Theorie 5.7 VGD Transmedia Storytelling und digitale Transmedia Strategien

Von innovativen Formen und digitalem Biedermeier

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-5007.01.21H.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 5. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. phil. Beat Suter
Zeit	Mo 27. September 2021 bis Mo 13. Dezember 2021 / 15 - 16:30 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	3 Credits
Lehrform	Seminar, Übung
Zielgruppen	Vertiefungsspezifisches Modul VGD, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	– Kritisches Verständnis aktueller Medientheorien – Untersuchen des kulturellen Umfelds neuer narrativer Formen – Reflexion narrativer Mechaniken für vernetzte Story-Welten – Erkennen aufkommender Unterhaltungstrends und Technologien – Ausloten neuer narrativer Möglichkeiten für Games in Streaming Diensten – Ausloten digitaler Identitäten – Reflexion neuerer Phänomene wie „Post-digitale Ästhetik“ und „Digitaler Biedermeier“
Inhalte	Konferenzen und Debatten zu „The Future of Storytelling“ haben Hochkonjunktur. Narrative Mechaniken und digitale Transmedia Strategien dominieren die Diskussionen in Unterhaltung und Politik. Die nächste Trendwelle des Transmedia Storytellings ist angerollt und wird über uns schwappen. Was diesmal anders ist: das Phänomen umfasst alle (interaktiven) Bildschirme und die Spiele sind nicht mehr Nebensache, sondern mitten drin im Dialog. Spiele werden bereits (im Abonnement) gestreamt wie Netflix Serien und Spotify Musik. Digitalisierung und Medienkonvergenz sind einige Schritte weiter vorangekommen seit den initialen Untersuchungen von Henry Jenkins (2006) und Marie-Laure Ryan (2004). Es geht nicht mehr nur um die Konvergenz von alten und neuen Medien, sondern auch um die Konvergenz von neuen digitalen und neuesten Medien. Die Technologien haben sich verbessert, die Formate diversifiziert und unser Verhalten hat sich soweit verändert, dass unser Konsum von Stories auf Erfahrung beruht, die unterschiedlichste Medien Modi einbeziehen kann. Selbst Augmented Reality und Virtual Reality werden insTransmedia Ensemble aufgenommen. Interaktivität will dabei nicht mehr aussen vor gelassen werden, arrangiert sich aber gerne mit den flachen Storytelling Formaten von Film und Serien. Ständig wachsende Nachfrage und Begierde nach Neuheit und aktiven Handlungsmustern in den Medien und unterschiedlichen Medienformaten räumt dem Storytelling immer wichtigere Funktionen ein. Bespielt werden alle möglichen Formate, teils mit neuen narrativen Formen, teils mit propagandistischen Transmedia Strategien.
Bibliographie / Literatur	– Jenkins, Henry (2006). Convergence Culture. Where old and new media collide. New York and London: New York University Press.

– Ryan, Marie-Laure (2004). Narrative across Media. The Languages of Storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press.
– Guynes, Sean and Dan Hassler-Forest (2018). Star Wars and the History of Transmedia Storytelling. Amsterdam: Amsterdam University Press.
– Schiller, Melanie (2018). Transmedia Storytelling. New Practices and Audiences. In: Christie, Ian and Annie van den Oever (eds.). Stories. Amsterdam: Amsterdam University Press, p. 97-108.
– Hancox, Donna (2021). The Revolution in Transmedia Storytelling through Place. Pervasive, Ambient and Situated. Routledge.
- Bolter, Jay David (2019) The Digital Plentitude. The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media. MIT Press.
- Simanowski, Roberto (2018). Stumme Medien. Vom Verschwinden der Computer in Bildung und Gesellschaft. Mathes & Seitz, Berlin.
- Berry, David M. and MIchael Dieter (eds.) (2015). Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design. Palgrave MacMillan.

Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Kurz-Referat, Übungen/Aufgaben
Termine	Das Seminar findet jeweils montags vom 27. September bis 13. Dezember 2021 statt.
Bewertungsform	Noten von A - F