



Screenshot aus „Henry“

Jan-Keno Janssen

Unverspielt

Die Zukunft von Virtual Reality: weniger Spiele, mehr „Erlebnisse“

Der VR-Boom entfaltet seine Kraft in anderen Bereichen als prognostiziert. Womöglich gestalten schon bald Ingenieure und Designer ihre Modelle mit VR-Brille auf dem Kopf. Wir haben auf der Oculus-Connect-Konferenz die überraschendsten Software-Ideen ausprobiert.

Als die Virtual-Reality-Welle vor zwei Jahren losbrach, gabs keine Zweifel: Vor allem wird die neue Technik Spieler glücklich machen, ganz klar, denn wer interessiert sich sonst für künstliche Welten? Am Ende der Virtual-Reality-Konferenz Oculus Connect dämmerte den Teilnehmern allerdings: Womöglich sind Spiele gar nicht der große VR-Wachstumstreiber, sondern ganz andere Anwendungen.

Rein in den Film

Die Hausmesse des VR-Herstellers Oculus VR gilt als weltweit

wichtigstes Treffen der Virtual-Reality-Welt. Schon der Ort der Veranstaltung hätte symbolkräftiger kaum sein können: Hollywood. Und natürlich fanden die wichtigsten Vorträge im Dolby Theatre statt, dem Austragungsort der Oscar-Verleihungen. Seit Jahrzehnten versucht die Kinoindustrie, ihre Kundschaft in ihre Geschichten hineinzuziehen – zuletzt mit 3D. Mit VR soll das noch besser gehen. Oculus VR hat dafür ein „Story Studio“ gegründet und namhafte Talente eingekauft: Dessen kreativer Leiter Sascha Unseld hat zuvor bei Pixar Fantasiewelten auf die

Kinoleinwand geholt (siehe Interview auf Seite 83).

Warum VR unter Filmemachern als Empathie-Maschine gilt, spürt man sofort, wenn man sich die herzerreißende Oculus-Story-Studio-Produktion „Henry“ anschaut. Mit VR-Brille auf dem Kopf sitzt man im Haus des namensgebenden Igels und wartet mit ihm auf die Geburtstagsgäste. Die kommen aber nicht: weil Henry die Angewohnheit hat, alle seine Mit-Kreaturen in den Arm zu nehmen. Das ist aufgrund seiner Stacheln sehr unangenehm.

Die schlichte Story entfaltet in VR mehr Kraft, als sie es auf Fern-

seher oder Leinwand könnte. Wie Henry einem da an seinem liebevoll gedeckten Geburtstagsstisch gegenübersitzt und ihm langsam schwant, dass ihn niemand besuchen wird – da kann man gar nicht anders, als Mitgefühl zu empfinden. Der 12-minütige Film, in dem man sich umschaun und in einem gewissen Rahmen bewegen kann, soll zum Start der Consumer-Version der Rift-Brille kostenlos veröffentlicht werden.

TV in a Box

Doch es müssen gar keine speziell für VR aufbereiteten Film- oder TV-Inhalte sein: Auf der Oculus-Entwicklerkonferenz sorgte die Ankündigung eines Netflix-VR-Clients für Furore. Die App für die kabellose VR-Brille Samsung Gear VR simuliert ein Wohnzimmer, in dem man sich frei umschauen kann. Mittelpunkt des Geschehens ist ein großer Fernseher, auf dem Netflix-Inhalte laufen.

Was im ersten Moment nicht besonders aufregend klingt, halten viele VR-Freaks für eine Killerapplikation: Schließlich kann man sich so in Bahn oder Flugzeug (falls es dort WLAN gibt) virtuelle Freiräume schaffen und sich vom allgemeinen Gedrängel abkapseln. Der Netflix-Client soll auch VR-Anfängern die neue Technik schmackhaft machen. Dafür hat man den Preis der kabellosen Gear VR gesenkt: Die dritte Version der Brille, die Ende Oktober erscheint, kostet nur noch 100 Euro. Die Gear VR ist eine Gemeinschaftsproduktion von Samsung und Oculus VR.

Gruppengefühl

Bei der Netflix-App sitzt man noch alleine im virtuellen Wohn-



Die Gear-VR-App von Netflix simuliert ein Wohnzimmer mit riesigem TV-Schirm.



Im 3D-Malprogramm Oculus Medium bedient die rechte Hand eine „Spritzdüse“, die linke den „Werkzeugkoffer“.

zimmer; auf der Oculus-Connect konnte man aber auch gemeinschaftliche VR-Erlebnisse ausprobieren. In der Gear-VR-App des Game-Streaming-Anbieters Twitch diskutiert man beispielsweise mit seinen Mitmenschen in Avatar-Form via VoIP über das aktuelle Video. Auch der in c't 19/15 getestete soziale Web-Browser Altspace VR für die Oculus Rift DK2 soll demnächst für die Gear VR erscheinen. Die auf der Connect gezeigte Beta-Version machte bereits einen ordentlichen Eindruck.

Eine echte Killer-Applikation für soziales VR zeichnet sich noch nicht ab, die Oculus-Konzernmutter Facebook sieht hier aber dennoch riesiges Potenzial. Facebook-Chef Mark Zuckerberg sprach bei seiner Begrüßungsansprache auf der Connect-Konferenz nicht ein einziges Mal von Spielen, sondern von VR als „der

nächsten großen Plattform“ jenseits von PCs und Smartphones. Klar: Zuckerberg hatte Oculus 2014 nicht wegen des Spiele-Potenzials aufgekauft, sondern weil textbasierte Chats auf Dauer sicherlich nicht die optimale Kommunikationsmethode auf Facebook bleiben. Deutlich zukunfts-trächtiger wäre es, sich mit seinen Social-Media-Freunden auf einer virtuellen Südsee-Insel zu treffen – und zwar so, dass sich das Ganze echt anfühlt.

Zauber-Bildhauer

Das Software-Highlight der Connect-Konferenz war die größte Überraschung: Das von Oculus VR entwickelte „Medium“ beweist nicht nur, dass 3D-Modelling in VR funktionieren kann. Es zeigt auch anschaulich, dass dieses ansonsten eher langweilige Software-Genre mit einer VR-Brille auf

dem Kopf wahnsinnig viel Spaß macht. Dieses Kunststück gelingt Oculus Medium vor allem, weil es keine klassischen Eingabegeräte wie Maus oder Tastatur verwendet, sondern die „Touch“-Hand-Controller, die kurz nach Markteinführung der Consumer-Version der Oculus Rift in den Handel kommen sollen.

In einer Hand hält man die „Düse“, die unterschiedliche Materialien in den Raum spritzt, in der anderen einen „Werkzeugkoffer“, aus dem man zum Beispiel die Farbe auswählen kann. Was sich komisch anhört, klappt nach wenigen Sekunden ausgesprochen problemlos: Man fühlt sich wie ein Bildhauer mit Zauberkräften, schon alleine deshalb, weil man die Werkstücke mit einer schnellen Handbewegung stufenlos in der Größe verändern kann. Die Ein-Meter-Skulptur schrumpft in wenigen

Sekunden auf Murmelgröße, um kurz danach den gesamten Raum auszufüllen.

Ein anderes praktisches Medium-Werkzeug ist die „Töpferscheibe“: Ist sie eingeschaltet, lassen sich schnell runde Formen erzeugen. Eine weitere interessante Medium-Funktion: Mehrere Menschen können gleichzeitig in der virtuellen Werkstatt herum-basteln – bei unserer Demo erklärte uns ein von einem Oculus-Mitarbeiter gesteuerter Avatar live die Bedienung der Software. Oculus Medium funktioniert bereits in der von uns ausprobierten frühen Testversion sehr überzeugend. So gut sogar, dass es nicht einmal weit hergeholt scheint, sich in ein paar Jahren Architekten und Designer vorzustellen, die die Software professionell einsetzen – mit den Händen fuchtelnd und VR-Brille auf dem Kopf. (jkj@ct.de)

„Bei einem normalen Film vergisst man seinen Körper, bei einem VR-Film nicht.“



Saschka Unseld ist Filmmacher: Studiert hat er in an der Filmhochschule Ludwigsburg, sein Kurzfilm „Der Gruffelo“ war Oscar-nominiert. Bei Pixar arbeitete er an „Cars 2“, „Toy Story 3“ und „Merida“ mit. Heute leitet er das Oculus Story Studio, das mit „Henry“ gerade seinen zweiten VR-Film veröffentlicht hat. Wir haben mit Unseld am Rande der Connect-Konferenz gesprochen.

c't: Der von Ihnen mit produzierte VR-Film „Henry“ lässt einen sehr, sehr intensiv mit dem Hauptcharakter mitfühlen. Wie funktioniert das? Wieso ist VR so eine Empathie-Maschine?

Unseld: Jedes Medium ist eine Empathie-Maschine. Was bei VR anders ist, ist die Beziehung zu den Charakteren. Ganz fundamental funktionieren (normale) Filme so, dass sich der Zuschauer im Hauptdarsteller wiederfindet. Man sieht den Film quasi durch die Hauptfigur, sie ist ein „Gefäß“ fürs Publikum. Bei VR ist das nicht so, hier beobachtet man die Hauptfigur und fühlt mit ihr. „Henry“ war am Anfang eher eine Slapstick-Komödie, so Charlie-Chaplin-mäßig: Wenn der hinfällt, ist das lustig – weil wir uns vorstellen, wie sich das für uns

anfühlt und wie peinlich das wäre – darüber lacht man. Aber bei Henry funktionierte das nicht, den nimmt man als echten Charakter wahr. Das ist eine ganz andere Empathie, mit der man als Filmmacher interessante Sachen anstellen kann.

c't: Können Sie sich an Ihr ganz persönliches Virtual-Reality-Aha-Erlebnis erinnern? Gab es einen Moment, an dem Sie wussten: Das ist es?

Unseld: Es gab sogar zwei Momente. Der erste war, als ich das allererste Oculus-Entwicklermodell ausprobiert habe. Ich hatte schon viel davon gehört und natürlich riesige Erwartungen. Und dann war ich zuerst enttäuscht: Die Auflösung war richtig schrottig, die Brille total unbequem. Aber auf dem Weg nach Hause ist mir etwas sehr Interessantes aufgefallen: Ich erinnerte mich an mein VR-Erlebnis komplett anders als an einen Film. Ich habe mich da so dran erinnert, als wäre ich irgendwo *gewesen*, nicht, als hätte ich nur irgendwas *gesehen*. Das fand ich unglaublich.

Der zweite Moment war auf der ersten Connect-Konferenz im letzten Jahr. Da habe ich zum ersten Mal richtiges, ordentliches Positionstracking mit VR ausprobiert. Dabei ist mir aufgefallen, dass man sich an ein VR-Erlebnis nicht nur visuell, sondern auch physisch erinnert – weil man sich darin bewegen kann. Und wenn man sich an seine Körperposition erinnert, ist das wie eine Erinnerung an ein echtes Erlebnis.

Bei einem normalen Film vergisst man seinen Körper dagegen komplett.

c't: Bei „Henry“ habe ich eine Aktion der Hauptfigur nicht mitbekommen, weil ich zu dem Zeitpunkt woanders hingeschaut habe. Wie wollen Sie so etwas bei zukünftigen Filmen verhindern?

Unseld: Das ist eine komplizierte Sache. Wir experimentieren ja noch mit dem Medium. „Henry“ ist erst die zweite Produktion, die wir machen. [Die erste, „Lost“, handelt von einer verirrten Roboter-Hand; Anmerkung der Redaktion.] Bei „Henry“ sind wir noch viel zu nah an klassischen Erzählstrukturen. Ich denke, dass VR im Moment noch so neu ist, dass sich Leute neugierig umschauchen. Wenn man sich an VR gewöhnt hat, folgt man einfach der Story, denke ich.

c't: „Henry“ wird in einer einzelnen Szene ohne Schnitte erzählt. Meinen Sie, dass man den Zuschauern irgendwann Schnitte in VR-Filmen zumuten kann?

Unseld: Möglich ist das, glaube ich. Schnitte funktionieren aber besser in „360-Grad-VR“, also in Rundum-Filmen ohne Möglichkeit, sich zu bewegen, wie auf der Gear VR. Bei VR-Filmen mit Positional Tracking ist das viel schwieriger. Wenn der Zuschauer da auf einmal ganz woanders ist, verwirrt das sehr. Im Moment machen wir das deshalb nicht. Irgendwann vielleicht – aber im Moment gibt es für uns genug in Geschichten zu entdecken, die man in einem Shot erzählen kann.

