Reality

Sandra Richter  
(Masterstudent)

Neckarsulmer Ring 09, 09405 Zschopau, Deutschland  
University Wien

## Abstract.

“Reality is not what happen. Reality is what we feel.”

In meiner Präsentation wird es einen Überblick über die verschiedenen narrativen Theorieansätze der linearen und partizipativen Erzählformen geben, die sich auf virtual Reality anwenden lassen oder nicht. Danach wird der Computeranimationsfilm auf seine Immersion und seine Wirkung auf den/die Zuschauer/in präsentiert und erläutert, warum der Animationsfilm als narratives Erzählmittel in virtuellen Realitäten funktionieren kann. Die Basis bilden die Experteninterviews (Arx Anima, Goldextra, Vrisch) aus der österreichischen Animations- und Virtual Reality Branche sowie die Studien von Janet H. Murray (1997), R. Aylett und S. Louchart (2003), Ann-Sophie Lehmann (2008) und André Bazin (2004) zu der Erzählform in Virtual Reality.

**Keywords:** Virtual Reality, Storytelling, Immersion.

## 1 Virtual Reality als narratives Medium

Eine Geschichte in Virtual Reality kann nicht auf die gleiche Weise erzählt oder gezeigt werden, wie in anderen Medien (Theater, Kino, Literatur). Doch welche narrativen Theorien sind anwendbar auf VR? Viele davon werden von der Idee beeinflusst, dass die Geschichte von einem/r Autor/in geschrieben sein muss oder dass es einen so genannten Creator gibt. In partizipativ narrativen Formen ändert sich das Verhältnis von Autor/in und Zuschauer/in. Der/Die Zuschauende/in wird zum/r Benutzer/in und schlüpft selbst in eine aktive Rolle. So kann er/sie aktiv am erzählenden Prozess teilnehmen und in die Narration eingreifen. Praktische Beispiele dafür sind das Improvisationstheater, Live Action Role Play Game, sowie das Forumtheater. Ein Theorieansatz von Aylett und Louchart ist die dynamische Systemtheorie. In der ein System selbst ein Ordnungsmuster ausbildet und sich ständig verändert. Die Vorstellung ist es, dass eine durch Interaktion dynamisch erzeugte Erzählung, eine Entwicklung (Trajektorie) über die Erzählfläche, alle möglichen Interaktionen darstellt. Einen weiteren Ansatz bietet Janet Murray mit ihrem Holodeck und Cyberdramen. Indem der Computer die Aufgabe des Spielleiters übernimmt und der/die Benutzer/in sich in seiner/ihre Rolle

interaktiv am Storytelling-Prozess beteiligt, wird es ihm/ihr möglich in einer Handlung mehreren Variationen auszuwählen und durchzuspielen. Durch die verschiedenen theoretischen Ansätze, wie man mit Narration agieren kann, lässt erkennen, dass die Erzählung in VR als Prozess aufgefasst werden muss. Somit sind Theorien, in denen Interaktion prägend ist, besonders produktiv. Eine mögliche Erzählform ist eine, in der Interaktivität und Benutzerzufriedenheit als Grundlage dienen um eine Erzählung zu bilden, dem/der User/in maximale Befriedigung bringen kann.

### **1.1 Computeranimation als immersives Erlebnis**

Der Computeranimation gelingt es durch ihre Anthropomorphisierung von Tieren und Objekten und dem Versuch einen visuellen Realismus zu schaffen, der aber nie ganz real ist, eine Ausbalancierung zwischen Realismus und Geschichte zu erzeugen. Immersion im Animationsfilm und dessen Strategien sind nicht so leicht greifbar. Die Selbstverständlichkeit des Phänomens, das Bilder körperliche Reaktionen hervorrufen können, findet sich bereits in der Malerei wieder, wo das Gemälde durch seine Figuren den Menschen immersiv stimulieren kann. Im Animationsfilm spielt der Körper eine wichtige Rolle. Es geht nicht mehr nur um die Erweiterung der Illusion einer dritten Dimension im Hyperrealismus, sondern auch um die Wiedergabe von Stofflichkeit. Es ist wichtig welche Oberfläche das Objekt oder die Figur besitzen damit sich der/die Betrachter/in besser in die Welt hineinfühlen kann. Bouldin geht davon aus das der/die Zuschauer/in seinen/ihren eigenen Körper braucht um den des animierten zu begreifen. Die Darstellung des Körpers in der Computeranimation spricht also die Erfahrung des/der Zuschauers/in an und bringt ihn/sie dazu, sich dem Schauen mit dem ganzen Körper hinzugeben und somit in das Medium einzutauchen. Es ist der anhaltende Wechsel des Erlebens in verschiedenen Körpern, die Verschränkung von synthetischem Realismus, haptischen Schauen und selbstreflexiven Gesten die kontinuierlich neue immersive Impulse erzeugen.

## **2 Die 4 Arten des Geschichtenerzählens in VR**

Aus den theoretischen Ansätzen, den Experteninterviews, und aus dem „four-quadrant system“ von Devon Dolan, sind 4 Kategorien erstellt wurden, in denen verschiedene Beispiele von VR-Filmen, wie der/die Zuschauer/in in die Handlung eingebunden werden, aufgeführt sind. Die Kurzfilme: Asteroids!, Pearl, Invasion, Catatonic, Duet, Rain or Shine, Buggy Night, Façade und Wolves in the walls, werden in die einzelnen Kategorien unterteilt und an ihnen wird untersucht, wie sehr der/die Zuschauer/in im Film präsent ist. Handelt es sich bei dem/der Zuschauer/in um jemanden, der/die passiv dem Geschehen folgt, oder wird er/sie aktiv in die Handlung miteingebunden? Des Weiteren wird durch die Aussagen in den Experteninterviews festgestellt, das Filme in VR einer linearen Dramaturgie folgen sollten, damit die Geschichte aufmerksam verfolgt werden kann. Diese Aussagen stimmen mit den Filmen in den Kategorien A bis C überein. In Kategorie D entsteht ein interaktives Storytelling, das auf die Tätigkeiten und

Antworten des/der Zuschauers/in eingeht und die Handlung nach der Interaktion richtet. Ein weiterer Punkt, der durch die Befragung der Experten entstand ist, ist die Aufmerksamkeit des Menschen auf das Geschehen im virtuellen Raum und das diese Aufmerksamkeit über die Immersion erzeugt wird. An Hand dieser Punkte wurden die Filme aus den verschiedenen Kategorien untersucht und es wurde festgestellt, dass die Aufmerksamkeit der Zuschauer/innen steigt, je aktiver sie in die Handlung mit einbezogen werden. So ist die immersive Aufmerksamkeit in Kategorie A niedrig, da der/die Zuschauer/in nur als Betrachter/in fungiert und keinerlei Bezug durch einen virtuellen Körper, oder einer bewussten Wahrnehmung von den animierten Figuren im Raum zur Geschichte bekommt. Die Aktionen des/der Zuschauers/in haben keinerlei Auswirkung auf das Geschehen und es entsteht der sogenannte „Swayze-Effect“. In Kategorie D ist die immersive Aufmerksamkeit und das Gefühl selbst ein Teil der virtuellen Welt zu sein sehr hoch. Der/die Zuschauer/in bekommt einen virtuellen Körper und kann mit den animierten Charakteren interagieren. Er/Sie ist nicht nur ein Teil der Geschichte, sondern bestimmt und gestaltet diese aktiv mit. Die Frage, die sich daraus herleiten lässt, ist jene: Wie viel Aktivität soll dem/der Zuschauer/in gegeben werden? Was möchte der Film beim/bei der Zuschauer/in bewirken? Alle 4 Kategorien sprechen den Menschen auf unterschiedliche Weise an und wählen verschiedene Ansätze, um die Aufmerksamkeit auf die Handlung zu richten. Wird Kategorie A gewählt, besitzt der/die Zuschauer/in keine Bewegungs- oder Entscheidungsfreiheit und folgt passiv der linearen Filmhandlung. Die Aufmerksamkeit wird in Kategorie A besonders durch die starken animierten Charaktere und dessen Handlungen bestimmt. In der Kategorie D bestimmt der/die Zuschauer/in selbst über die Handlung und folgt aktiv dem Geschehen, muss mit den Figuren interagieren um voran zu kommen. Dadurch entwickelt sich die Erkenntnis, dass vor allem die animierten Charaktere in der virtuellen Realität jene sind, die den/die Zuschauer/in ein immersives Gefühl geben und ihn/sie sich als einen Teil der virtuellen Welt betrachten lassen. Die Animationsfigur und dessen Charakter sind ausschlaggebend für die Kommunikation zwischen dem/der Zuschauer/in und dem virtuellen Raum, in der die Geschichte stattfindet.

		Character Presence	
		Ghost	Character
Impact on Story	No Impact	<b>A</b> Asteroids Pearl	<b>B</b> Invasion Catatonic
	Impact	<b>C</b> Duet Rain or Shine Buggy night	<b>D</b> Facade Wolves in the walls

## References

1. Bazin, André: Was ist Film? (Hrsg.) Robert Fischer; Berlin: Alexander Verlag Berlin 2004; S. 43 – 49.
2. Lehmann, Ann-Sophie: In der Ratte: Der Körper als immersiver Ort im 3D-Computeranimationsfilm. In: Robin Curtis und Christiane Voss (Hrsg.); montage AV – Immersion 17/2/2008; Marburg: Schüren 2008; S.121 – 141.
3. Aylett, R.: Towards a narrative theory of virtual reality. S. Louchart, Springer-Verlag London Limited 2003.
4. Murray, Janet H.: The Future of Narrative in Cyberspace. The MIT Press Cambridge, Massachusetts 1997.
5. Bouldin, Joanna (2000) Bodacious Bodies and the Voluptuous Gaze: A Phenomenology of Animation Spectatorship. In: Journal of Animation Studies S. 56-67.
6. Dolan, Devon & Parets, Michael: Redefining the axiom of story: the VR and 360° videos complex. (22.01.2018). <http://voicesofvr.com/292-the-four-different-types-of-stories-in-vr/>