

## Semiotik von technischen Medien und Botschaften.

### Welche Medien unterstützen das Erleben in einem inszenierten Erlebnisraum.

Dieser Beitrag handelt von der Semiotik der Medien. Medien werden als solches gelesen. Sie werden in bestimmter Art und Weise in Systemen organisiert und in einem Kontext gesehen. Dies führt zu der Frage, welche Medien das Erleben in einem inszenierten Erlebnisraum unterstützen. Die Inszenierung und der Event Mediale Erlebnisraum werden betrachtet

### Über Inszenierung.

Inszenierung bedeutet eine Position durch formale Ästhetik mit Unterstützung von technischen Mitteln in Szene zu setzen. Wobei technische Mittel in der Herstellung von Inhalten als auch in der Präsentation der Inhalte selbst eine Rolle spielen. Sie sprechen die menschlichen Sinne an, sie hinterlassen einen Eindruck. Der Eindruck wird emotional, intellektuell und logisch erarbeitet, ein Wahrnehmungsvorgang beginnt.

Szenographische Inszenierungen als Erlebnisraum bedeutet das Eintauchen in ein Ideenbild. Idee als Konzept mit Inhalt und Relevanz in der Aussage, Bild als multimediale Darbietung, als eine Begehbarmachung des Erlebbaren mit Medien. Diese Medien wie Ton, Licht, Video, Film, Spiel, Animation, Computer generated Grafics usw. werden im Raum als ganzheitliches Erlebnis inszeniert. Sie werden über interaktive Schnittstellen, mit Projektionen, durch LED Walls, Panels, Screens, mit Lautsprechern aller Art, interaktiven Objekten, Wänden, Fußböden, oder Decken, mit beweglichen, statischen vielfarbigen und veränderbaren Licht realisiert. Die Inszenierung ist komplex, ist geplant und ganzheitlich. Der Besucher befindet sich entweder inmitten dieser Inszenierung, wie es in den Erlebnisräumen der Fall ist, oder aber er betrachtet die aus dem Zuschauerraum heraus, wie es im Schauspiel, Konzert, Oper, Bühnendarbietungen oder im öffentlichen Raum statt findet.

Bei Event Medialen Erlebnisräumen, bewegt sich der Besucher durch die Inszenierung und schreibt eigenständig die Geschichte seines Erlebens. Er entscheidet das Tempo, die Blickpunkte, Perspektiven und Vollständigkeit der Betrachtung. In allen Fällen wird eine körperliche Präsenz vorausgesetzt. Diese Vielfalt wird von den Event Medialen Szenographen bei der Planung berücksichtigt. Die Planung und Ausgestaltung der Räumlichkeiten sind detailliert und decken alle Bereiche ab. Es gibt keine Möglichkeit des Versteckens oder Vertuschens. Die Gestaltung verbinden alle Ebenen und unterwirft sich dem Thema. Der Besucher tritt in die Welt hinein und befindet sich in einer Parallelwelt des sinnlichen Erlebens.



© Hochschule der Medien, Studioproduktion EventMedia: „Schatten“, 2017.

#### **Inszenierung und Kodierungssysteme.**

Es gibt keine Inszenierung ohne Medien. Es ist nur eine Frage der Menge und der Beschaffenheit. Sind es analoge oder digitale Medien, lassen sie einen Zugriff zu, reagieren sie auf den Menschen, werden sie von äußeren Einflüssen verändert, bildet sich die Umgestaltung in analogen oder digitalen Formen aus? Wird der Mensch gesteuert, um Anteilhabe mit Geräten gebeten, oder reagieren die Medien ohne Aufforderungen auf Einflüsse?

Der Raum ist hybrid, er ist medial vermischt und bündelt Möglichkeiten der sinnlichen Wahrnehmung. Mehrere Genres setzen sich zu einem Neuen zusammen. Hybride Objekte werden geschaffen, sie bestehen aus halb realen und halb virtuellen Komponenten.

Inszenierungen bedienen sich der menschlichen Kodierungssysteme. Begonnen mit Geräusch, Ton, logischen und alphabethischen Abstraktionen zu formalen Kodierungen, komplexen und einfachen ikonographischen Kodierungssystemen, bis hin zu gestisch mimischen und kinetischen Zeichensystemen. Hinter diesen Kodierungssystemen verstecken sich Bedeutungsräume. Sie wollen geplant und erschlossen werden. In der Regel bedient sich der medial inszenierte Erlebnisraum mit komplexen ikonographischen Kodierungssystemen. Sie stellen Hör- oder Sehbilder dar, wobei einfache ikonographische Kodierungssysteme für die Wegleitung und Besuchersteuerung eingesetzt werden. Hör- und Sehbilder werden mit und durch Medien erzeugt. Mal ist es eine großformatige Fotografie, mal sind es Schriftbilder, die als Graphik Aufmerksamkeit schaffen, mal sind es Farbräume von Wärme oder Kühle, mal sind es Bewegtbildeinspieler, Computer Animationen, real time eingespeiste VR Daten, mal groß- oder kleinformig, mal Viel und Wenig, mal interaktiv zu bedienen oder kontemplativ auf sich wirken zu lassen.

### Die Semiotik der technischen Medien.

Die Medien selbst formen die Art des Verstehens. Da sich die Gesellschaft mehr und mehr den digitalen Räumen zuwendet, outer space, cyber space, web space, augmented spaces, virtual spaces, werden wenig bis keine Gedanken über den Raum an und für sich verschwendet. Dabei ist der Raum ein Synonym für das Distanzierte, dem nicht zusammen gehörigen, dem daneben stehenden. Der Raum behandelt ein Terrain, den Besitz von etwas, den Zustand des Zweierlei. Es ist immer ein Raum, der das eine vom Anderen trennt.

Wir schaffen Kommunikationsobjekte, sie versprechen eine soziale und technische Aktivität, um Zustände und Identitäten auszutauschen und zu verhandeln. Wir suchen nach Verbindungen. Und all das konstituiert wer wir sind und was wir sind. Diese Medien sind nicht neutral, nicht einfache Handwerkszeuge, sie sind keine passiven Container für einen Inhalt, sie sind in sich die Formgeber für das Verstehen. Wer zwei Städte mit einer Brücke verbindet und von zwei Städten mit einer verbindenden Bücke spricht, versteht nicht, dass die Qualität dieses Raums entschieden zu einem Raum verändert wurde. Selbst wenn geografische Zustände fast gleich erscheinen, so wird die quantitative Änderung der Verbindung dieser unterschiedlichen urbanen Landschaften durch die besonderen, neu geschaffenen sozialen Verbindungen eine neue Einheit formen.

Durch technische Neuerungen versucht die Menschheit den physikalischen Raum und den kognitiven Raum zu kontrollieren. Es geht um die Verbindung von kommunikativen Bedürfnissen, denn uns treibt der Wunsch nach Verstehen und Überbrückung. Dabei wird der Umstand dass Medien selbst Botschaften sind eher achtlos behandelt. Der Gedanke, dass digitale Medien helfen, eine menschliche face to face Verbindung zu verhindern, wird unterdrückt. Medien unterstützen die unpersönliche Kommunikation.

Mit diesem Wissen stellt die Erschaffung eines medialen Erlebnisraums die Frage nach der Beschaffenheit der Medien. Denn elektronische Medien sind soziales Verhalten. Und so trägt jedes Medium eine eigene DNA ins sich, die eigene Kommunikationsarten evoziert.

### Welche Medien werden in Inszenierungen eingeplant?

Diese Frage wir gestellt, aber es ist besser zu fragen: welche Medien rufen welche Bewegungen und Reaktionen hervor? Erst nach der Klärung dieser Frage, beantworten wir die Inhalte, die über diese Medien gespielt werden. Die Semiotik hat sich mit der Sprache als Mittel für das Verstehen auseinander gesetzt, wir setzen uns zusätzlich noch mit der medialen „Semiotik“ auseinander. So werden Töne über Kopfhörer anders begriffen, als im Raum verströmte Geräusche. Bilder auf einer großformatigen LED Wand bei mittlerer Rezeptionsdistanz werden anderes aufgenommen als auf einem hand held device.

Wir arbeiten deshalb mit verschiedenen Narrativen. Der Narrative des gewählten Mediums dessen technologische Semiotik entschlüsselt wird, wie z.B. LED Wand, Touch Screen, Buch, Projektion, VR Brille, usw, mit der der Narrative der Formate, wie Standbild, Bewegtbild, Ton, Sprache, Licht, Farbe, also der Kodierungssysteme für menschliche Kommunikation, und letztendlich mit der inhaltlichen Narration, der Geschichte.

### Welche Medien wofür? Anwendungsbeispiel.

Im medialen Erlebnisraum werden lineare Erzählungen dekonstruiert. Sie werden in Technik und Kommunikation aufgeteilt, eingeteilt und neu gemischt. Diese Mischung wird dem Besucher in der Hoffnung vorgestellt, dass sie aktivierend und erkenntnisgewinnend den Geist und den Körper des Rezipienten bewegt. Denn er soll aktiv werden, sich auseinander setzen, sich

beteiligen und kausale Zusammenhänge zusammen bringen, soll zwischen den Zeilen lesen und ein eigenes Bild erschaffen. Zwischen den Zeilen bedeutet im medialen Erlebnisraum, er soll die Stationen, die Wartepunkte, die Interaktionspunkte miteinander verbinden und ein Ganzes daraus formen.

Dafür wird die einst lineare Narrative dekonstruiert. Es werden Kernszenen extrahiert, denn ein Buch, Gedicht, eine Film oder ein lyrisches Traktat in ganzer Länge nachzuerzählen stellt eine Kopie etwas Bestehenden dar, nicht eine neue Kreation, also ein neuwertiges Werk und damit Erfahren und Interpretieren.

Die Kernszenen werden mit Schlüsselaussagen verbunden und medial inszeniert. Im gezeigten Beispiel wird ein szenischer Kurzfilm, eine Tragödie, in den medialen Erlebnisraum übertragen. Der Protagonist verursacht großes Leid an dem er innerlich fast zerbricht. Der Boden wird mit jeder Erinnerung unter seinen Füßen weg gezogen. Die mediale Inszenierung greift dieses Thema auf.



© Hochschule der Medien, Studioproduktion EventMedia

Vier aneinander gereihte Kopfkino. Die Besucher stehen auf Podesten, die einen Endless Mirror verbergen.

Der Besucher wird aufgefordert, den Moment des Fehlverhaltens in einem Kopfkino, einen den Kopf umschließenden Kastens, erneut zu erleben. Er tritt über eine Stufe in diesen Kasten. Dieser Raum ist von allem anderen Geschehen abgeschirmt und der Besucher ist mit sich allein.





© Hochschule der Medien, Studioproduktion EventMedia. Der Besucher erlebt im Kopfkino die traumatische Schlüsselszene. Nach Beendigung erleuchtet ein Endless Mirror.

Er setzt einen Kopfhörer auf und auf einem, das Blickfeld umschließenden Curved Display wird in der subjektiven filmischen Einstellung der Moment des Fehlers erzählt. Durch die Subjektive ist der Besucher der Hauptdarsteller. Im Kopfhörer selbst befindet sich ein Infrarot Sensor. Mit der Drehung des Kopfes werden bestimmte Bildbereiche sichtbar, der Rest des Bildes verschwimmt und ist der Wahrnehmung entzogen. Der Betrachter sieht und erlebt den Tunnelblick des Protagonisten. Das Curved Display hilft bei dem bildlichen Umschließen des Menschen.



© Hochschule der Medien, Studioproduktion EventMedia: ein Curved Display umschließt die Sicht des Besuchers im Inneren des Kopfkinos.

Im hinteren Bereich starrt der Hauptdarsteller des Films auf den Hinterkopf des Besuchers. Dafür reicht ein, in unmittelbarer Nähe angebrachter Flat Screen. Es ist eine beengte Situation, so beengt wie die filmische Erzählung. Beim Klimax, wenn dem Hauptdarsteller des Films der Boden unter den Füßen entzogen wird, erleuchtet ein Endless Mirror. Er befindet sich in dem erklommenen Podest. Der Boden bricht weg. Schaut der Rezipient hinunter, wird er in einen unendlichen Raum schauen. Auch ihm wird der Boden unter den Füßen entzogen.



© Hochschule der Medien, Studioproduktion EventMedia. Der Endless Mirror erleuchtet, der Blick des Betrachters führt in die Unendlichkeit.

**Direktheit: Übereinstimmung von technischen Medien und Erzählung.**

Das Beispiel verdeutlicht die Direktheit der Kommunikation innerhalb des medial inszenierten Erlebens. Im Film werden die Filminhalte an einer konsequent nachvollziehbaren Anreihung aufgebaut. Die Zeit entspricht einem filmischen verkürzten realen Erleben. Der Filmbetrachter wird ohne eigene Bewegung oder Interaktion diese Inhalte erhalten. Er wird durch Montage und Schnitte die zeitlichen und kausalen Lücken im Kopf schließen und die Geschichte vervollständigen. Derweil im Event Medialen Erleben narrative Details und Hinführungen untergeordnet behandelt werden. Denn der Rezipient erlebt die Geschichte handelnd. Nicht sitzend. Die Aufmerksamkeit wird durch vielfältige Eindrücke gelenkt. Es ist ein ganzkörperliches holistisches Erleben. Die Erzählung findet sich nicht nur in der Geschichte statt, sondern die Medien selbst erzwingen eine festgelegte Narrative.

Der Event mediale Raum ist immer ein körperlicher. Nicht nur körperlich in der Erfahrung des Rezipienten, sondern auch körperlich in der Präsentation. Es ist ein gebauter Raum, eine vollständige Einheit aus Objekten, seien sie analog, haptisch, digital oder virtuell. Sie sind im Raum und damit eine inszenierte erweiterte Wirklichkeit. Diese Wirklichkeit kann nicht verändert werden. Baufehler, Anordnung, Inhalte, Narrationsweisen, Technologien etc. können nicht kurzfristig umgestaltet werden.

Diese räumlichen Inszenierungen erzwingen Konzepttreue, zwingende Fragen nach der Art der Medien, nach dem inne liegenden Narrationsarten des Mediums selbst. Es ist ein Vorgriff auf ein Holodek. Und das ist die Zukunft der Event medialen Erlebnisräume.

### Kurzvita:

Nach dem Studium der visuellen Kommunikation mit Schwerpunkt Medien an der Universität der Künste in Berlin arbeitete Ursula Drees in Berlin, New York, Barcelona und Potsdam. Sie gewann eine Vielzahl von internationalen und nationalen Preisen und nahm 2008 den Ruf als Professorin im Bereich Mediengestaltung und Event Media an der Hochschule der Medien in Stuttgart an.

Ihr Forschungsinteresse konzentriert sich auf Aspekte des transmedialen Storytellings für architektonische Inszenierungen und auf die erweiterten Möglichkeiten der Narration in Spiel-Szenarien und Szenographie.

