

DIG Theorie 2.6 VCA: Storytelling Basics: Beats, Szenen, Sequenzen, Treatment, Buch

Stoffentwicklung und Storydesign: wie man Stoffe für audiovisuelle Medien konzipiert, schreibt und präsentiert

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Cast / Audiovisual Media > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-2006.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 2. Semester VCA
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Dr. Martin Zimmer
Zeit	Mo 22. Februar 2021 bis Mo 7. Juni 2021 / 10:30 - 12:30 Uhr
ECTS	2 Credits
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	BA-Theoriemodul vertiefungsspezifisch für Studierende im 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Schriftliche Konzeption einer filmischen/ audiovisuellen Idee Strukturierung einer Story in Beats, Szenen, Sequenzen und Akte Fähigkeit, eine filmische Geschichte (Serie, Film) zu analysieren Übung in Szenischem Schreiben Konzeption eines Treatments für fiktionale oder journalistisch-dokumentarische Stoffe Pitching einer Idee/ Story Transmedia Storytelling
Inhalte	Funktion, Aufbau und Stil eines Exposés Klassische Struktur einer filmisch erzählten Geschichte (Fiction / Non Fiction) Aufbau und Stil eines Treatments Der Stoffentwicklungsprozess Weltentwerfen: Storyworlds Figurenentwicklung Handwerk des Drehbuchschreibens
Bibliographie / Literatur	Linda Aronson, The 21stCentury Screenplay (2010) Dennis Eick, Exposé, Treatment und Konzept (2005) Robert McKee, Story - Die Prinzipien des Drehbuchschreibens (2000) Philip Parker, Die kreative Matrix (2005) Andrea Phillips, A Creator's Guide to Transmedia Storytelling (2012) Robert McKee, Dialogue (2017) Ellen Lupton, Design is Storytelling (2017) Friedrich von Borries, Weltentwerfen (2016)
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Erarbeitung kurzer Texte und Filmanalysen, Präsentation, aktive Mitarbeit im Seminar
Termine	Montags vom 22. Februar bis 7. Juni 2021 Kein Seminar an folgenden Terminen: 1. März 5./26. April 2021 24. Mai 2021

Dauer	10:30 bis 12:30 Uhr
Bewertungsform	Noten von A - F