

iStory: Struktur und Bausteine des digitalen Erzählens

Basiswissen zu dramaturgischen Grundmodellen für Video, TV, Film, Game, Transmedia und Comic mit der Möglichkeit, eigene Stoffe zu entwickeln

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Design interdisziplinär > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-2063.17F.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxismodul 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Martin Zimmer Gastvortragende: Marc Lutz (Filmakademie Ludwigsburg), Marc Lepetit (UFA Fiction, Berlin), Eric Andreae (Autor/ Regisseur, Zürich)
Zeit	Do 9. März 2017 bis Fr 24. März 2017 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	8 - 16
ECTS	4 Credits
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Das Modul lehrt, die Struktur filmisch- bzw. visuell erzählter Geschichten zu erkennen, zu analysieren und selbst damit medien- und plattformübergreifend zu arbeiten. Er bietet Gelegenheit zum Erfinden oder Weiterentwickeln eigener Stoffe für Filme, Games, Comics, TV-Formate, Web-Serien, Hörspiele, Märchenbücher oder Transmedia-Stories. Die Teilnehmer konzipieren und schreiben eigene Stoffe und können Fragen zu eigenen Projekten, Beispielen und Problemstellungen einbringen.
Inhalte	Dieses Seminar handelt von bewährten dramaturgischen Grundmustern, mythologischen Archetypen sowie klassischen Story-Prinzipien und wendet diese beispielhaft auf die audiovisuelle Medienwelt des 21. Jahrhunderts an - anhand von Filmszenen, Fernsehserien, Werbespots, Games, Märchen, Musikstücken, Musicals, Webisodes, Online-Videos und transmedialen Storyworlds. Der Workshop beleuchtet zudem die veränderte Rolle eines Publikums, das im Zeitalter von sozialen Netzwerken selbst auf Reisen ist und Zuschauer sucht. Themen: - Moments of Change: Grundmuster des dramatischen Moments - Vom Glück zum Unglück und wieder zurück: Die Poetik des Aristoteles - Von Aristoteles bis Zeitgeist - 26 Hinweise von A - Z, wie Stories im Age of shared Screens Aufmerksamkeit erreichen - Vom Web 2.0 zu "content trusted communities": Die Reise und Transformation des Zuschauers - Das Ich und die anderen: Die Reise und Transformation des Helden - Mythologische - Grundstrukturen und Archetypen des Geschichtenerzählens (mit Beispielen) - Gemeinsamer Kinobesuch mit Analyse der Grundmuster/ Strukturen eines aktuellen Kinofilms
Bibliographie / Literatur	Aristoteles, Poetik Linda Aronson, The 21st Century Screenplay Joseph Campbell, Die Odyssee des Drehbuchschreibers Dennis Eick, Digitales Erzählen David Lochner, Storytelling in virtuellen Welten Robert McKee, Story

Vladimir Propp, Die Morphologie des Märchens
John Truby, The Anatomy of Story

Leistungsnachweis / Testatanforderung	Schriftliche Arbeit, mündliche Mitarbeit, vertiefendes Einzelgespräch, Präsentation vor der Klasse, 80% Anwesenheit
Termine	Bachelor-Praxismodule 2. Teil: 9./10. März, 14. bis 17. März 21. bis 24. März 2017
Bewertungsform	Noten von A - F