

DIG Storydesign: Der dramatische Code, seine Strukturen und Bausteine

Wie baue und strukturiere ich eine dramatische Geschichte? Das Modul bietet mediendramaturgisches Basiswissen über den "dramatischen Kern" einer Story und lehrt ihre praktische Anwendung. Das Modul eignet sich dafür, eigenen Stoffe zu entwickeln oder weiter zu entwickeln.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-2063.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxismodul 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Dr. Martin Zimper, Eric Andreae
Zeit	Do 11. März 2021 bis Fr 26. März 2021 / 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. (audio)visuell erzählter Geschichten zu erkennen, zu analysieren und darauf aufbauend gestalterisch zu arbeiten. Es bietet Gelegenheit zum Erfinden oder Weiterentwickeln eigener Stoffe für Filme, Serien, Games, Comics, TV-Formate, Web-Serien, Podcasts, Märchenbücher oder Transmedia-Stories. Wer kein eigenes Projekt entwickeln will, erhält die Aufgabe, Filme oder Serien zu analysieren und deren innere dramatische Struktur zu erkennen.
Inhalte	Dieses Seminar handelt von bewährten dramaturgischen Grundmustern, von mythologischen Archetypen sowie klassischen Story-Prinzipien und erklärt diese beispielhaft anhand von Filmszenen, Fernsehserien, Werbespots, Games, Märchen, Musikstücken, Podcasts, Webisodes, Online-Videos und transmedialen Storyworlds. Der Workshop beleuchtet auch die Rolle des Publikums, das im Zeitalter von sozialen Netzwerken selbst plattform- und medienübergreifend auf Reisen ist. 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 (welcher Film, wird von Gruppe selbst entschieden)
Bibliographie / Literatur	Aristoteles, Poetik Joseph Campbell, Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt: Insel Verlag, 1999

Gustav Freytag, Die Technik des Dramas. Berlin: Autorenhaus, 2003
 Ellen Lupton, Design is Storytelling. New York: Cooper Hewitt, 2017
 Robert McKee, Story – Die Prinzipien des Drehbuchschreibens. Berlin: Alexander Verlag, 1997
 Marie-Laure Ryan (ed.), Narrative across media: the languages of storytelling. Lincoln and London: University of Nebraska Press, 2004
 Christopher Vogler, The Writer's Journey – 3rd edition: Mythic structures for Writers. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2007
 John Yorke, Into the Woods, How stories work and why we tell them. UK: Penguin Books, 2013
 Linda Aronson, The 21st Century Screenplay
 Robert McKee, Story (1997)
 Robert McKee, Dialogue (2016)
 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: 11. bis 26. März 2021 (Do-Fr, Di-Fr, Di-Fr)
Bewertungsform	Noten von A - F