

Praxis/Methodik: Raumlabor 5 Worldbuilding

Into World Building (Through existing thresholds)

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Film > Bachelor Film - Production Design > Projektstudium > Alle Semester

Nummer und Typ	BFI-VPD-PRp-24.21H.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxis VPD, 24 Credits
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Silke Fischer, Georg Bringolf, mit Gästen
Zeit	21.09. - 19.11. / 30.11.2021 - 28.01.2022 16 Wochen
Anzahl Teilnehmende	maximal 10
ECTS	24 Credits
Lehrform	Praxisprojekt
Zielgruppen	Bachelor Film, Production Design / Studierende 5. Semester (Pflicht)
Lernziele / Kompetenzen	"All my movies are about strange worlds that you can't go into unless you build them and film them. That's what's so important about film to me." David Lynch TV-Serien, Games und Transmedia entstehen weniger aus klassisch linearem Storytelling mit individuellen Charakteren, wie in einem Drehbuch, als vielmehr aus einem Netzwerk von Stories, die zu einer komplexen fiktionalen Welt verwoben werden (was man als "world building" bezeichnet). Diese "world" ist der eigentliche "character", ist bedeutender als die einzelne Episode, das einzelne Game oder die Story. Die Ansicht und Darstellung einer "world" basiert auf ihren eigenen historischen, kulturellen und sozialen Kontexten. Um diese Welt zu bewohnen, muss man sie möblieren und mit visuellen Elementen ausstatten. Diese Elemente sind fiktionale "Effekte": offen, heterogen, nicht hierarchisch, ausschnitthaft. Der Prozess des "world building" beginnt mit einem enzyklopädischen Impuls: aus einer Vielzahl von Informationen, Ideen und Erfindungen setzt sich eine Collage zusammen, die nicht unbedingt logisch und kohärent sein muss, aber nach ihren eigenen Regeln glaubhaft ist und funktioniert. Um sich in diesem Puzzle zurechtzufinden braucht es imaginäre Karten, Pläne oder Atlanten als Orientierungshilfen. Und aus dieser gedachten Struktur ragt nicht eine zentrale Idee oder Story hervor, sondern es können daraus viele entstehen - wie unzusammenhängende, sich chaotisch entfaltende Reihen von Bildern, Gipfeln, visuellen Eisbergen aus einer Ebene wachsend. "World building" funktioniert sowohl "outside-in" als auch „inside-out“. Das Modul kombiniert beide Methoden. Ziel des Seminars ist es, das Regelwerk des "world building" anzuwenden, zu erforschen und zu hinterfragen.
Inhalte	"I just like going into strange worlds." David Lynch

Wir gehen von einem ausgewählten Text (Script, Kurzgeschichte o.ä.) aus und bauen in die Struktur der realen Stadt Zürich eine Welt, in welcher diese Story eingebettet sein könnte. Es ist ein Parallel-Zürich, das unter und über der Stadt liegt, es durchdringt und an einzelnen Orten immer wieder und nicht für jeden sichtbar und flüchtig an die Oberfläche kommt.

Wir entwickeln die Kultur dieser Parallelwelt mit Hilfe der Checkliste von Lee Killough (US Fantasy-Autorin):

architecture/arts/habitat/anatomy/psychology/agriculture/animals(domestic+wild)/calendar/childhood/class/clothing/commerce/communication/cosmetics/cosmology/death/education/elders/etiquette/families/food+cooking/gestures/government/heroes/history/hospitality/housing/humor/hygiene/knowledge preservation/labour/language/law/machines+tools/marriage/math+counting/medicine/modesty/mythos/pregnancy/professions/property/religion/science+magic/sex/sports+games/superstitions/taboos/timekeeping/towns/transport/travel/warfare/weapons/weights+measures

Die Ergebnisse unserer Recherchen realisieren wir als eine Kombination aus Location/Studiobau/Transitions/Set Extensions/Props/SFX/3D-Animation/Virtual Reality.

Leistungsnachweis / Testatanforderung	Präsenz, aktive Teilnahme
Termine	Worldbuilding: 21.09. - 19.11. / 30.11. - 24.12.2021 Worldbuilding Dreh 10.01.-28.01.2022
Dauer	16 Wochen
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden