

Storydesign: Der dramatische Code, seine Strukturen und Bausteine

Basiswissen über dem "dramatischen Kern" einer Geschichte, Strukturen von Stories, Storydesign und dramaturgisch-mythologischen Grundmodellen für Video, TV, Film, Games, Transmedia und Comics mit der Möglichkeit, einen eigenen Stoffe zu entwickeln oder weiterzuentwickeln.

Angebot für

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

| | |
|----------------------------|--|
| Nummer und Typ | BDE-BDE-P-2063.1.20F.001 / Moduldurchführung |
| Modul | Praxismodul 2. Semester |
| Veranstalter | Departement Design |
| Leitung | Martin Zipmer Eric Andreae |
| Zeit | Do 5. März 2020 bis Fr 20. März 2020 / 8:30 - 17 Uhr |
| Anzahl Teilnehmende | 8 - 18 |
| ECTS | 4 Credits |
| Zielgruppen | Bachelor Praxismodul für Studierende 2. Semester |
| Lernziele / Kompetenzen | Das Modul lehrt, die dramatische 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. Wer kein eigenes Projekt entwickeln will, erhält die Aufgabe, Filme oder Serien zu analysieren und die innere dramatische Struktur zu erkennen. |
| Inhalte | Dieses Seminar handelt von bewährten dramaturgischen Grundmustern, dem "dramatischen Code", von mythologischen Archetypen sowie klassischen Story-Prinzipien und erklärt diese beispielhaft anhand von Filmszenen, Fernsehserien, Werbespots, Games, Märchen, Musikstücken, Musicals, Webisodes, Online-Videos und transmedialen Storyworlds. Der Workshop beleuchtet auch die Rolle des Publikums, das im Zeitalter von sozialen Netzwerken selbst auf Reisen ist und Zuschauer sucht. Themen: - Der dramatische Kern - Moments of Change: Grundmuster des dramatischen Moments - Vom Glück zum Unglück und wieder zurück: Die Poetik des Aristoteles - Vom Web 2.0 zu "content trusted communities": Die Reise und Transformation des Zuschauers - Die Reise und Transformation des Helden - Mythologische - Grundstrukturen und Archetypen des Geschichtenerzählens (mit Beispielen) - Theorie des Weltentwerfens in Medien und Design - Überleben im Weltentwurf: Über die Faszination, andere Menschen dabei zu beobachten, wie sie dem Tod ein Schnippchen schlagen - Gemeinsamer Kinobesuch mit Analyse der Grundmuster/ Strukturen eines aktuellen Kinofilms (am 13.3., 14.3. oder 19.3. abends, Termin und Film wird von Gruppe selbst entschieden) |
| Bibliographie / | Aristoteles, Poetik |

| | |
|--|---|
| Literatur | Linda Aronson, The 21st Century Screenplay Joseph Campbell, Die Odyssee des Drehbuchschreibers David Lochner, Storytelling in virtuellen Welten Robert McKee, Story Robert McKee, Dialogue (2016) John Truby, The Anatomy of Story Ellen Lupton, Design is Storytelling (2017) Friedrich von Borries, Weltentwerfen (2017) |
| Leistungsnachweis / Testatanforderung | Schriftliche Arbeit, mündliche Mitarbeit, vertiefendes Einzelgespräch, Präsentation vor der Klasse, 80% Anwesenheit |
| Termine | Bachelor-Praxismodule 2. Teil: 5. bis 20. März 2020 (Do-Fr, Di-Fr, Di-Fr) |
| Bewertungsform | bestanden / nicht bestanden |