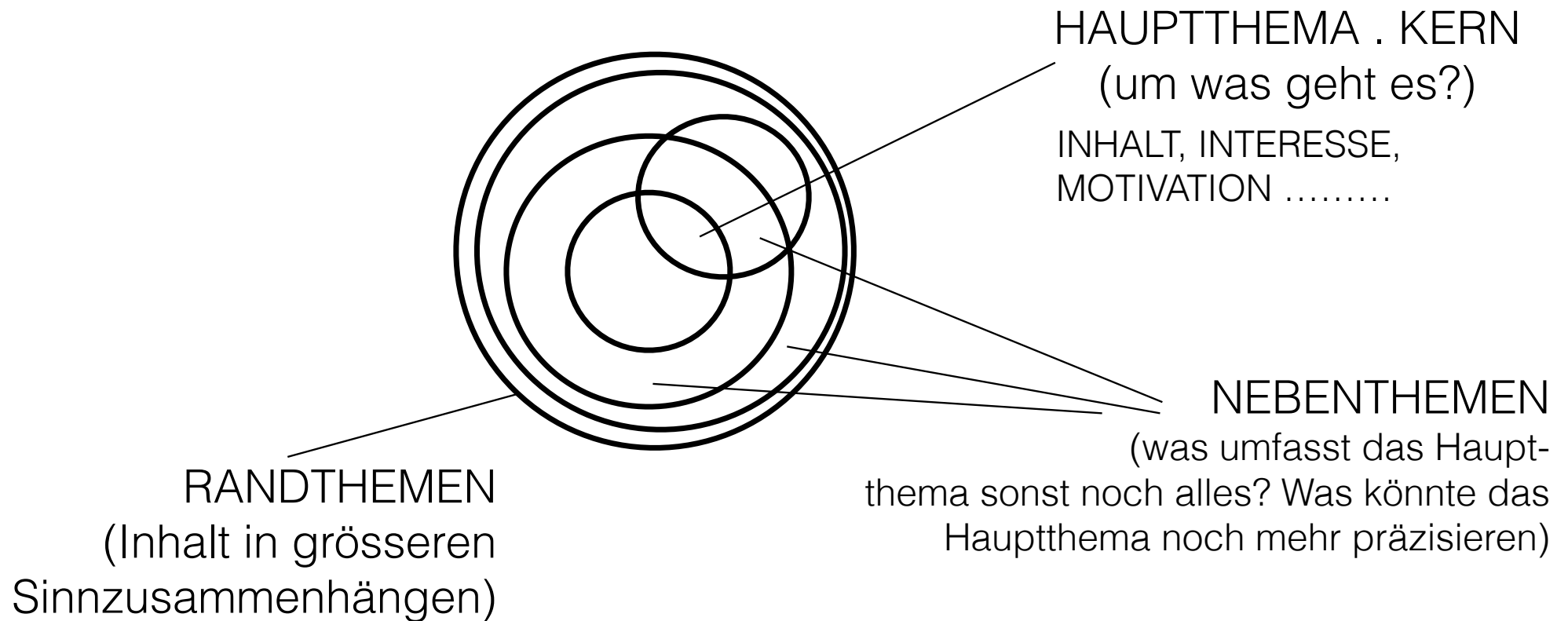




TEN METER TOWER



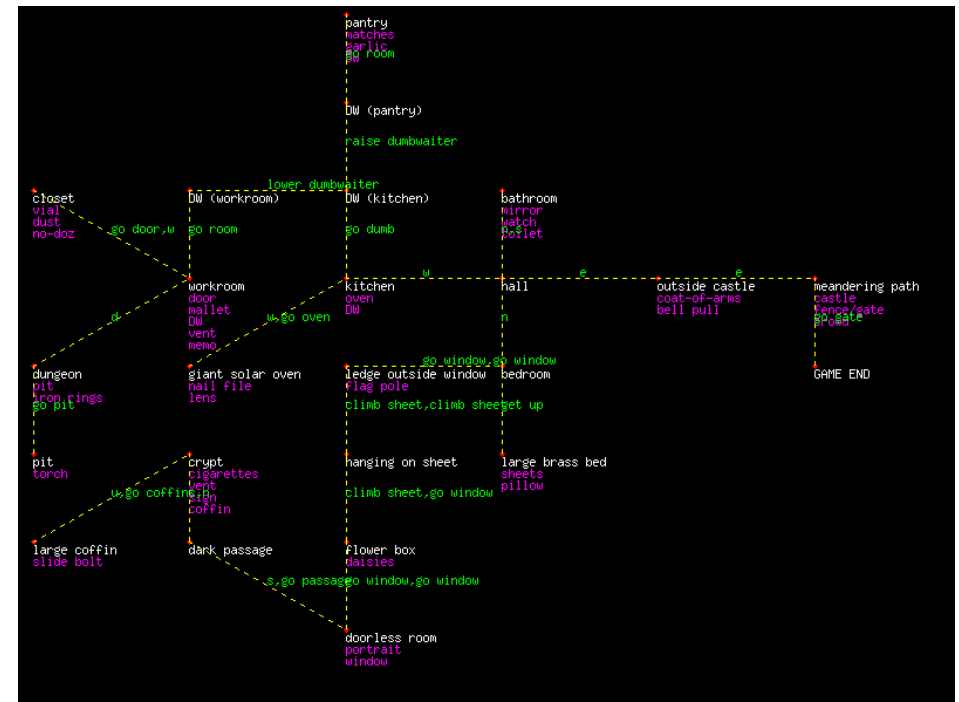
THEMA EINER GESCHICHTE



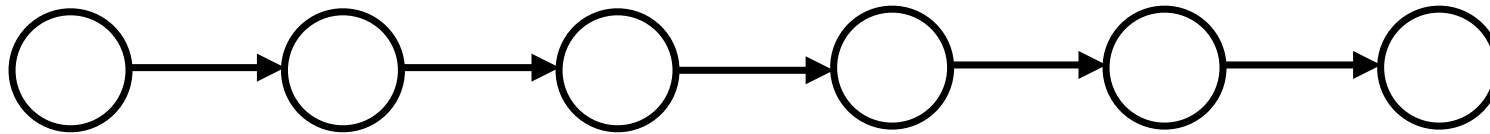
Die Schönheit der Einfachheit	Identitätskrise	Die Rolle des Menschen	Bewahrung	Humor
Kapitalismus - Auswirkungen auf das Individuum	Illusion von Macht	Die Rolle der Religion - Tugend oder Heuchelei	Verschwörung	Menschliche Natur
Wandel der Macht - Notwendigkeit	Unsterblichkeit	Die Rolle der Frau	Schöpfung	Identität
Wandel versus Tradition	Individuum versus Gesellschaft	Das Selbst - innerlich und äußerlich	Verbrechen	Ideologie
Chaos und Ordnung	Innere versus äußere Stärke	Selbst-Bewusstsein	Mut	Unwissenheit
Charakter - Zerstörung, Aufbau	Ungerechtigkeit	Selbsterhaltung	Dunkelheit und Leichtigkeit	Illusion von Macht
Kreislauf des Lebens	Isolation	Selbstvertrauen	Tod	Individualität
Erwachsen werden	Isolationismus - Gefahren	Soziale Mobilität	Hingabe	Innerer Frieden
Kommunikation - verbal und nonverbal	Wissen versus Unwissenheit	Technologie in der Gesellschaft - gut oder schlecht	Demokratie	Unschuld
Geselligkeit als Erlösung	Einsamkeit als zerstörerische Kraft	Die Vergänglichkeit der körperlichen Schönheit	Sehnsucht nach Flucht	Abgeschiedenheit
Konvention und Rebellion	Verlust der Hoffnung	Versuchung und Zerstörung	Verzweiflung	Eifersucht
Die Gefahren der Unwissenheit	Verlust der Unschuld	Totalitarismus	Desillusionierung	Gerechtigkeit
Dunkelheit und Licht	Verlorene Ehre	Eitelkeit als Verhängnis	Wirtschaft	Freundlichkeit
Tod - unvermeidlich oder Tragödie	Verlorene Liebe	Verwundbarkeit der Sanftmütigen	Auswirkungen der Vergangenheit	Wissen
Der Wunsch zu entkommen	Liebe und Aufopferung	Verwundbarkeit der Starken	Ermächtigung	Recht
Zerstörung der Schönheit	Der Mensch gegen die Natur	Krieg - Ruhm, Notwendigkeit, Schmerz, Tragödie	Ewige Liebe	Führerschaft
Desillusionierung und Träume	Manipulation	Wille zum Überleben	Übel der Menschheit	Freiheit
Verdrängung	Materialismus als Verhängnis	Weisheit der Erfahrung	Konfrontation mit der Realität	Leben
Ermächtigung	Mutterschaft	Die Kämpfe der Arbeiterklasse	Scheitern	Logik
Leere der Erreichung eines falschen Traums	Namen - Macht und Bedeutung	Jugend und Schönheit	Familie	Verlust der Hoffnung
Unvergängliche Liebe	Nationalismus - Komplikationen	Machtmissbrauch	Schicksal	Verlust der Unschuld
Das Übel des Rassismus	Natur als Schönheit	Arroganz	Furcht	Verlorene Liebe
Der Dunkelheit ins Auge sehen	Notwendigkeit der Arbeit	Kunst	Feminismus	Liebe und Aufopferung
Der Realität ins Auge sehen	Unterdrückung der Frauen	Eigenständigkeit	Freiheit	Loyalität
Verblasste Schönheit	Optimismus - Macht oder Torheit	Die Überwindung von Hindernissen	Freundschaft	
Glaube versus Zweifel	Überwindung - Angst, Schwäche, Laster	Schönheit	Zukunft	
Familie - Segen oder Fluch	Patriotismus - positive Seite oder Komplikationen	Glaube	Rechte von Schwulen, Lesben, Bisexuellen und Transgender	
Schicksal und freier Wille	Macht und Korruption	Verrat	Gott	
Angst vor dem Scheitern	Macht des Schweigens	Bibel	Gut gegen Böse	
Weibliche Rollen	Macht der Tradition	Tapferkeit	Regierung	
Verwirklichung	Macht des Reichtums	Feiern	Gier	
Gut und böse	Macht der Worte	Chance	Heranwachsen	
Gier als Verhängnis	Stolz und Untergang	Veränderung	Glück	
Erwachsenwerden - Schmerz oder Vergnügen	Fortschritt - real oder Illusion	Chaos und Ordnung	Hass	
Die Gefahren des Urteils	Suche nach Entdeckungen	Kinder	Erbe	
Herzschmerz durch Verrat	Streben nach Macht	Der Kreislauf des Lebens	Held	
Heldentum - real und vermeintlich	Wiedergeburt	Erwachsen werden	Heldentum	
Hierarchie in der Natur	Wiedervereinigung	Gesunder Menschenverstand	Hoffnung	

ANDERE ERZÄHLSTRUKTUREN

digitales Erzählen und Anverwandtes

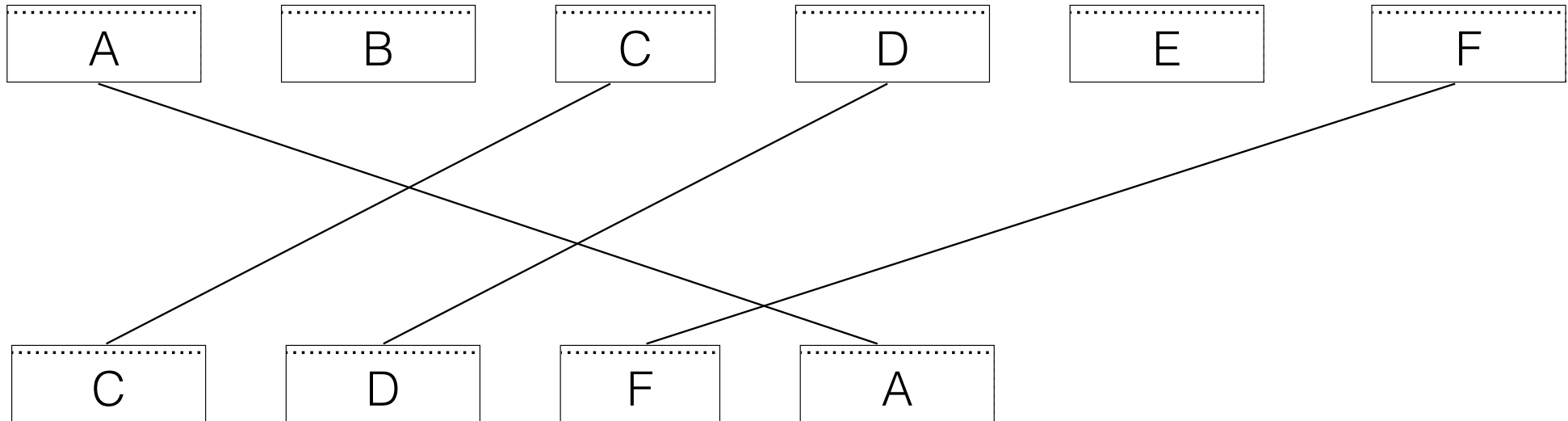


LINEARE ERZÄHLSTRUKTUR



klassische Erzählstruktur von Büchern, Filmen, ...

STORY VERSUS PLOT



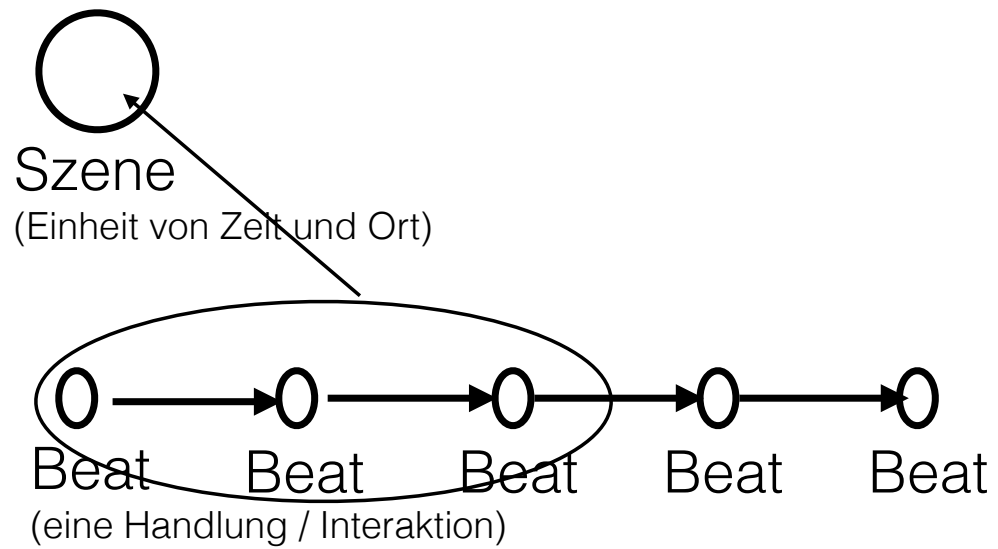
story: Ein chronologische Serie von Handlungen, die einander bedingen) (causal chronological series of events)

plot: Die Ordnung der Handlungen, wie sie uns erzählt werden.

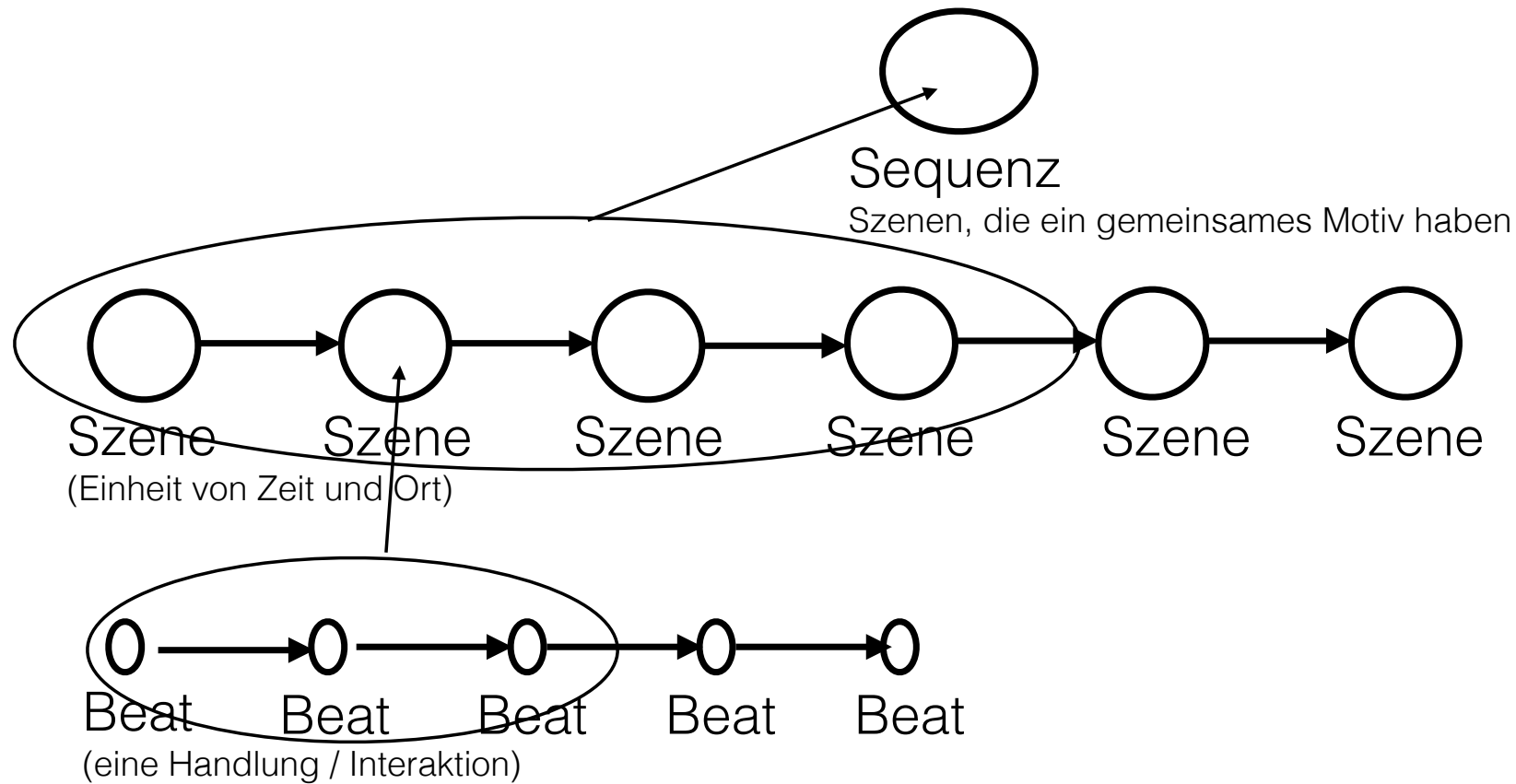
LINEARE ERZÄHLSTRUKTUR

0
Beat
(eine Handlung / Interaktion)

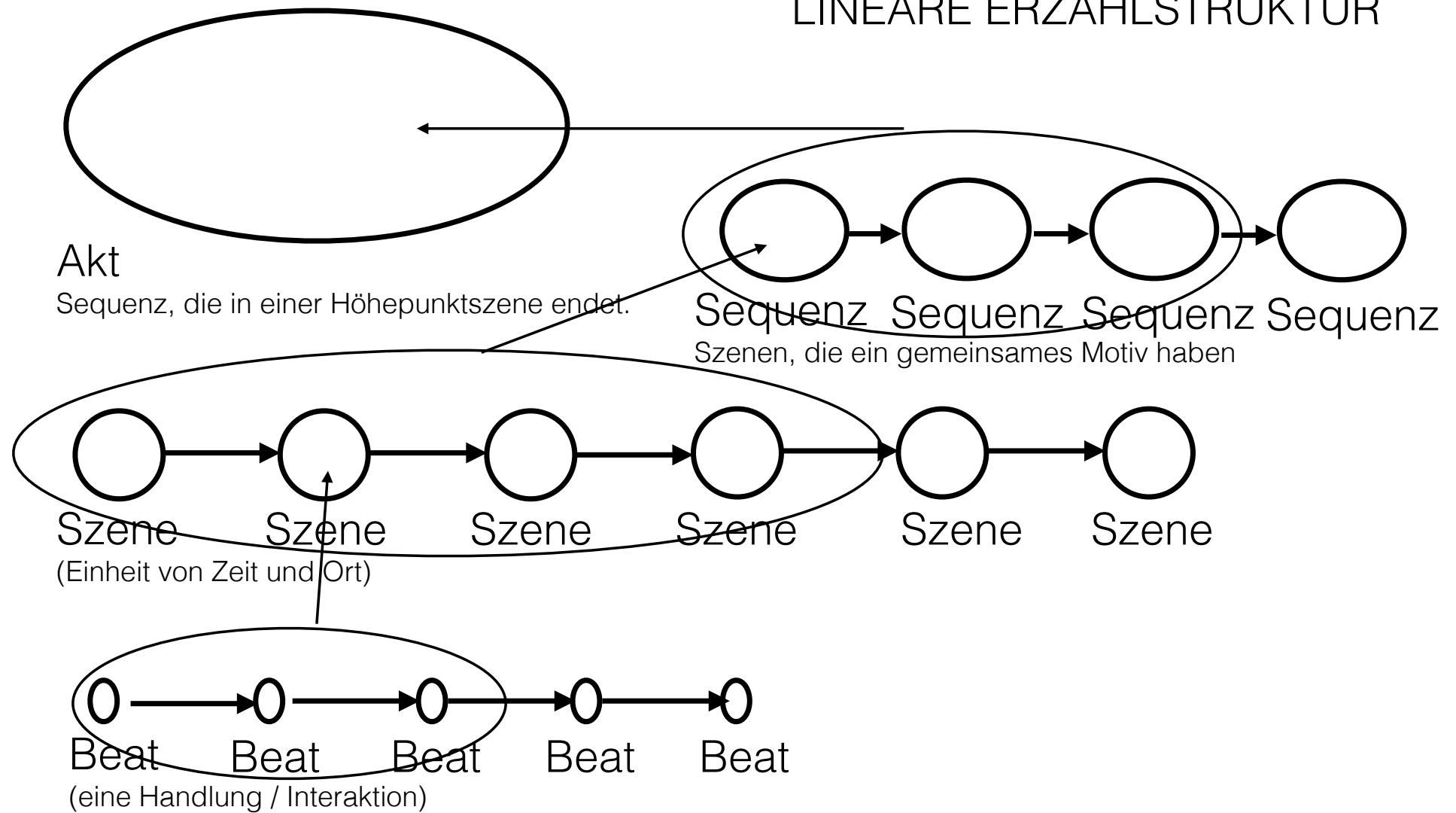
LINEARE ERZÄHLSTRUKTUR



LINEARE ERZÄHLSTRUKTUR



LINEARE ERZÄHLSTRUKTUR



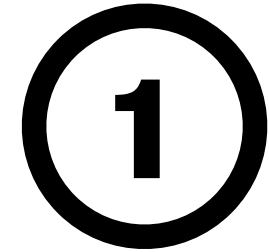
BEGRIFFLICHKEITEN

THE ELEMENTS OF STORY

Robert McKee

Robert McKee ist ein bekannter Drehbuchautor und Dozent, der in seinem Buch "Story: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens" (im Original "Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting") detailliert erklärt, wie man überzeugende Geschichten schreibt. Er führt eine Reihe von Konzepten ein, die den Aufbau und die Entwicklung einer Geschichte beeinflussen. Hier ist eine Übersicht der zentralen Begriffe, die McKee behandelt, mit kurzen Erklärungen:

STRUKTUR

**Definition:**

Die Anordnung von Ereignissen innerhalb einer Geschichte, um Emotionen und Bedeutung zu erzeugen.

Erläuterung:

Struktur ist nicht nur die Reihenfolge der Ereignisse, sondern wie diese emotional miteinander verbunden sind. McKee unterscheidet dabei zwischen der äußeren Struktur (was passiert) und der inneren Struktur (wie und warum es passiert).

EVENT (EREIGNIS)



Definition:

- Ein Ereignis in der Geschichte, das die Situation verändert.

Ein Ereignis in der Geschichte, das die Situation verändert.

Erläuterung:

Jedes Event hat Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte.

Ein starkes Ereignis bringt irreversible Veränderungen und treibt die Handlung voran.

WERTE (VALUES)



Definition:

Abstrakte Qualitäten wie Liebe, Hass, Leben, Tod, Freiheit oder Sklaverei.

Erläuterung:

Jede Szene oder jedes Event drückt einen Wert aus und verändert diesen. Der Wertwechsel (von positiv zu negativ oder umgekehrt) ist entscheidend für die Bedeutung einer Szene oder eines Ereignisses.

SZENE



Definition:

Eine Sequenz von Ereignissen, in der es zu einer bedeutenden Veränderung eines Wertes kommt.

Erläuterung:

Eine Szene zeigt eine miniaturisierte Form von Handlung:
Es beginnt mit einer stabilen Situation, dann tritt ein (kleiner) Wendepunkt ein, der die Situation (möglicherweise radikal) verändert.

SEQUENZ



Definition:

Eine Sequenz ist eine Serie von Szenen, die in sich eine kleinere Handlungseinheit innerhalb der größeren Geschichte bilden und auf ein Zwischenziel hinsteuern.

Erläuterung:

Eine Sequenz ist ein Baustein innerhalb eines Akts, der eine eigene dramatische Entwicklung hat, ähnlich wie ein Mini-Drama mit einem Anfang, einer Mitte und einem Ende. Sequenzen bestehen aus mehreren Szenen, die aufeinander aufbauen und zu einem kleineren Höhepunkt führen, der den Verlauf der gesamten Geschichte beeinflusst.

Funktion der Sequenz

AKT



Definition:

Ein größerer Abschnitt der Handlung innerhalb einer Geschichte, der eine eigene dramatische Einheit bildet.

Erläuterung:

Traditionell wird eine Geschichte in drei Akte unterteilt – oft als **Drei-Akt-Struktur** bezeichnet. McKee beschreibt diese Struktur als eine universelle Methode, um Geschichten zu organisieren und Spannung zu erzeugen.

Der Akt hat einen Aufbau wie die Gesamtdramaturgie und endet mit einem Wendepunkt, der die Handlung eine entscheidende Richtung gibt.

BEAT

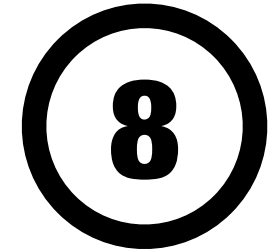
**Definition:**

Die kleinste Einheit dramatischer Handlung.

Erläuterung:

Beats sind einzelne Handlungsschritte oder emotionale Wechsel innerhalb einer Szene. Sie sind die „Momente“, die die Szene vorantreiben.

STORY

**Definition:**

Eine Serie von Ereignissen, die in einer kausalen Beziehung zueinander stehen und die Hauptfigur zu einem Ziel führen.

Erläuterung:

Eine Story muss zusammenhängend und zielgerichtet sein, wobei jedes Event einen Grund hat und die Gesamthandlung in eine bestimmte Richtung lenkt.

PLOT

**Definition:**

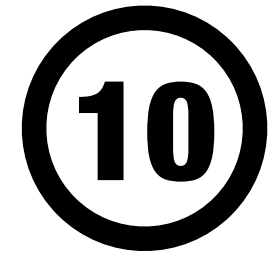
Die Abfolge von Ereignissen und Aktionen, die die Geschichte formen.

Erläuterung:

Der Plot ist die äußere Form der Story und das, was den Fortschritt der Handlung bestimmt.

McKee betont, dass der Plot dynamisch sein sollte, um die Emotionen des Publikums zu lenken.

STORY TRIANGLE



Definition:

McKee beschreibt das Story Triangle als ein Modell, das die wichtigsten Erzählformen in drei Kategorien unterteilt: Archeplot, Miniplot und Antiplot. Jede dieser Plotformen repräsentiert eine unterschiedliche Art und Weise, wie Geschichten strukturiert und erzählt werden können. Diese Typen bilden die Ecken des Dreiecks, wobei die meisten Geschichten irgendwo innerhalb dieses Dreiecks existieren, mit einer stärkeren Neigung zu einer der Ecken.

Erläuterung:

Der Archeplot ist der linearste Plot, während der Antiplot völlig nichtlinear sein kann. Der Miniplot kann irgendwo dazwischen liegen, indem er entweder linear oder fragmentiert ist, je nach Geschichte.

ARCHE-PLOT (KLASSISCHER PLOT)

Definition:

Ein traditioneller, linearer Handlungsverlauf mit einem klaren Anfang, Mitte und Ende.

Erläuterung:

Archeplots folgen einer festgelegten Struktur, die oft Heldenreisen oder klassischen Handlungsbögen entspricht.

Sie enthalten meist einen Protagonisten mit klaren Zielen, Hindernissen und einem deutlichen Wendepunkt.

MINI-PLOT

**Definition:**

Eine minimalistische Variante des Archeplots, oft mit reduzierter Handlung und weniger deutlichen Zielen.

Erläuterung:

In einem Miniplot kann die Handlung fragmentierter oder episodischer sein. Die Charaktere haben oft weniger ausgeprägte Ziele, und das Drama entsteht eher durch inneren Konflikt.

ANTI-PLOT

**Definition:**

Eine bewusste Vermeidung der traditionellen Struktur und Logik des Plots.

Erläuterung:

Hier wird oft auf eine kohärente Erzählung verzichtet, was zu experimentelleren, surrealen oder absurden Geschichten führt.

WENDEPUNKT

**Definition:**

Ein entscheidender Moment in der Handlung, der die Richtung der Geschichte verändert.

Erläuterung:

Der Wendepunkt treibt die Geschichte in eine neue Richtung.

Er zwingt die Charaktere, neue Entscheidungen zu treffen, was zu einer Veränderung führt.

SUBTEXT

**Definition:**

Die implizite Bedeutung einer Szene oder eines Dialogs, die unter der Oberfläche liegt.

Erläuterung:

Subtext entsteht, wenn die wahren Absichten oder Gefühle der Charaktere nicht direkt ausgesprochen werden, aber durch ihre Handlungen, Gesten oder indirekten Bemerkungen offenbart werden.

SETUP UND PAYOFF



Definition:

Ein dramaturgisches Prinzip, bei dem Informationen oder Details zu einem späteren Zeitpunkt in der Geschichte eine größere Bedeutung erhalten.

Erläuterung:

Das Setup ist die Einführung eines Elements (z. B. einer Information oder eines Objekts), das später (Payoff) eine wichtige Rolle spielt und die Handlung beeinflusst.

PROTAGONIST*IN

**Definition:**

Die Hauptfigur der Geschichte.

Erläuterung:

Der*Die Protagonist*in ist der Charakter, der durch die Handlung geführt wird und sich verändert. Er*Sie hat klare Ziele, begegnet Hindernissen und erlebt den zentralen Konflikt der Geschichte.

ANTAGONIST*IN

**Definition:**

Gegenspieler*in des*der Protagonisten*in.

Erläuterung:

Der*Die Antagonist*in kann eine Person, eine Gruppe oder auch eine abstrakte Kraft (wie die Natur oder die Gesellschaft) sein, die den*die Protagonisten*in daran hindert, sein*ihre Ziel zu erreichen.

CHARAKTERBOGEN

**Definition:**

Die innere Veränderung oder Entwicklung eines Charakters im Laufe der Geschichte.

Erläuterung:

Der Charakterbogen zeigt, wie sich ein Charakter aufgrund der Ereignisse verändert. Dies kann ein Wandel in der Einstellung, den Werten oder dem Verhalten sein.

KONFLIKT

**Definition:**

Der zentrale Widerspruch oder Kampf in der Geschichte.

Erläuterung:

Konflikt ist das Herzstück jeder Geschichte.

Es kann sich um äußeren Konflikt (z. B. zwischen zwei Charakteren) oder inneren Konflikt (z. B. emotionale oder moralische Dilemmata) handeln.

DIMENSIONALITÄT DER FIGUREN

Definition:

Die Tiefe und Komplexität eines Charakters.

Erläuterung:

Charaktere sind nicht eindimensional; sie sollten widersprüchliche oder mehrschichtige Aspekte in ihrer Persönlichkeit haben, was sie realistischer und interessanter macht.

EXPOSITION

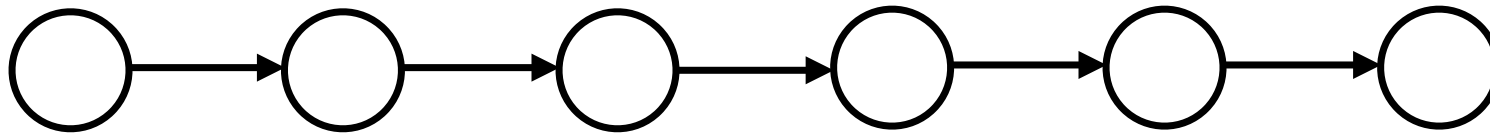
**Definition:**

Die Einführung von Hintergrundinformationen, die für das Verständnis der Geschichte notwendig sind.

Erläuterung:

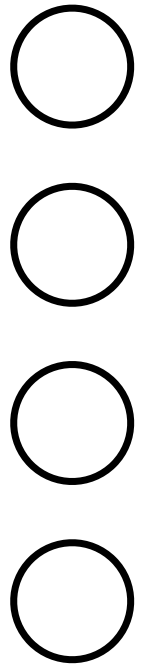
Exposition sollte auf eine Art und Weise eingeführt werden, die natürlich in die Handlung integriert ist, ohne die Erzählung zu verlangsamen.

LINEARE ERZÄHLSTRUKTUR

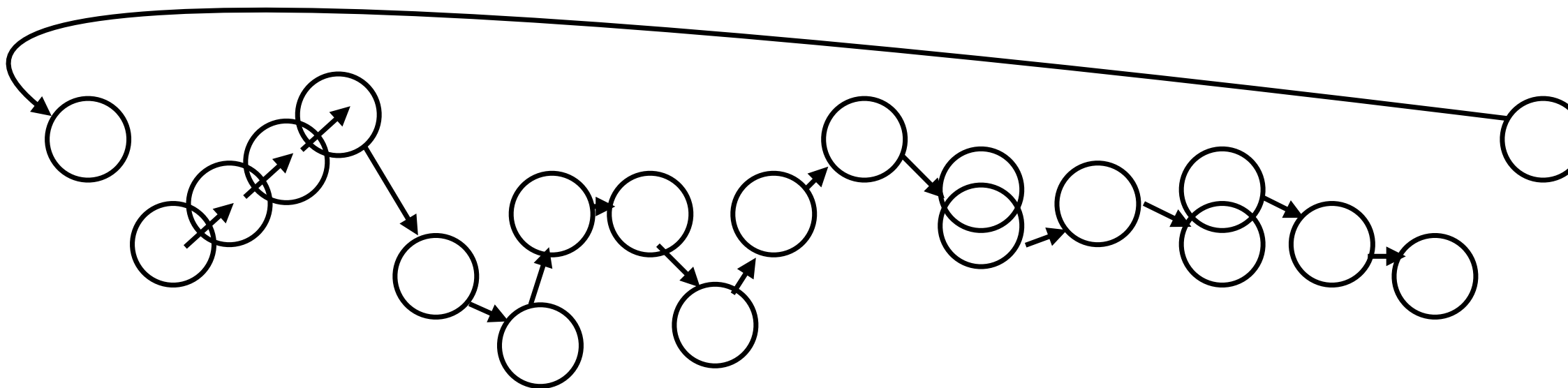


klassische Erzählstruktur von Büchern, Filmen, ...

CRASH

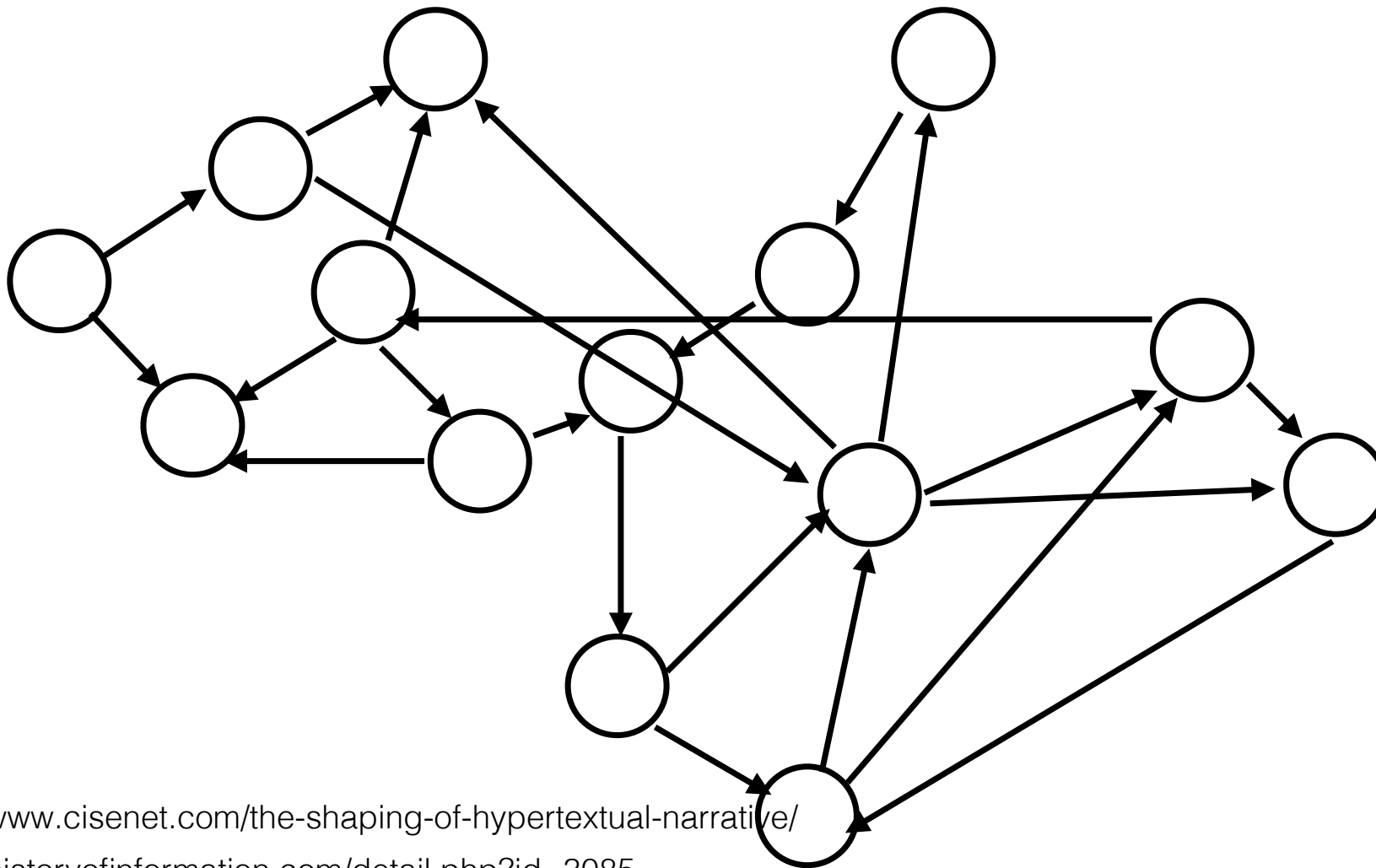


CRASH, Paul Haggis



CRASH, Paul Haggis

HYPertext



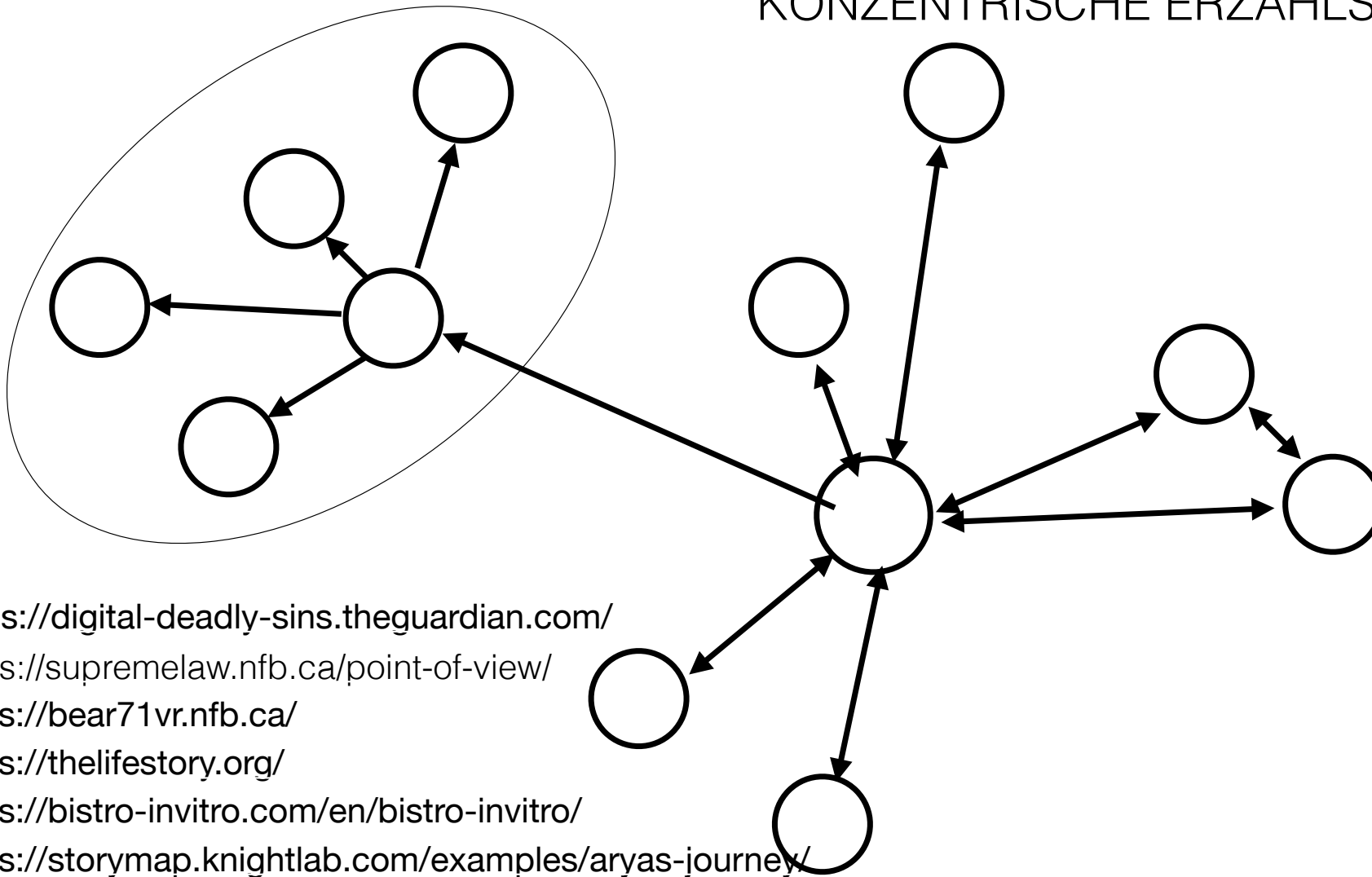
<https://www.cisenet.com/the-shaping-of-hypertextual-narrative/>

<https://historyofinformation.com/detail.php?id=3085>

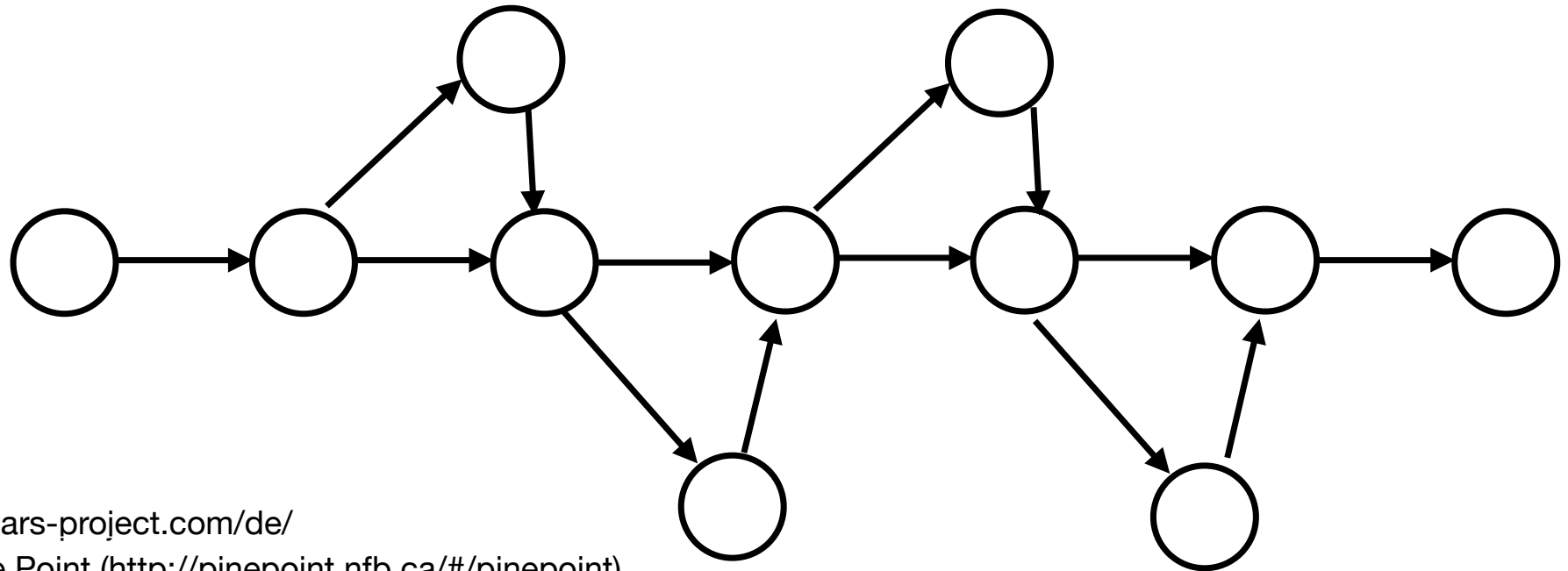
<https://texttech.sites.carleton.edu/heplera/2021/05/31/adventures-in-hypertext-2/>

<https://home.cern/science/computing/birth-web>

KONZENTRISCHE ERZÄHLSTRUKTUR



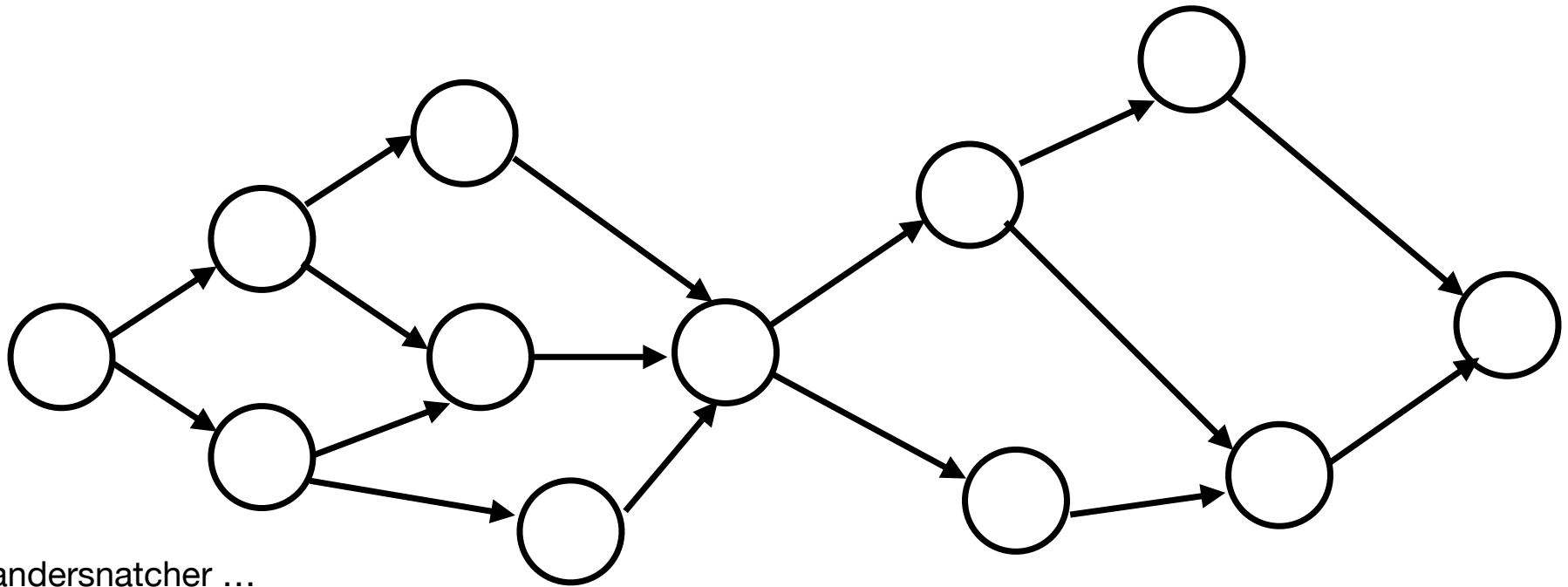
ELASTISCHE ERZÄHLSTRUKTUR



<http://www.netwars-project.com/de/>
Welcome to Pine Point (<http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>)
<http://hollowdocumentary.com/>

Fort McMoney und Prison Valley waren superinteressante Projekte, die leider wegen Flash nicht mehr online sind. Allerdings kann man sie im Archiv von Arte noch als Video ansehen. (<http://prisonvalley.arte.tv/flash/#en>)

PARALLELE ERZÄHLSTRUKTUR



Beispiele:

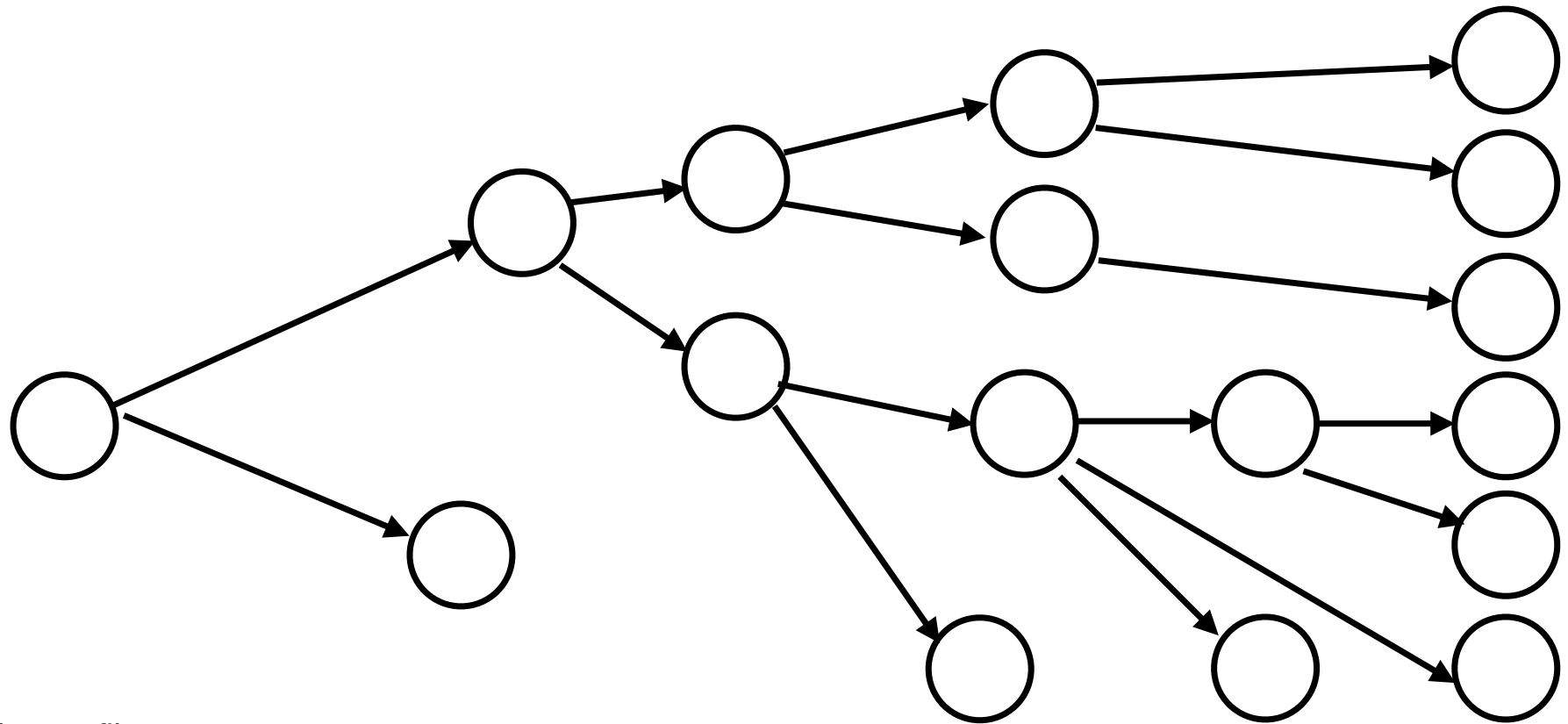
Late Shift , Bandersnatcher ...
interaktive Filme

alte Beispiele, die leider wegen Flash nicht mehr online sind:

Thanatorama: <http://www.thanatorama.com>,

Jour de Vote: <http://webdoku.de/2012/09/01/meisterwerk-jour-de-vote/>

VERZWEIGTE ERZÄHLSTRUKTUR



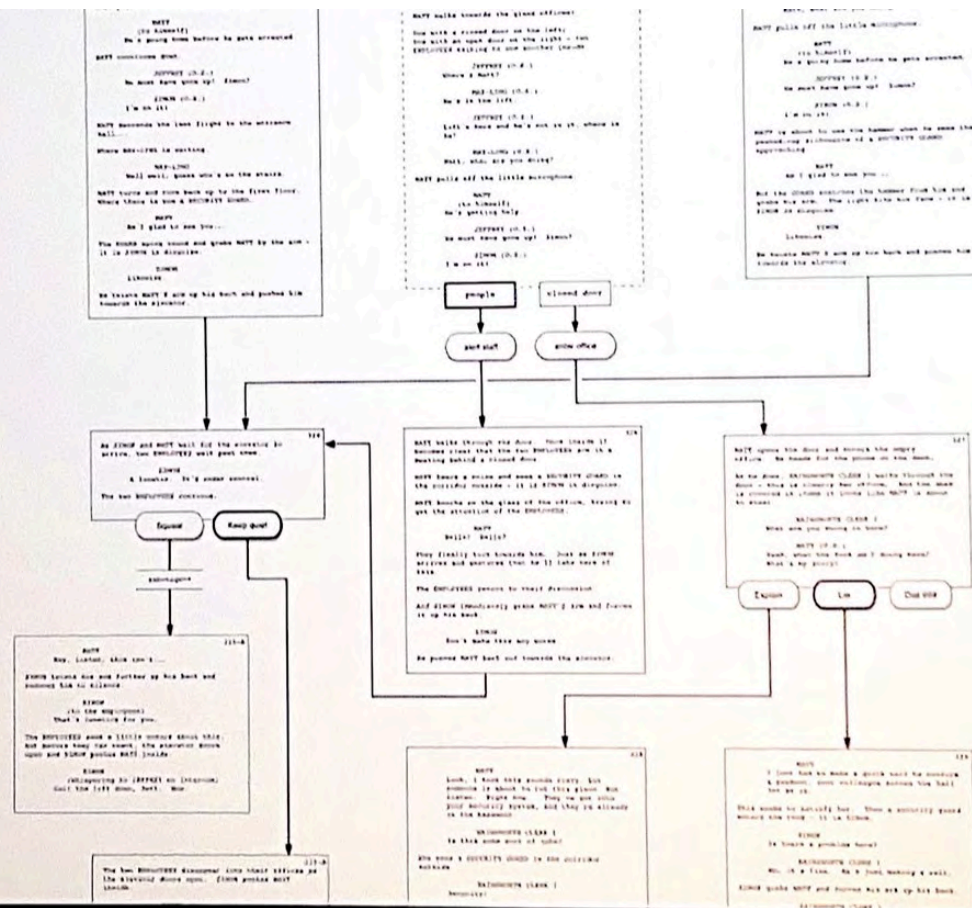
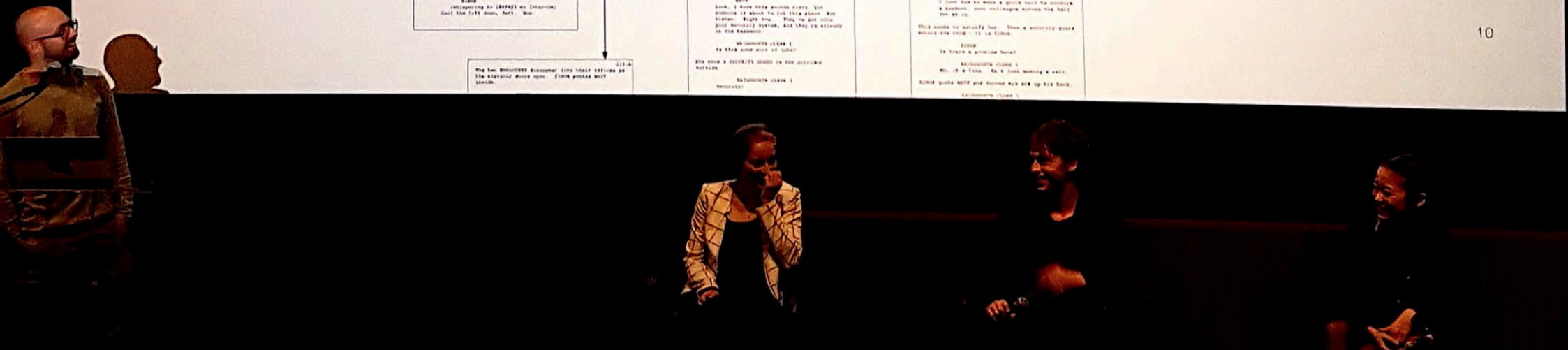
Beispiele:

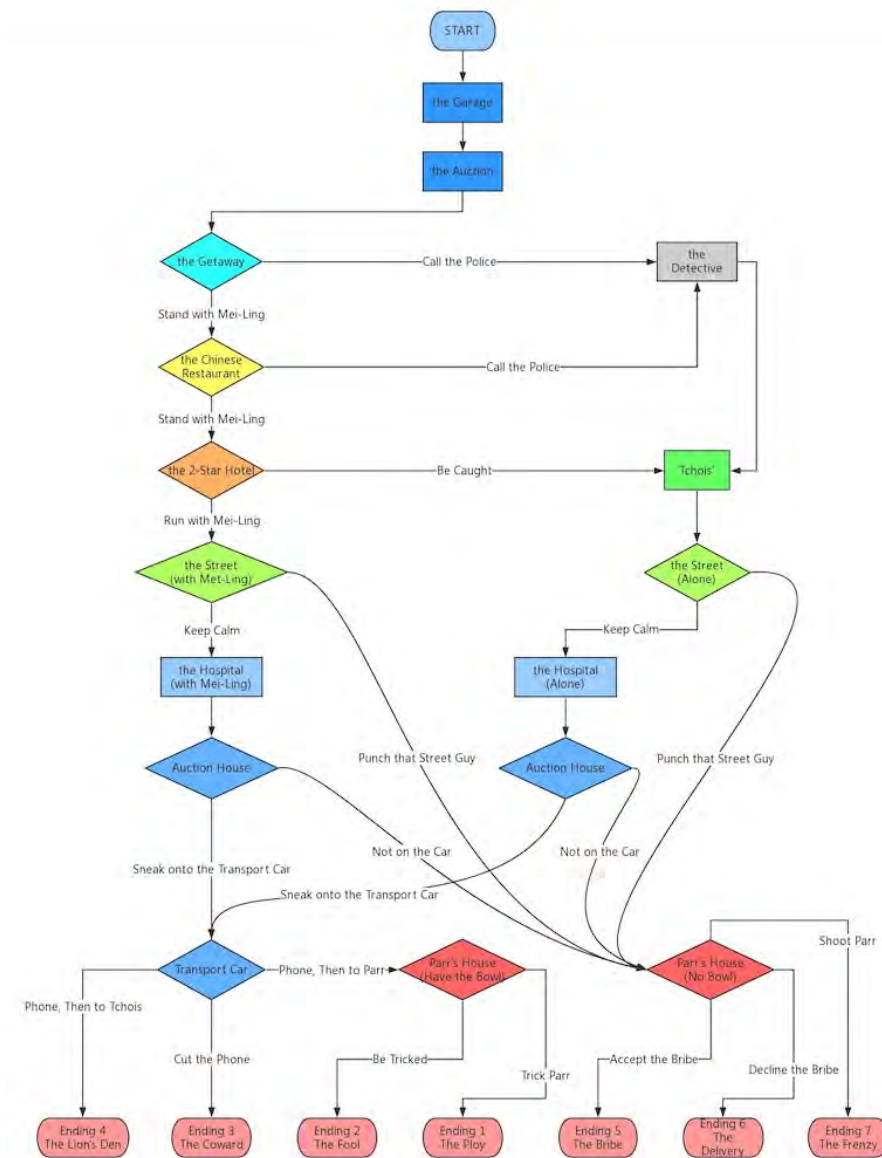
Bandersnatch - netflix

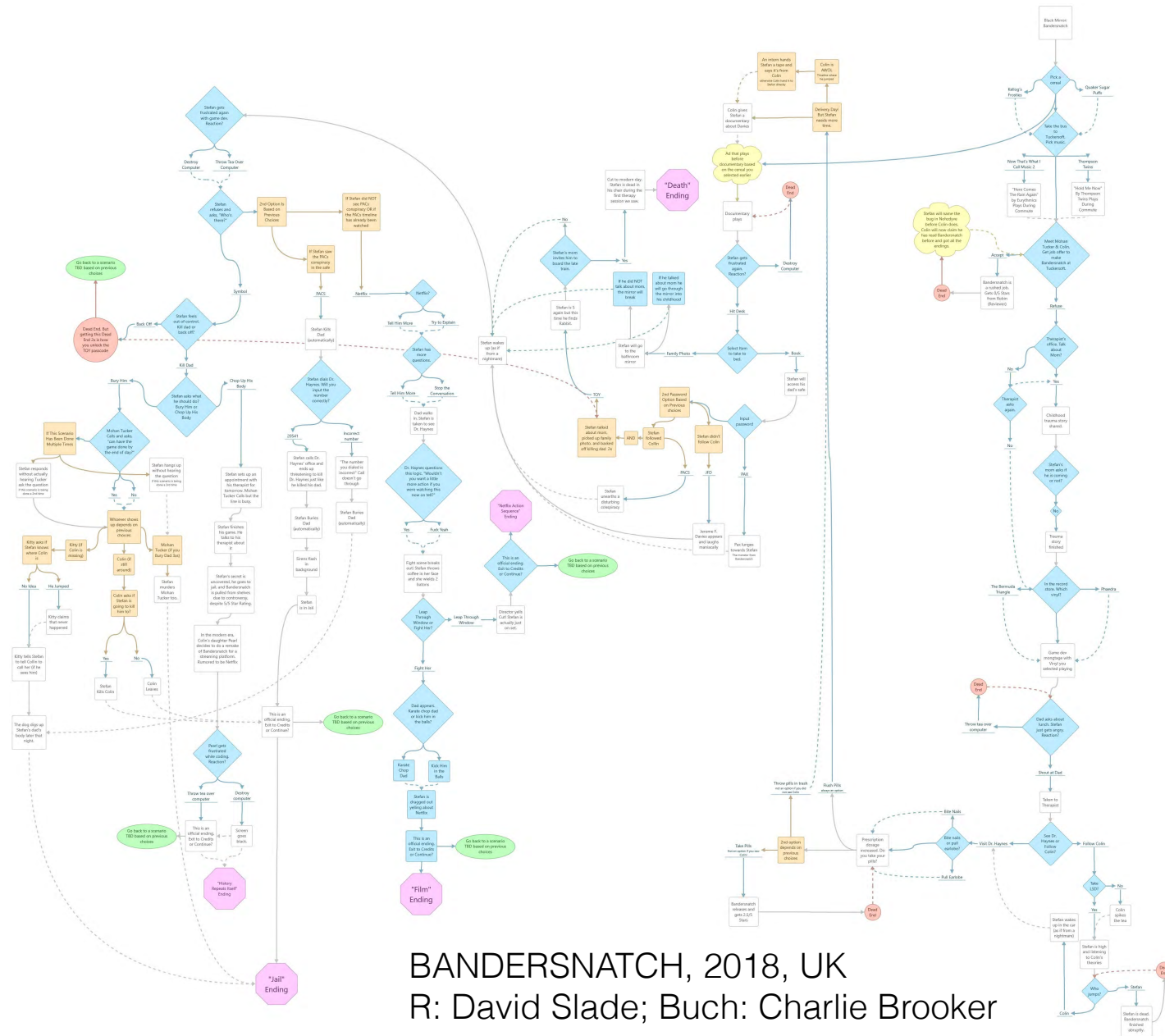
LateShift (wahrscheinlich Mischform aus verzweigter und elastischer Erzählstruktur.

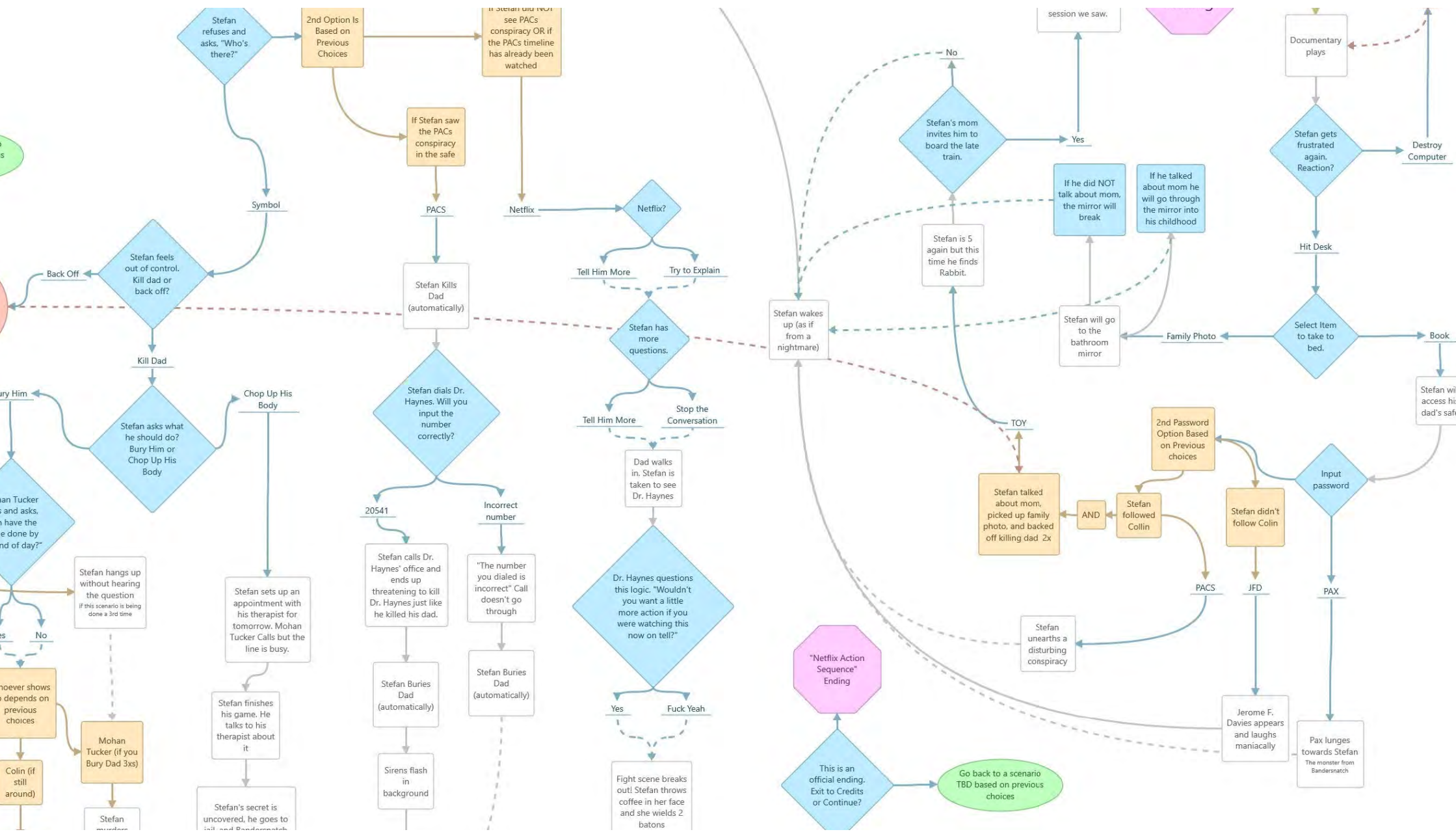
Choose your own Documentary

Operation Data Saurus Rex - interaktives Telefonhörspiel, 0800 548 548 (kostenlos)





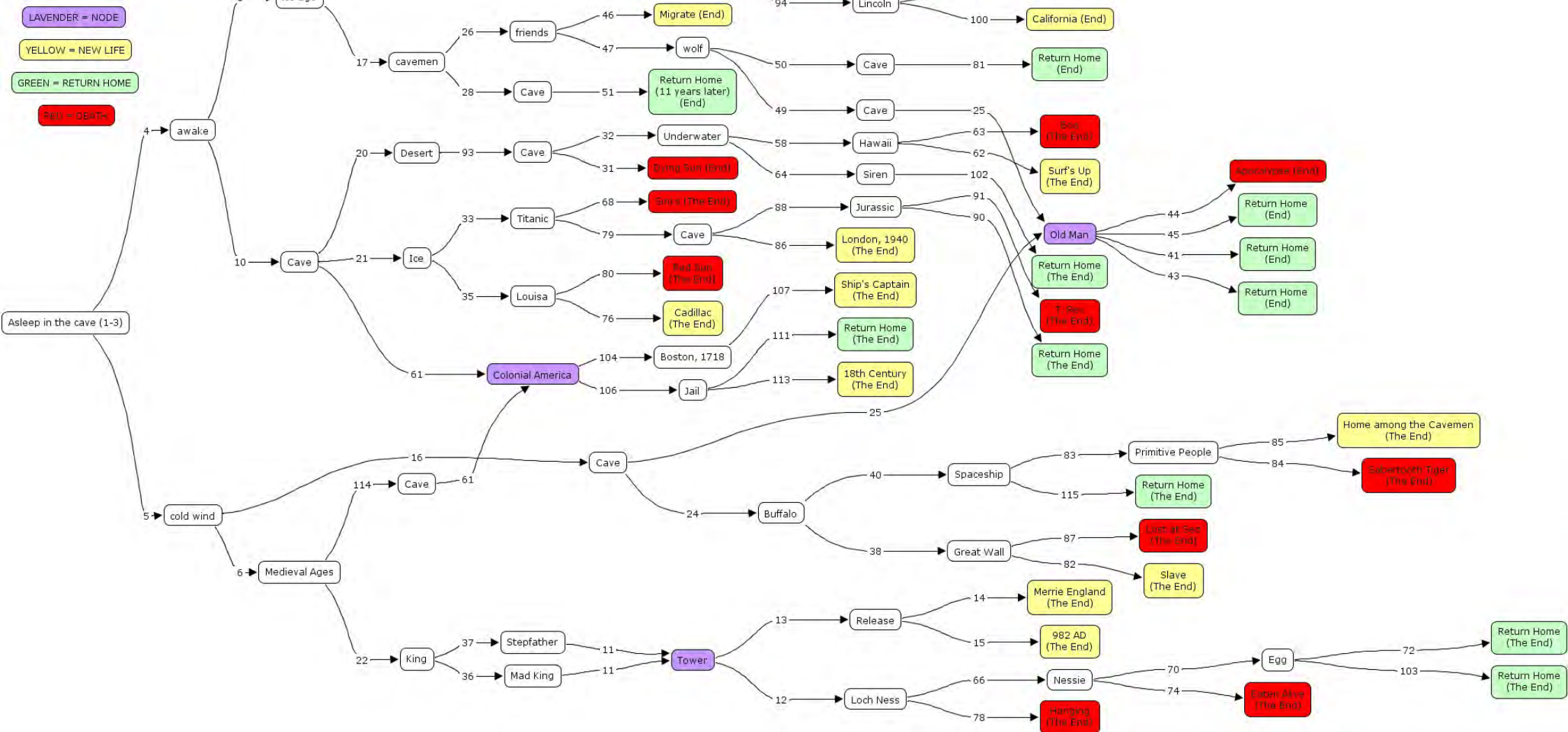




THE CAVE OF TIME

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE

NARRATIVE MAP

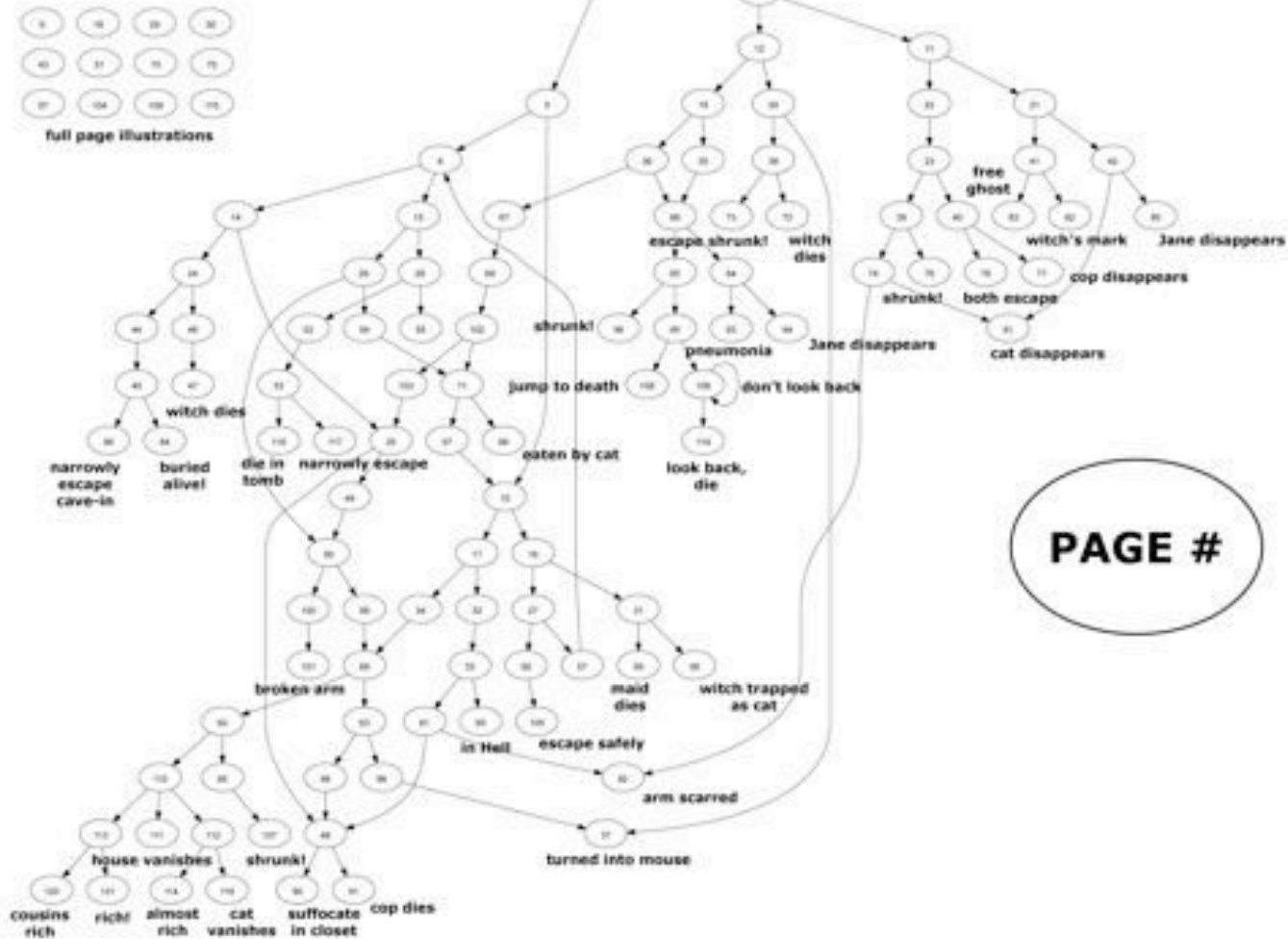


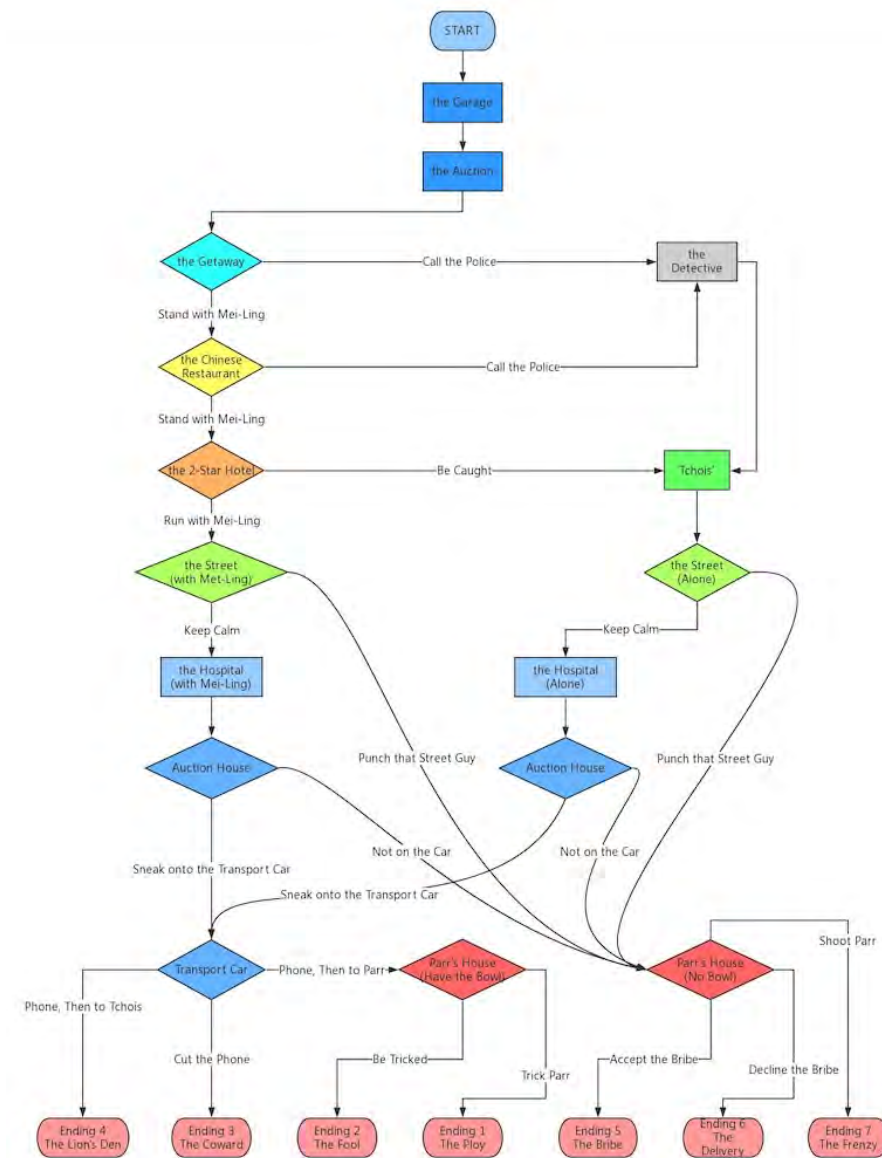
The Mystery of Chimney Rock

by Edward Packard

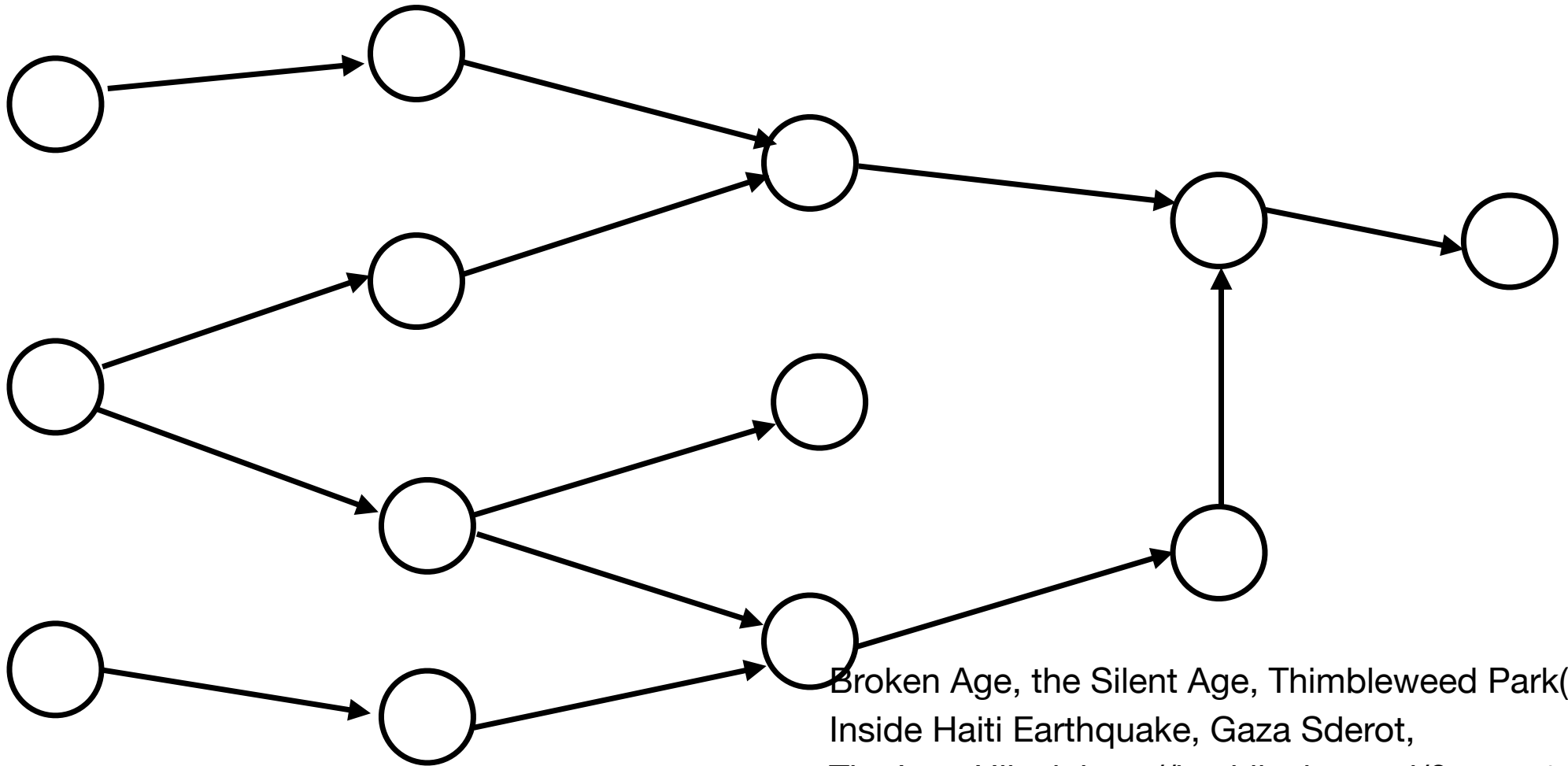
CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE #5
Bantam Books, New York, 1979

121 pages
36 endings
12 full page ill.
1 start page
44 choices
33 continuing pages





ERZÄHLEN IN KANÄLEN



Broken Age, the Silent Age, Thimbleweed Park(Games)
Inside Haiti Earthquake, Gaza Sderot,
The Last Hijack <http://lasthijack.nrc.nl/?start=1>
Filme siehe nächste Seite



3 Perspektiven

RASHOMON

Akira Kurosawa, 1950



6 Perspektiven

VANTAGE POINT

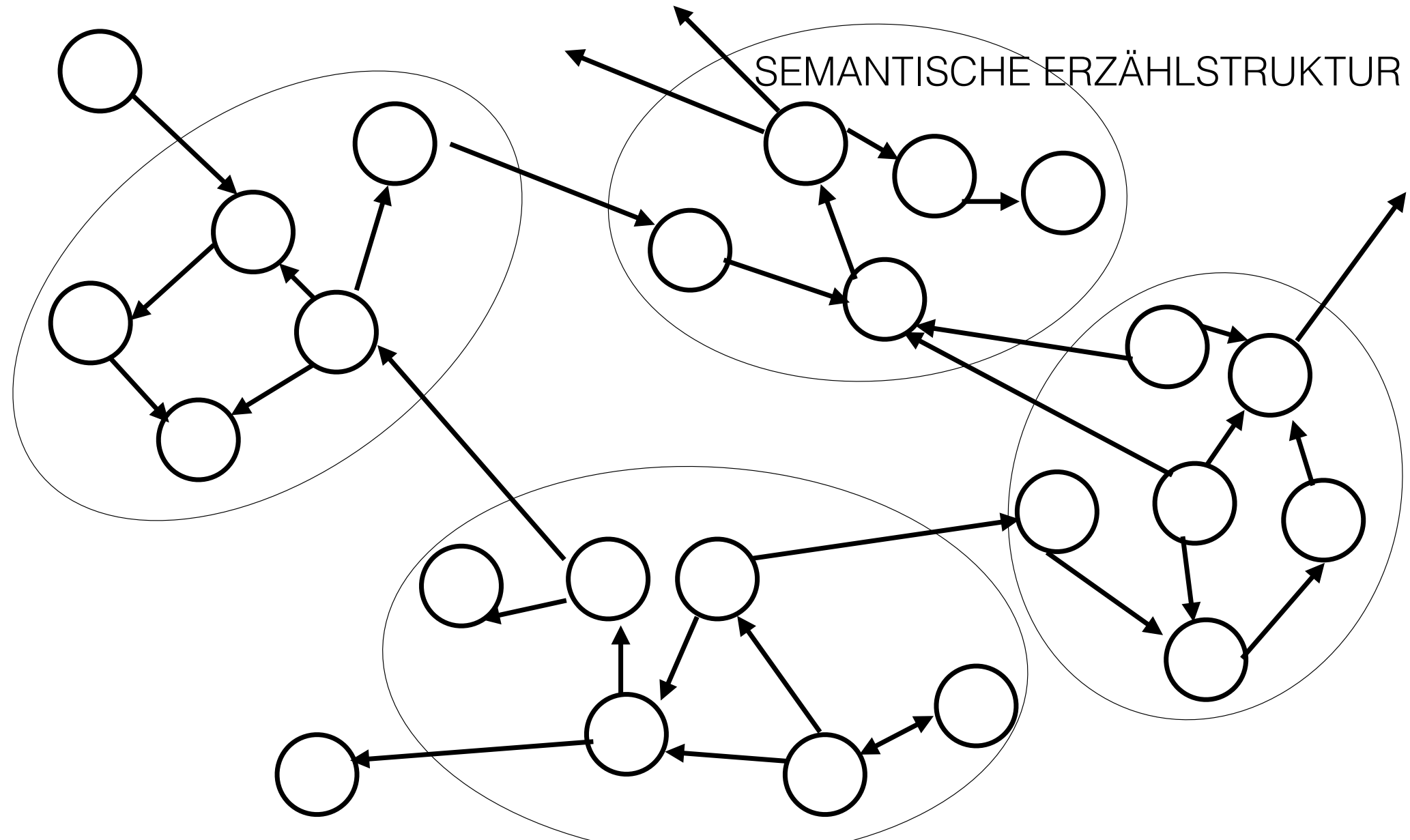
Peter Travis, 2008



8 STRANGERS

A man with dark, wavy hair, seen from the back, is wearing a dark suit jacket over a white shirt. He is looking out over a large, dense crowd of people in a public square or plaza. The crowd is diverse in age and appearance, with many people wearing light-colored clothing. In the background, there is a large, light-colored building with arched windows and doorways. The scene is brightly lit, suggesting it is daytime. The text "8 STRANGERS" is overlaid in white, bold, sans-serif capital letters on the left side of the image.

SEMANTISCHE ERZÄHLSTRUKTUR



SEMANTISCHE ERZÄHLSTRUKTUR

Beispiele:

choose your own documentary

<https://vimeo.com/89916422>

<http://www.cyod.co.uk/about/>

<https://www.theboyinthebook.co.uk/>

<http://intopolitiks.com/>

workshops: <https://vimeo.com/240479438>

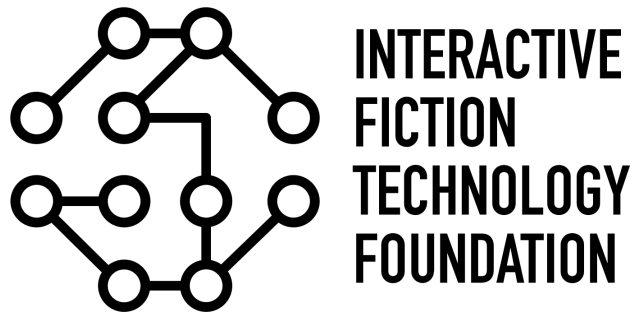
book: Lily The President

animationsfilm (test): <https://vimeo.com/121677364>

immersives Theaterstück: NOeLand Cie, Teil 1: April 2022

game — - die Zukunft

Soul Patron (<http://www.soul-patron.com/>), Facade (interactivestory.net),



interactive fiction competition

<http://digitaldozen.io/2021-awards/>

<http://digitaldozen.io/projects/the-oracles/>

<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>

<https://www.klasien.nl/maya>



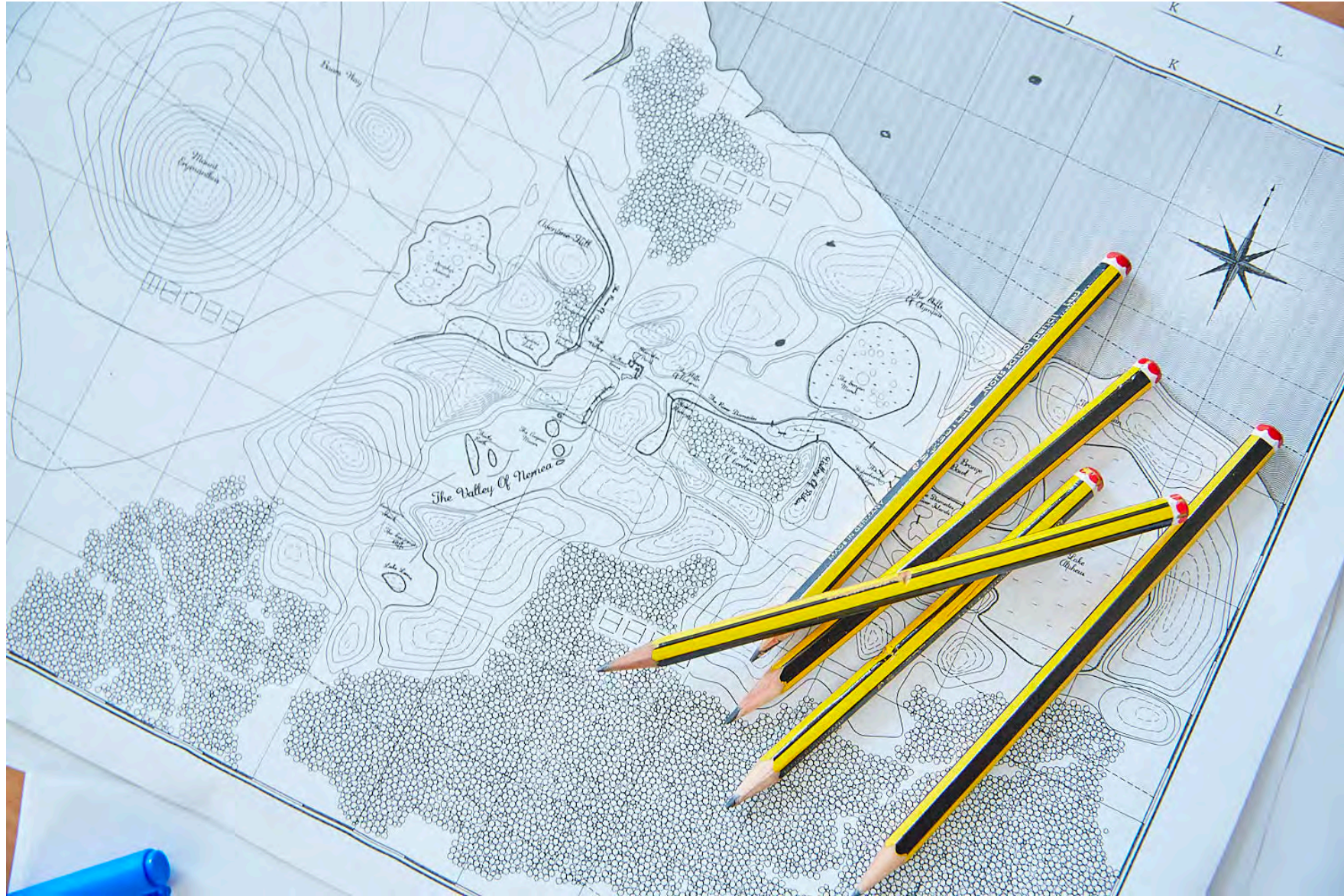


BY PUNCHDRUNK

<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



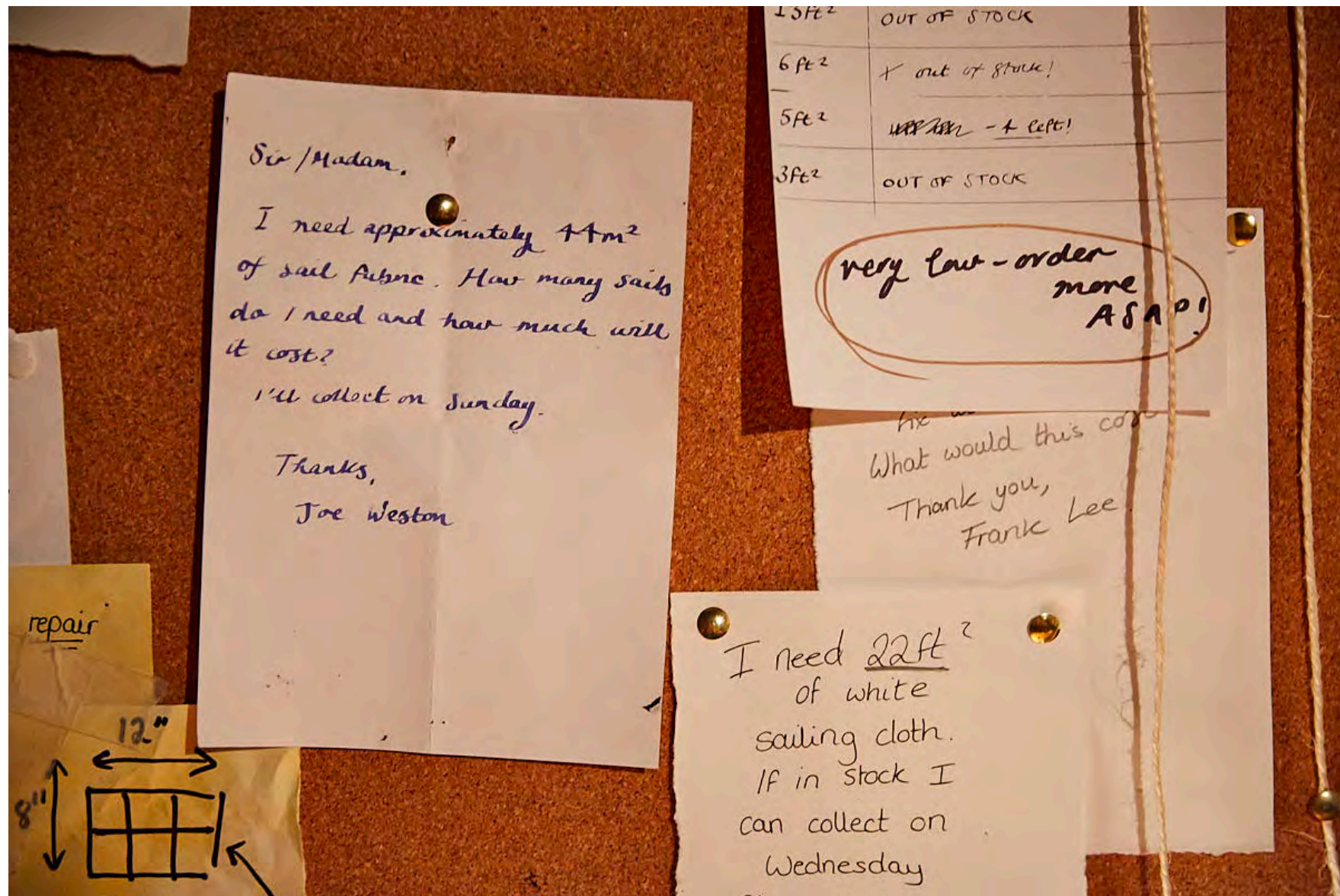
<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



<https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>



INTERACTIVE (visual) STORYTELLING TOOLS

Korsakow: <http://korsakow.com/#?snu=2485> (payed)

eko studio: <https://studio.helloeko.com/> (Desktop, free)

Wirewax <https://www.wirewax.com/>

Twine <https://twinery.org/>

Kynt <http://www.klynt.net/> (Desktop, payed - free Trial)

StoryMap <https://knightlab.northwestern.edu/>

FrameTrail: <https://frametrail.org/tutorials-gettingstarted.html>

Odyssey: <http://cartodb.github.io/odyssey.js/sandbox/sandbox.html>

H5P: <https://h5p.org/content-types-and-applications> (free)

Storyspace: <http://www.eastgate.com/storyspace/index.html>
(Hypertext)

Comic The Boat <https://www.sbs.com.au/theboat/>
 The Hotel <http://hotel.submarinechannel.com/splash.html>
 <https://screendiver.com/digital-comics-directory/>

VR Gymnasia <https://mediaspace.nfb.ca/epk/gymnasia/>
 The Garden of Symmetry — Steam (windwos, valve)

AR Modern Polaxis <http://modernpolaxis.com/>
 The Enemy <http://theenemyishere.org/>

Transmedia <http://www.flintisaplace.com>
 <http://www.intopolitiks.com>

Immersives Theater <https://www.punchdrunk.org.uk/the-oracles/>

Bücher Choose your own adventure <https://www.cyoa.com/>
 Rayuela (Roman) von Julio Cortázar

Sonstige interessante Links zu Projekten mit anderen Erzählformen

<https://www.arte.tv/digitalproductions/en/>

<https://www.nfb.ca/interactive/>

<https://www.theguardian.com/interactive>

<https://peabodyawards.com/awards/immersive-interactive/>

<http://opendoclab.mit.edu/>

<https://submarinechannel.com/>

<https://www.theboyinthebook.co.uk/>

life starts at the end of your comfort zone!

Aufgaben bis 21. Oktober

UEBUNG.OBLIGATORISCH

versucht ein erstes skizzenhaftes Storyboard für euer Projekt und 3 Sätze dazu

WIE SOLL DIE GESCHICHTE AUSSEHEN?

UEBUNG.FAKULTATIV

Schreib eine halbe bis max. eine A4-Seite Autobiografie

