

Storydesign: Der dramatische Code, seine Strukturen und Bausteine

Wie baue und strukturiere ich eine dramatische Geschichte voller "moments of change"? Das Modul bietet mediendramaturgisches Basiswissen über den "dramatischen Kern" einer Story und lehrt ihre praktische Anwendung. Das Modul eignet sich dafür, eigene Stoffe zu entwickeln oder Bestehendes zu analysieren. Anwendbar für Games, Comics, Filme, TV-Serien, Podcasts, Webserien, Ausstellungsformate, Märchen und transmediale Projekte.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-2063.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxismodul 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Dr. Martin Zimper, Eric Andreae
Zeit	Do 10. März 2022 bis Fr 25. März 2022 / 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 sowie Ausstellungsdesign. Wer kein eigenes Projekt entwickeln will, hat die Möglichkeit, Filme oder Serien zu analysieren und deren innere dramatische Struktur zu entschlüsseln.
Inhalte	<p>Dieses Seminar handelt von 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, Ausstellungen und transmedialen Storyworlds.</p> <p>Der Workshop beleuchtet auch die Rolle des Publikums, das im Zeitalter von sozialen Netzwerken selbst plattform- und medienübergreifend auf Reisen ist.</p> <p>Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der dramatische Kern - Moments of Change: Grundmuster des Wendepunktes - Strukturen: Beats, Szenen, Sequenzen, Akte, Spannungsbögen - 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 - Grundstrukturen und Archetypen des Geschichtenerzählens von C.G. Jung bis Christopher Vogler und John Yorke (mit Beispielen) - "Storyworlds": Welten und Werte in Medien, Raum und Design - Überleben im Weltentwurf: Über die Faszination, dem Tod ein Schnippchen schlagen - Gemeinsamer Kinobesuch mit Analyse der Grundmuster/ Strukturen eines aktuellen Kinofilms (welcher Film, wird von Gruppe selbst entschieden)

	Mit Gastvortragenden.
Bibliographie / Literatur	<p>Aristoteles, Poetik 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)</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Schriftliche Arbeit, mündliche Mitarbeit, vertiefendes Einzelgespräch, Präsentation vor der Klasse, 80% Anwesenheit
Termine	Bachelor-Praxismodule 2. Teil: 10. bis 25. März 2022 (Do-Fr, Di-Fr, Di-Fr)
Bewertungsform	Noten von A - F