

# BUILDING IMAGINARY WORLDS



VICTO NGAI "FROGFOLIO UTOPIA"

# 5 Films About Technology Instagram, Selfies, and Porn

*A look at the dumber side of technology.*

*Director: Peter Huang*

# AUSZUG: OPERATION JANE WALK

Kollektiv: Total Refusal, 2016, Österreich, (Game: The Division (Ubisoft))





# AUSZUG: SWINGS DON'T SWING

Total Refusal, 2016, Österreich



# THE CARRIER BAG THEORY OF FICTION

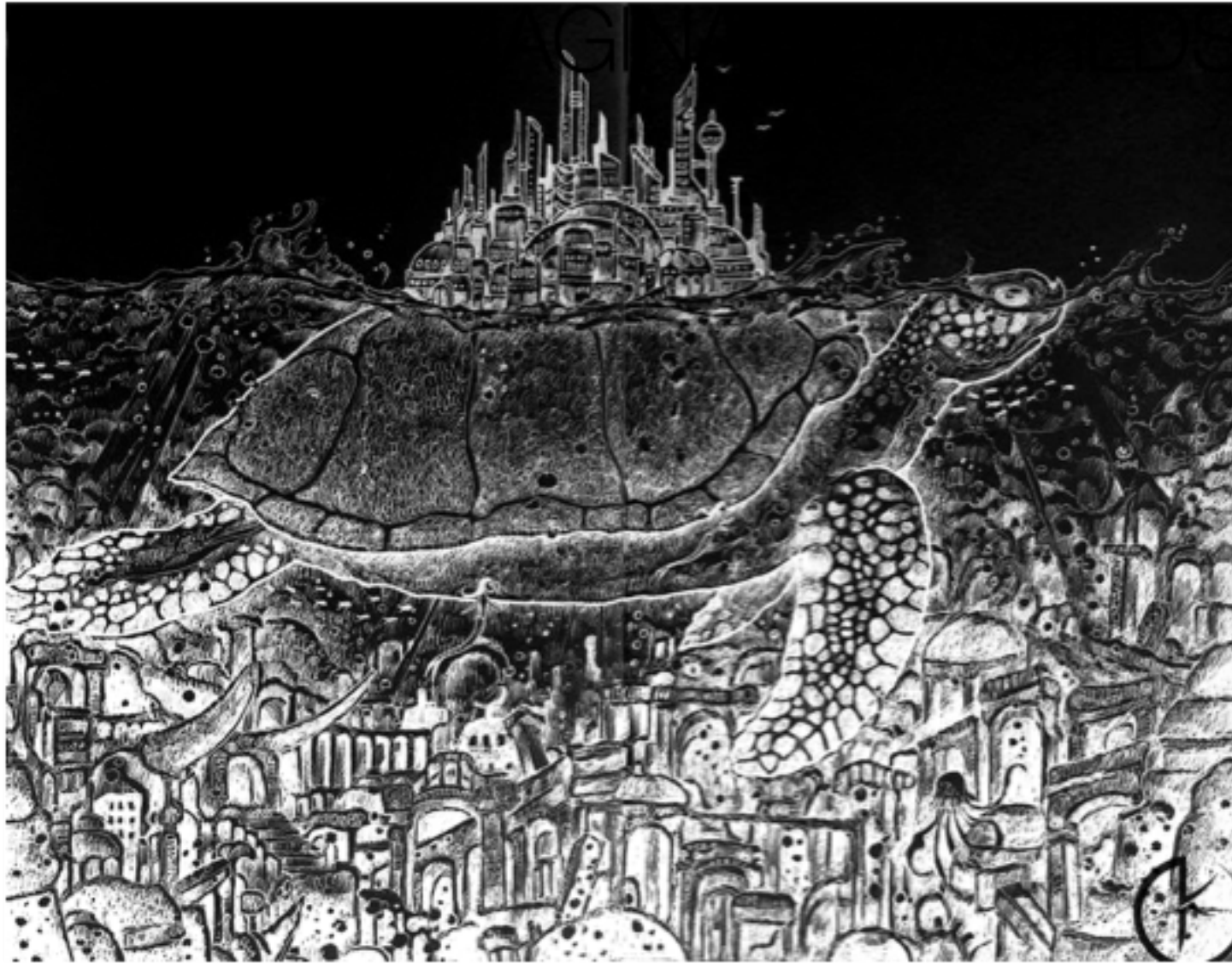
UND

THE LEFT HAND OF DARKNESS

andere Ansätze, Geschichten zu erzählen.







John Truby schreibt in *The Anatomy of Story*:

„Eine einzigartige Welt für die Geschichte zu schaffen - und sie organisch mit den Figuren zu verbinden - ist für großartiges Geschichtenerzählen ebenso wichtig wie Charakter, Handlung, Thema und Dialog.“

Die Welt bedeutet sehr viel für deine Figur. Wenn sie z.B. am Anfang deiner Geschichte eine schüchterne Landmaus ist, die in eine große Stadt zieht, muss man spüren, dass die Stadt - die dann ihre Welt wird - einen Einfluss auf sie haben wird.

So wie die Interaktion der Protagonistin mit anderen Figuren in der Geschichte einen Sinn haben muss, so tut dies auch ihre Interaktion mit ihrer Welt.

„Die Welt der Geschichte ist ein Ausdruck dessen, wer dein Held ist.“

Ob deine Figuren regelmäßig ein bestimmtes Kaffeehaus wie in der wunderbaren Serie *Friends* besuchen oder wie Leonardo DiCaprio in *The Revenant* gegen die Wildnis kämpfen, ihre Welt hilft ihre spezifische Geschichte zu erzählen.

"Du erschaffst eine Geschichtenwelt, um deine Charaktere auszudrücken und zu manifestieren, und besonders deinen Helden."

*Zitat: John Truby The Anatomy of Story,*





For an example of how the concept of a world gets used in conversations around contemporary media franchises, check out TRAVIS BEACHAM'S introduction to the graphic novel prequel to Pacific Rim:

"The story is in the world; not the other way around. That is to say, a world is big and hopelessly uncontrollable. It spills messily outside the edges of any one story. A world has books on its shelves and articles in its newspapers. It has ephemera\* and lore\*\*. It has slang and jargon. It has footnotes and obscure references to take for granted. It has a deep past and a far side. It has roads that fork away from the plot to some only hinted-at place. Just as 'real world' stories set themselves on this Earth, with all her richness and complexity, the challenge of genres like science fiction and fantasy is to not only spin a good tale, but to invent for that tale an imagined backdrop that seems to stretch clear into the horizon."

\*kurzlebiges/Eintagsfliegen

\*\*Sagen/Weisheiten

Die WELT zeichnet den grösseren Kontext der Geschichte und beinhaltet noch viel mehr Geschichten, als wir erzählen.

Oft sind die Regeln der Welt verknüpft mit dem Konflikt des Plots.

Wie sieht meine Welt aus?

Was gelten für Regeln? Moral, Gesetz?

Wer regiert?

Wie sind die physischen Gesetze? Die Biologie

Was ist die Logik meiner Welt?

Die Konsequenzen gewisser Handlungen? (Cause and effect)

Wie ist sie meiner Welt ähnlich, was unterscheidet sie?



# STORY WORLD

## Der Ort und seine Zeit?

fantastisch, futuristisch, real, ... - Gegenwart, Vergangenheit, Zukunft, ...

## Welche Regeln gibt es?

Von den Gesetzen der Schwerkraft (Westworld) bis zum Strafgesetzbuch (Sopranos) und gesellschaftlichen Normen (Handmade' s Tale)

## Wie wird deine Welt regiert?

Wer hat die Macht. Wer ist die Minderheit? Wer wird unterdrückt, wer gefördert? Was ist gefragt? Was verpönt? An was glauben die Menschen? Was sind die moralischen Grundlagen? Wie ist das Verhältnis zu den Nachbarländern, falls es welche gibt?

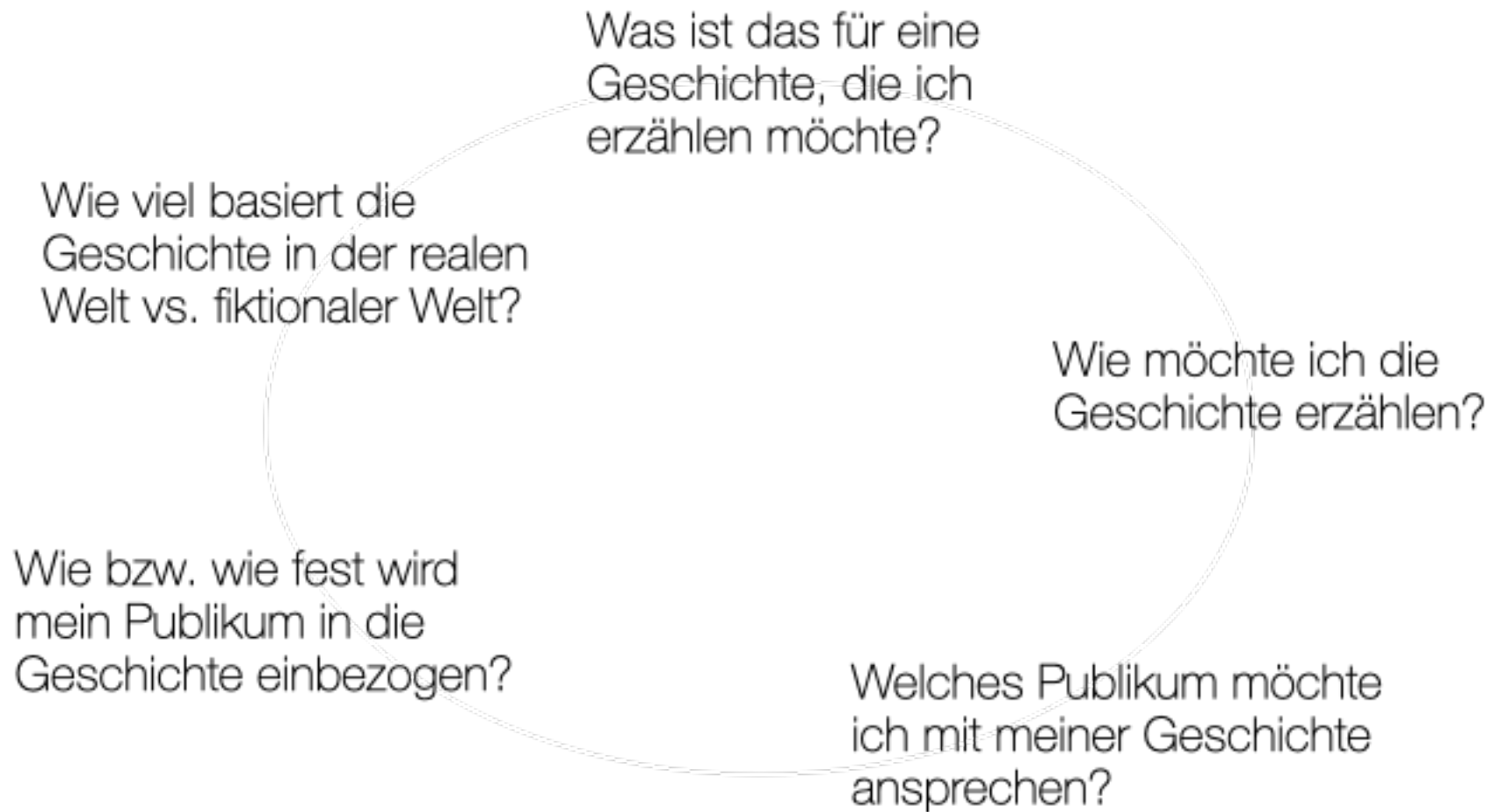
## Wie sieht der Alltag aus?

Wovon lebt die Bevölkerung? Was arbeitet sie? Wie kommunizieren die Menschen miteinander? Austausch von und Zugriff auf Informationen? Gehen sie zur Schule? Was essen sie? Was spielen sie? Wie ist ihr Verhältnis zur Umwelt - Pflanzen und Tiere? Wie geht man mit Kindern um? Wie mit Alten? Welche Technologien existieren?

Karten, Stammbäume, Sprachen, Kulturen, Universen...

Farben, Vegetation, Architektur, Landschaftsgestaltung, Verkehr...

Körperformen, Gesichter, Kleidung, ...



Lass deine Geschichte einschlagen, wie eine Kugel auf Glas, das langsam gegen aussen splittert. So dass auch das Publikum noch ein paar Splitter wieder dazufügen kann.

David JP Phillips, Ted Talks Ted x Stockholm  
The Magical Science of Storytelling





## FRAGEN:

1. Um was geht es in meiner Geschichte?
2. Was bedeutet mir die Geschichte? (Welchen Bezug habe ich zur Storyworld, zu meinen Figuren?)
3. Was interessiert mich daran?
4. Warum muss die Geschichte erzählt werden?
5. Was ist die beste Visualisierung für meine Geschichte?
6. Und wie schaut die ideale Welt dazu aus? Beschreibt die Stimmung.
7. Welche Figuren bewegen sich in der Welt?

FRAGEN, aus der Sicht des Publikums:

1. Warum sollte ich der Geschichte Aufmerksamkeit schenken?
2. Warum sollte mich die Geschichte kümmern?
3. Warum sollte ich sie weitererzählen?
4. Warum sollte ich mir Zeit nehmen?
5. Warum sollte ich noch mal wiederkommen?

WAS GIBT DEINER GESCHICHTE WERT?

Wie kann die Geschichte mehr Wert für die Zuschauer\*in bringen, als reine Unterhaltung? Kann ich etwas daraus lernen? Etwas dabei entdecken? Kann ich mich mit anderen / mit der Welt verknüpfen?

WARUM SOLLTE ES MICH KÜMMERN?

Wenn ich mich emotional auf die Geschichte einlasse.  
Wenn ich mich verbunden fühle.

WIE SCHAFFST DU EMOTIONEN ZU WECKEN?

Bohre, bis du zum emotionalen Kern deiner Geschichte kommst.

KREATIVITÄT LAUERT AN DER KANTE DES SCHEITERNS!!!



# Jeff VanderMeer WONDERBOOK

MYSTER ODD PRESENTS  
WORLDVIEW VERSUS STORYVIEW

• Consider for a moment a fantastical city, with two characters in conflict who may have very different experiences of that city. What Myster Odd has revealed is the World Entire, but not the world as these two know it.

• The antagonist is most familiar with the creatures and people in blue. The protagonist is most familiar with those in green. Where green and blue merge, points of common experience surface between the two.

• The antagonist grew up in the under-city beneath the street. The protagonist grew up above. This separates their experiences in another way, even if they each may have designs on the territory of the other. It speaks to what each values and does not value; it might even speak to different cultural backgrounds.

• Yet, it is clear each character has some understanding of the world the other lives in, even if it is not a complete understanding. There is a cross-section of shared perspective.

• The city entire lies before each of them, but do they see it entire? No, they do not.

Shared  
Perspective

Main characters tend to have allies who  
share their views or opinions or experience

These characters can affirm or undercut the  
main characters' view of the world they live in  
and on their deeds and words

<https://wonderbooknow.com/>

# BEISPIELE

# GRAPHIC NOVEL

## BLACK HOLE

Charles Burns, USA, zw. 1995-2005







I WAS LOOKING AT A HOLE... A *BLACK* HOLE AND AS I LOOKED, THE HOLE OPENED UP...



...AND I COULD FEEL MYSELF FALLING FORWARD, TUMBLING DOWN INTO NOTHINGNESS.



# LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND

Windsor McCay, USA, zw. 1905-1913









# LITERATUR

## OTHERLAND - Tetralogie, Tad Williams, USA/UK, zw. 1996 - 2001



# PAZIFIC RIM

Guillermo del Toro, USA, 2013





# CARNIVAL ROW

created by Travis Beacham u.a., USA, 2019



# THE SOPRANOS

created by David Chase, USA, 1999



# WESTWORLD

created by Jonathan Nolan, Michael Crichton u.a., USA, 2016





# WERBUNG

<https://www.rapha.cc/ch/de/stories/riding-is-the-answer>

## RAPHA- , Velobekleidung

Riding is the answer TV-Advertising, 2018





# AUFGABE.UEBUNG

bis 18.11.

- . Beschreibe deine Story-World mit allen Gesetzen und Gegebenheiten.
- . Füge deine Figuren in deine Welt. Wo gibt es Anknüpfungspunkte. Wo ist sie ein Kind ihrer Zeit und Welt? Was sind ihre Hindernisse in dieser Welt? Wo sind ihre Schlupflöcher?

# EXPERIMENTELLER SPIELFILM

UNCLE BOONMEE ERINNERT SICH AN SEINE FRÜHEREN LEBEN  
ลุงบุญมีระลึกชาติ / LUNG BUNMI RALUEK CHAT

Apichatpong Weerasethakul - 2010 - Thailand



# ANIMATION

## CHIHROS REISE INS ZAUBERLAND

Hayao Miyazaki - 2001 - Japan





# BRAZIL

Terry Gilliam - 1985 - UK, USA





# BLADE RUNNER 2049

Denis Villeneuve, 2017 USA



# BLADE RUNNER

Ridley Scott, 1982 USA, Hongkong



LOS ANGELES  
NOVEMBER, 2019

# ANNIHILATION

Alex Garland (nach Jeff vanderMeer) - 2018 - UK/US





# DIE GÖTTLICHE ORDNUNG

Petra Volpe - 2017 - CH





QUENTIN TARANTINO, 2009, USA

# INGLOURIOUS BASTERDS



CHRISTOPHER NOLAN, 2010, UK/USA

# INCEPTION





SPIKE LEE, 2006, USA

# INSIDE MAN





# IMMERSIVE THEATRE



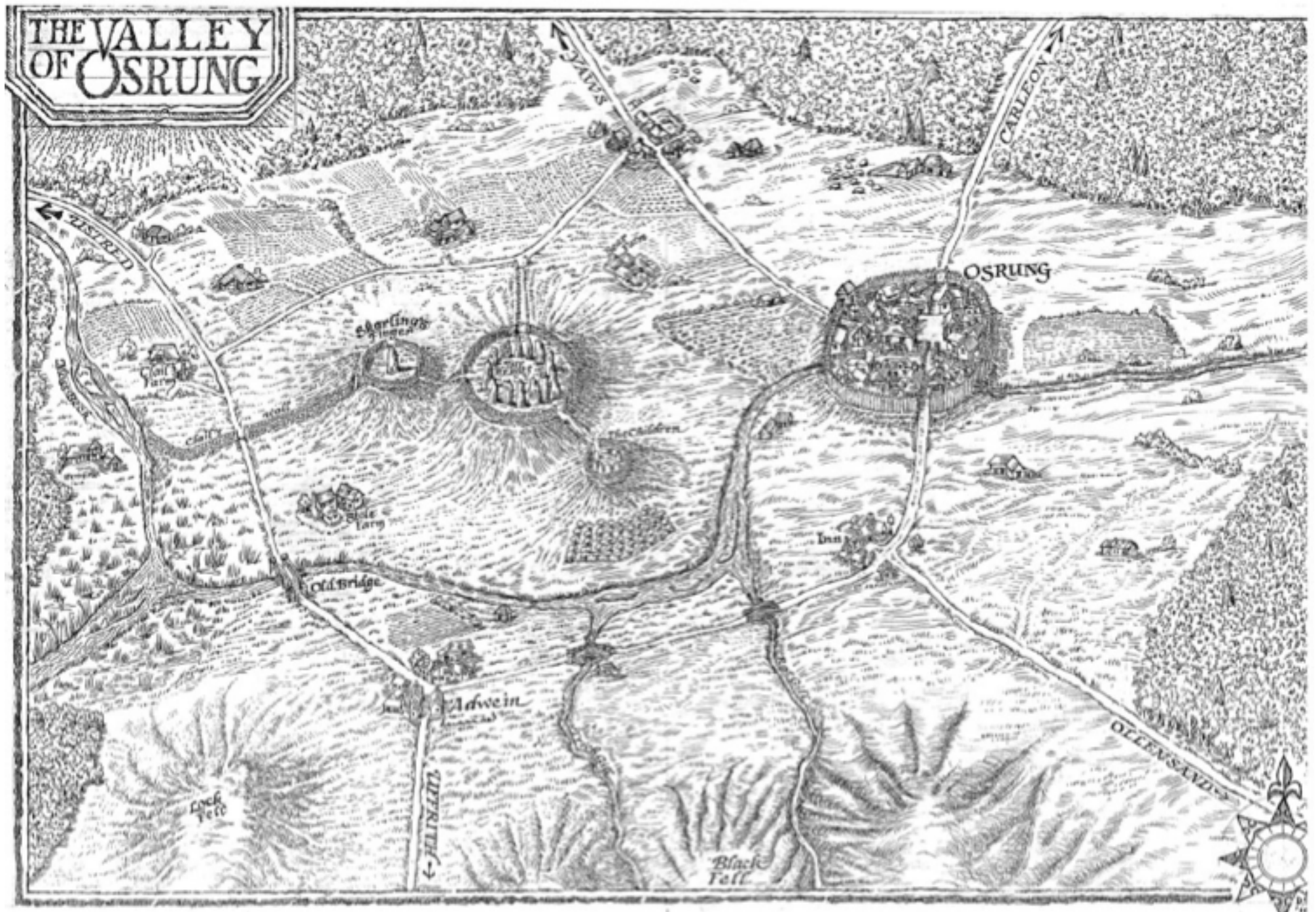
<https://www.punchdrunk.org.uk/press/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=Tmehxk37fgs>

<https://mckittrickhotel.com/>

# Neben der Sprache: NOTATIONSIDEEN ZU WELTEN



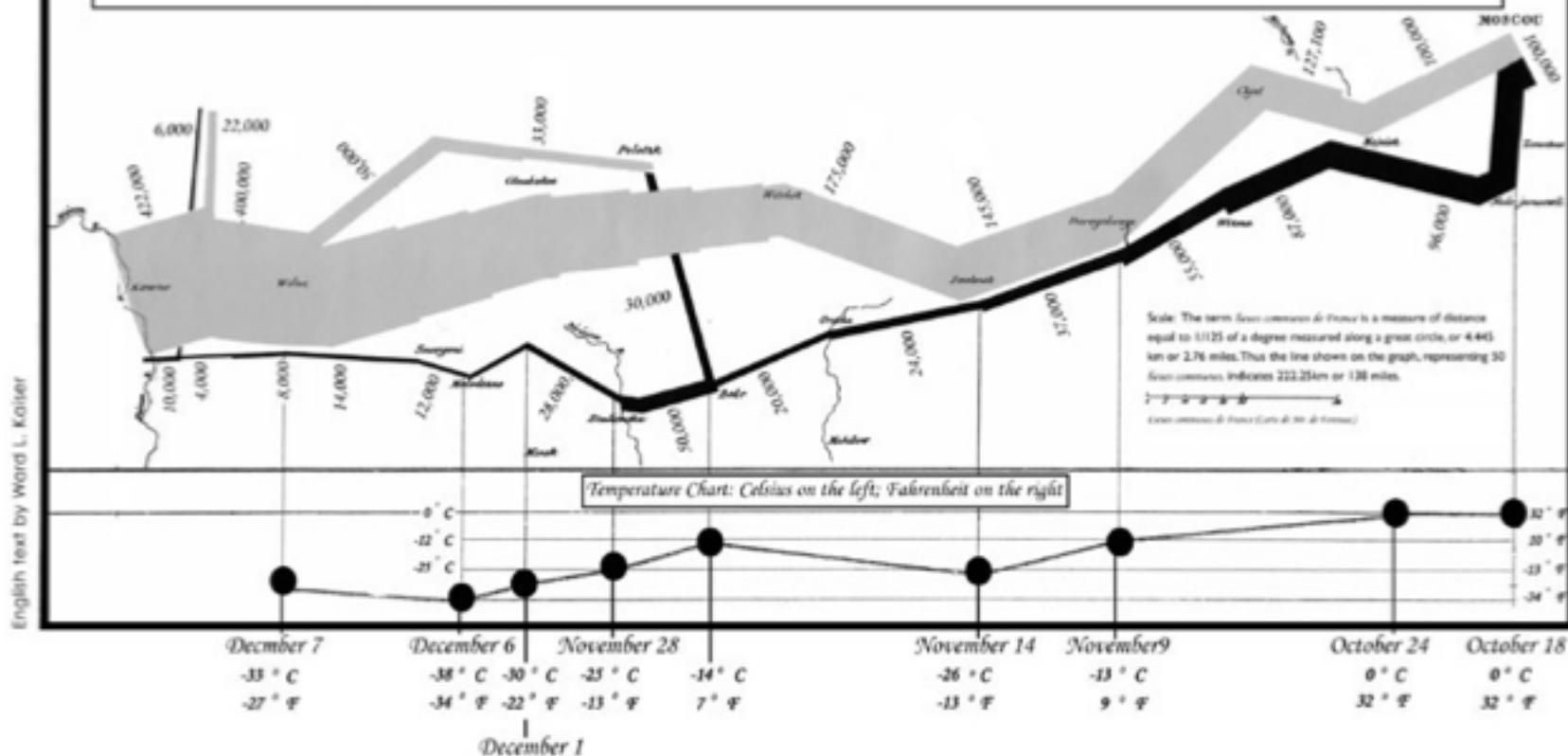




Map representing the losses over time of French army troops during the Russian campaign, 1812-1813.  
Constructed by Charles Joseph Minard, Inspector General of Public Works retired.

Paris, 20 November 1869

The number of men present at any given time is represented by the width of the grey line; one mm. indicates ten thousand men. Figures are also written besides the lines. Grey designates men moving into Russia; black, for those leaving. Sources for the data are the works of messrs. Thiers, Segur, Fezensac, Chambray and the unpublished diary of Jacob, who became an Army Pharmacist on 28 October. In order to visualize the army's losses more clearly, I have drawn this as if the units under prince Jerome and Marshall Davoust (temporarily separated from the main body to go to Minsk and Mikilow, which then joined up with the main army again), had stayed with the army throughout.



Editor's note: dates & temperatures are only referenced for the retreat from Moscow

© 2001, ODT Inc. All rights reserved.

Figure 58. Minard's map of Napoleon's Russian campaign.

This graphic has been translated from French to English and modified to most effectively display the temperature data.

Lines indicates which characters are together at a given time.





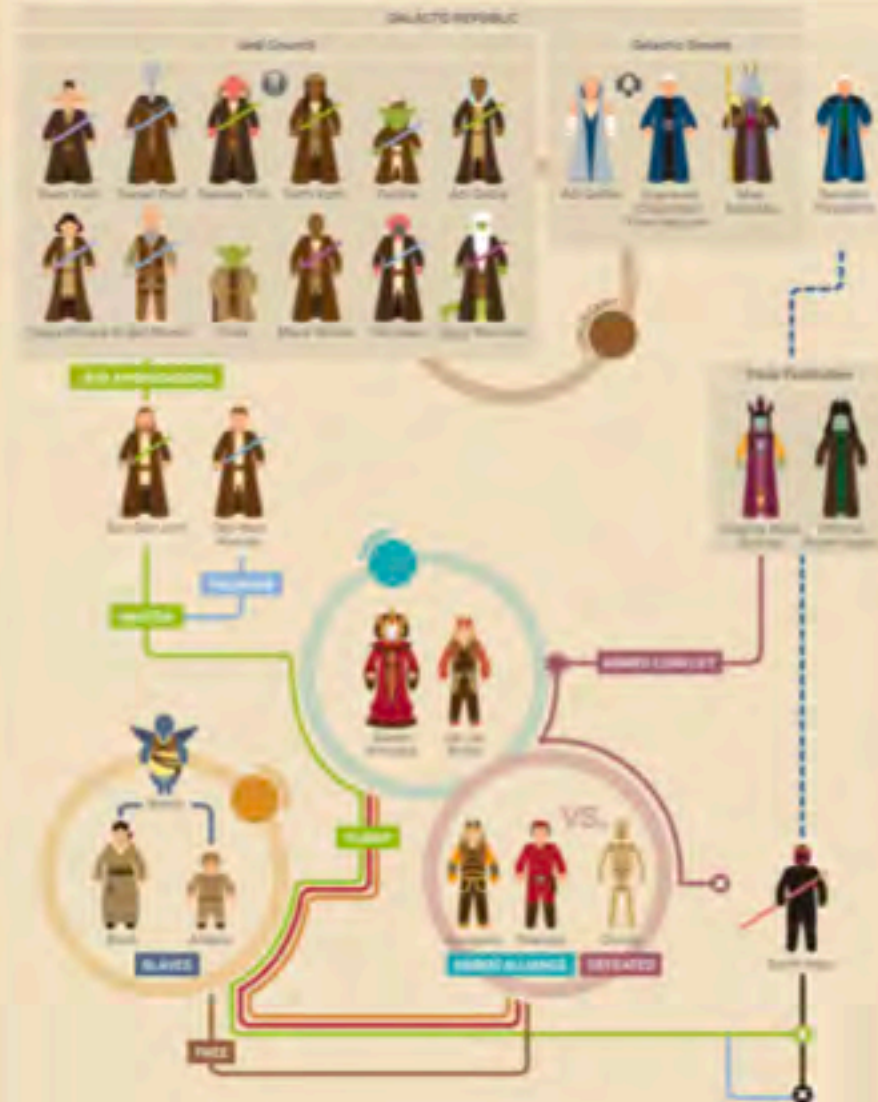
# STAR WARS

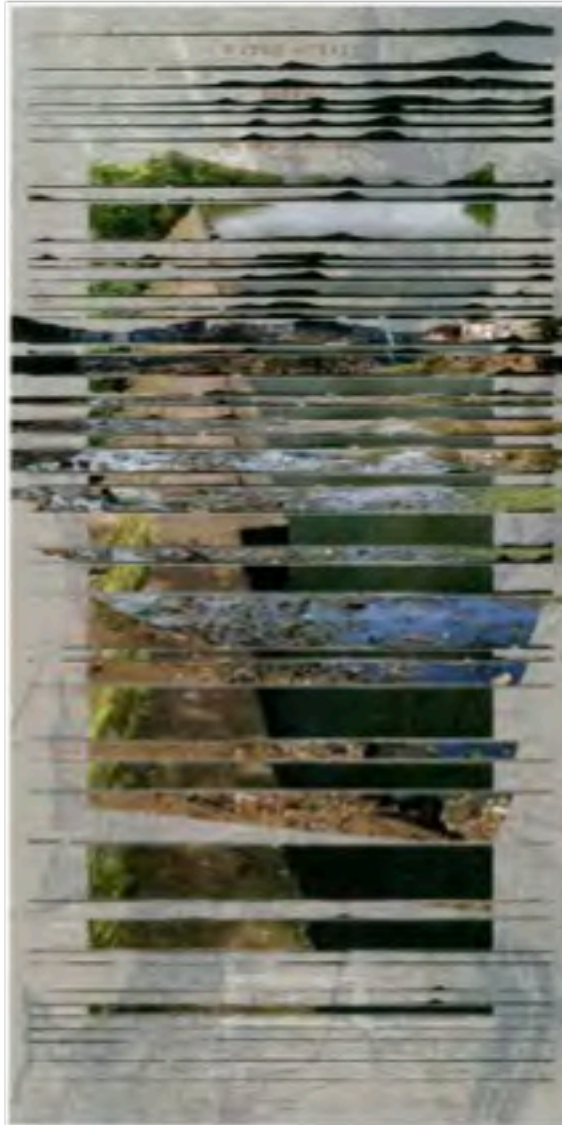
## INFOGRAPHIC

### Episode I THE PHANTOM MENACE

2001

Common law infographic created by [Rebecca](#). The purpose of this infographic is to help you understand the plot of the movie. It is not intended to be a spoiler. The infographic is a work of fan art and is not affiliated with the Star Wars franchise. It is a work of fan art and is not affiliated with the Star Wars franchise. It is a work of fan art and is not affiliated with the Star Wars franchise.









# Angela's Daily Life ~

monday ~ friday ☺

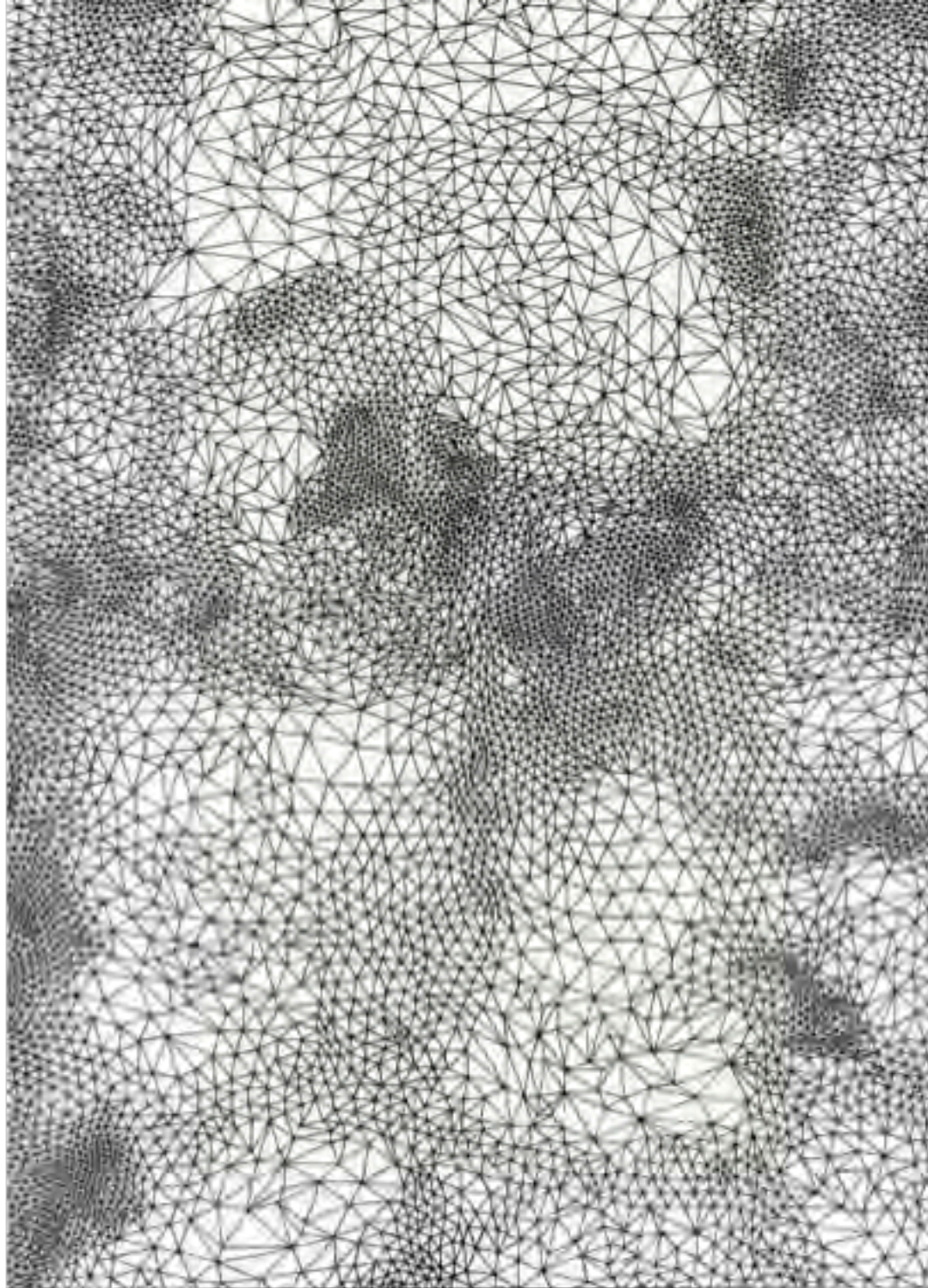


★fridays @

7:00-11:00 → church ♥

Page 17





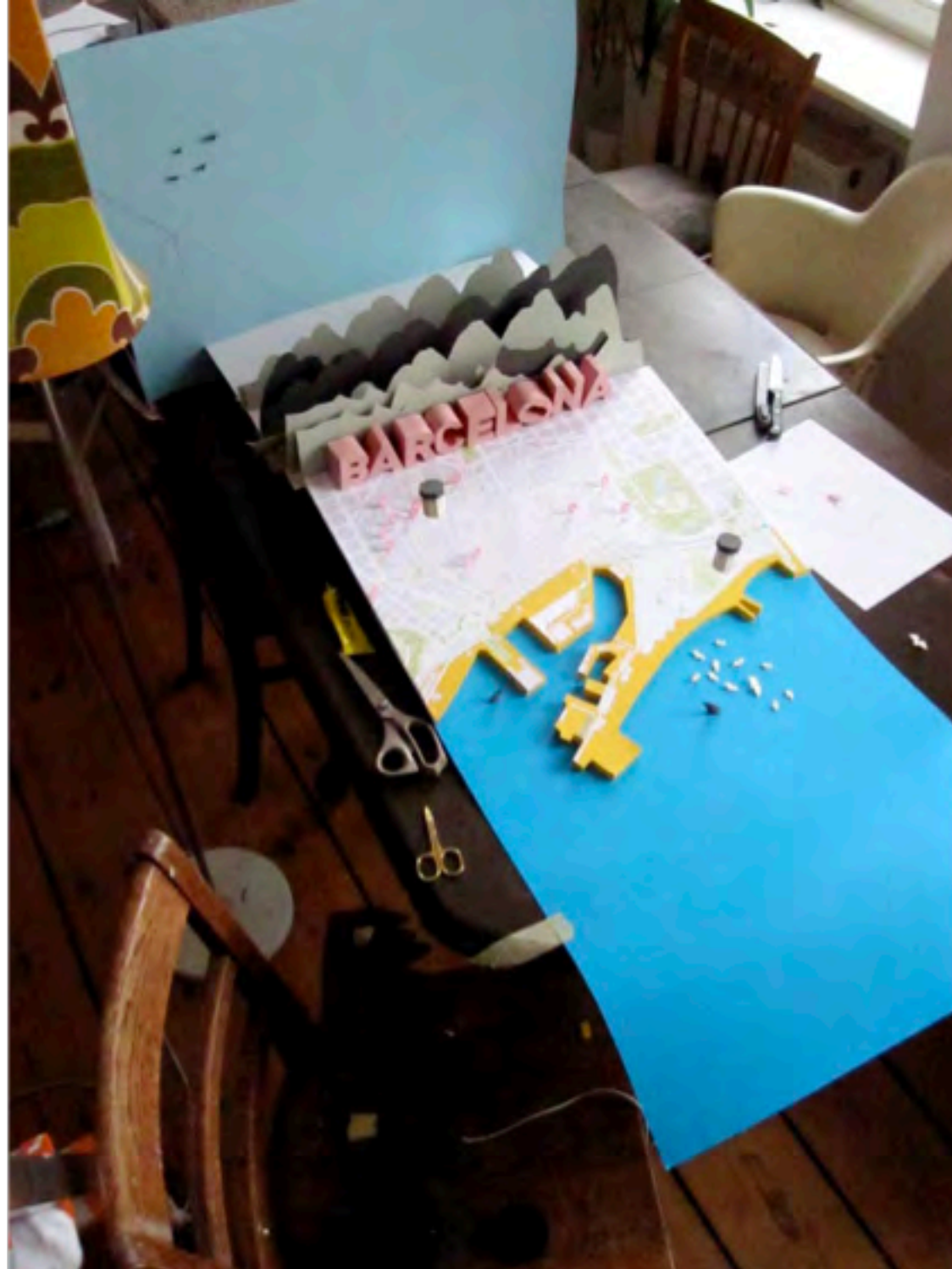




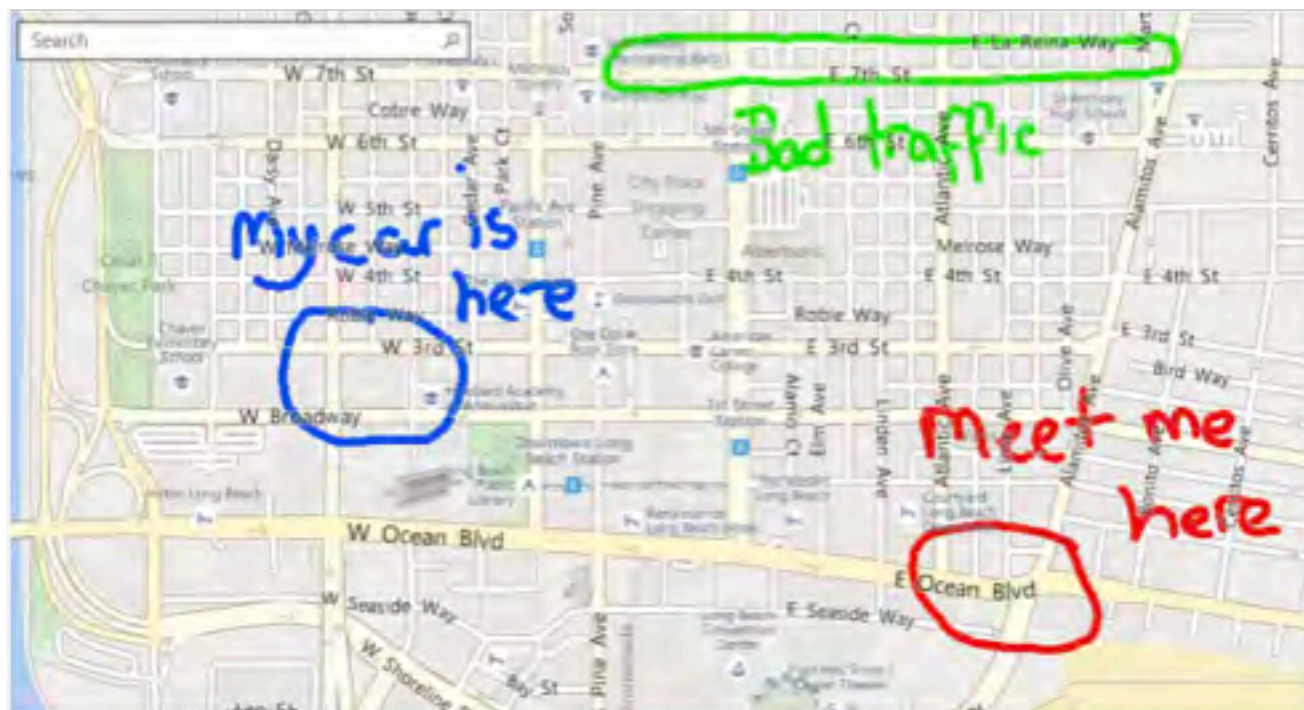


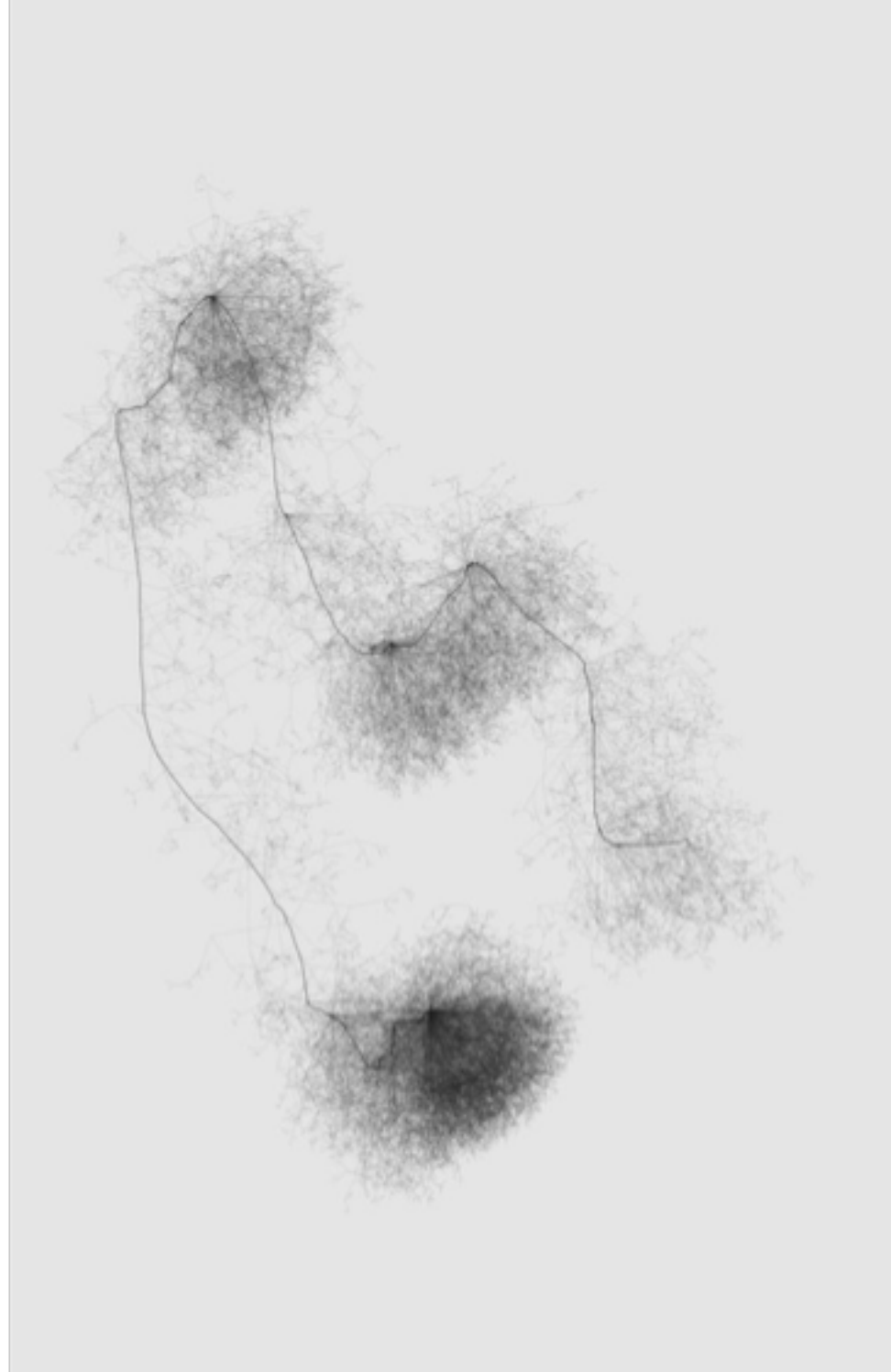


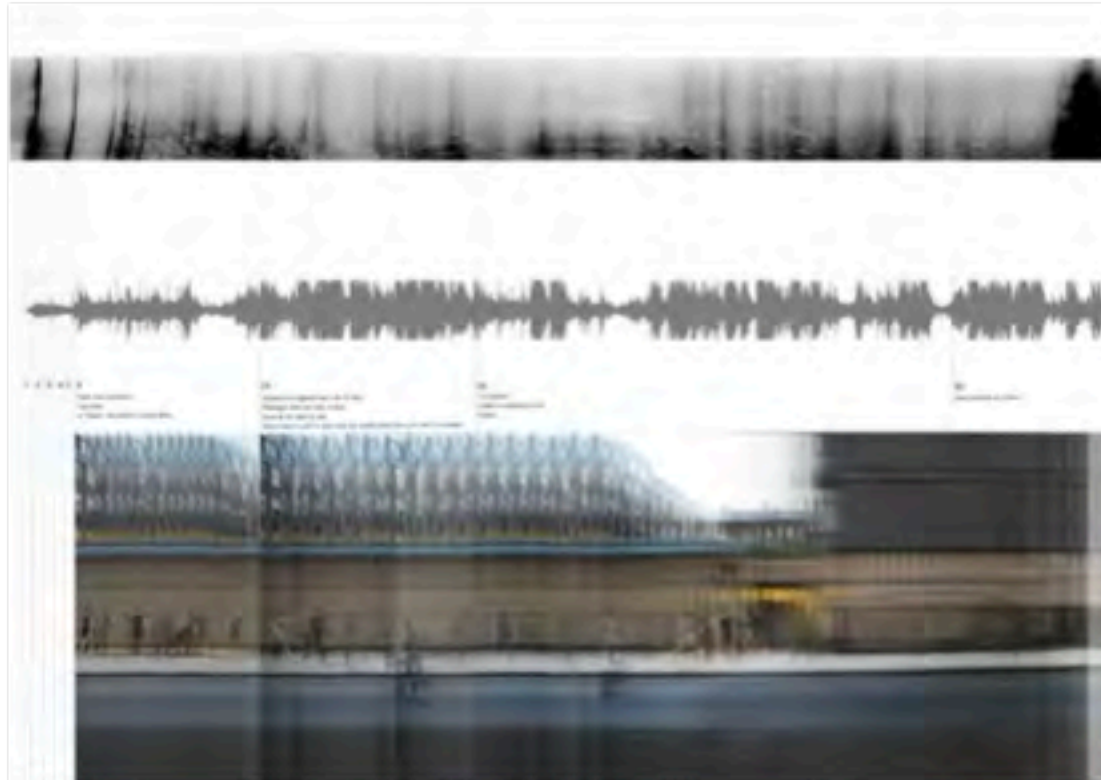




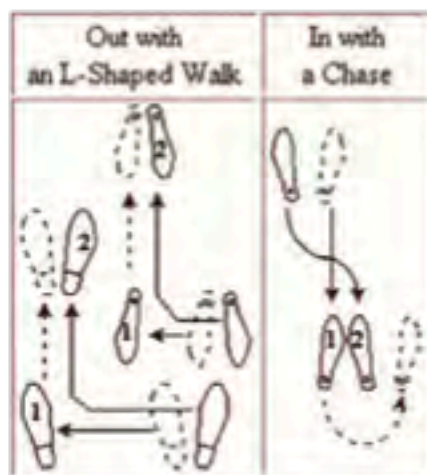


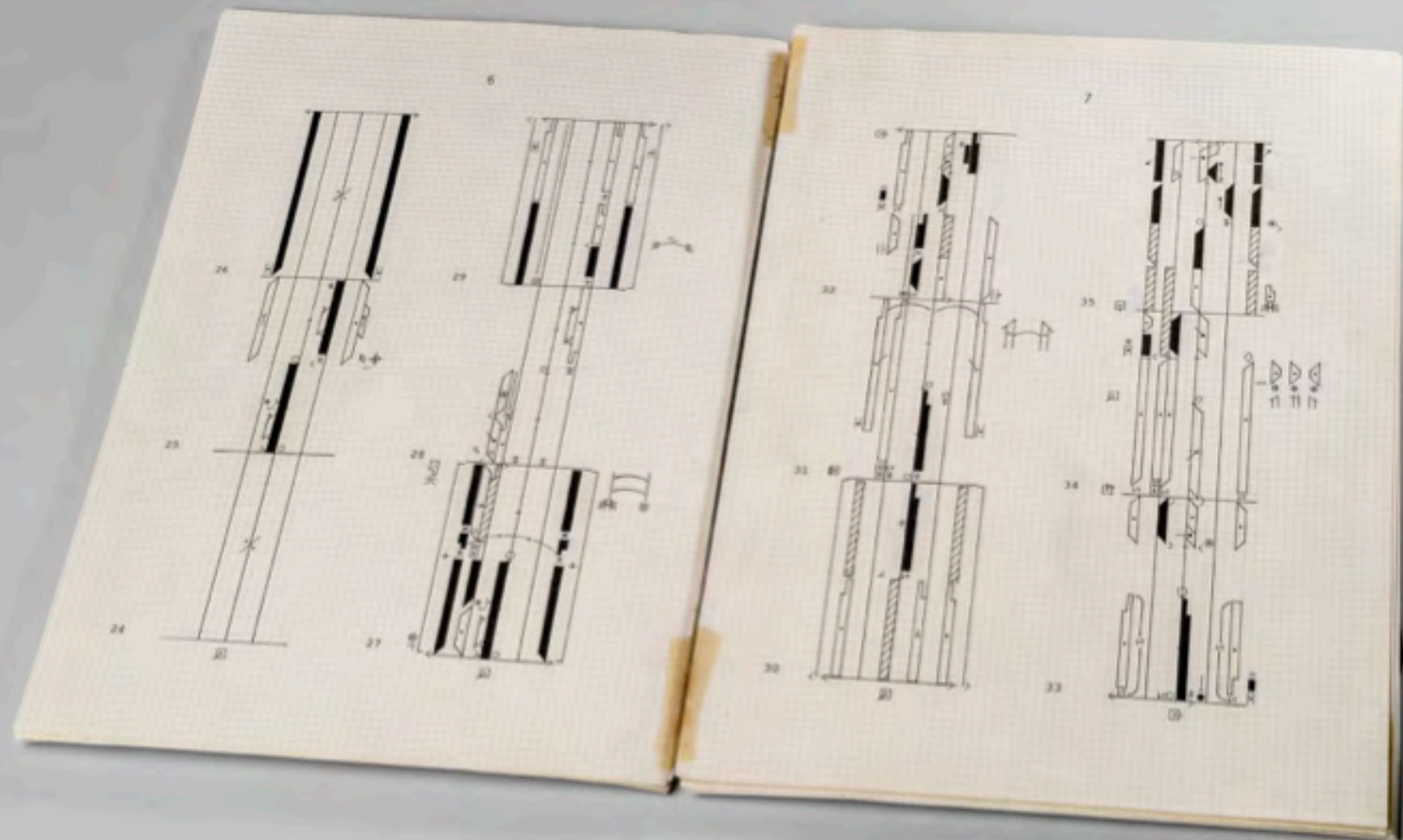


















A SIXTY MINUTE CIRCLE WALK ON DARTMOOR 1984



## ONE THING LEADS TO ANOTHER

A SEQUENCE OF THINGS  
ALONG AN EIGHT DAY WALK  
IN THE CAIRNGORM MOUNTAINS

MEMORY TO DESIRE  
MAP TO WALKING  
FULL MOON TO STONE CIRCLE  
FROGS TO MIDGES  
FOOTPATH TO PLATEAU  
PINK GRANITE TO WHITE MARBLE  
WINDLESS CAMP TO WINDY CAMP  
CAIRNS TO BEN MACDUI  
MIST TO HORIZON  
LOCH ETCHACHAN TO DERRY BURN  
STEPPING STONES TO STRATH NETHY  
BAD WEATHER TO SHELTER STONE  
TAILWIND TO FAST GOING  
PEAT MOSS TO SCREES  
RAINCLOUDS TO RAINBOW  
HAILSTORM TO WELLS OF DEE  
BEGINNING TO END

## EVERYTHING IS CONNECTED

RETROSPECTIVE  
RANDOM  
INTERCHANGES

LOCH ETCHACHAN TO TAILWIND  
DESIRE TO MIDGES  
WHITE MARBLE TO BEN MACDUI  
END TO RAINCLOUDS  
FULL MOON TO HORIZON  
RAINBOW TO WALKING  
STEPPING STONES TO DERRY BURN  
WINDY CAMP TO MEMORY  
CAIRNS TO BAD WEATHER  
PLATEAU TO WINDLESS CAMP  
MAP TO STRATH NETHY  
HAILSTORM TO PEAT MOSS  
SCREES TO FROGS  
WELLS OF DEE TO SHELTER STONE  
PINK GRANITE TO BEGINNING  
FOOTPATH TO STONE CIRCLE  
FAST GOING TO MIST

SCOTLAND 2007



*NATURE TAKES THE PATH OF LEAST ACTION*

R A N D O M  
P L A C E S  
S P E E D S

AN EIGHT DAY WALK IN SUTHERLAND

B E N H O P E  
T I D E C A M P  
I M P A S S A B L E R I V E R  
W I N D L E S S C A M P  
R A I N B O W  
M O I N E P A T H  
S T O R M F O R C E P A S S  
P E A T C A M P

B E N H O P E  
T I D E C A M P  
I M P A S S A B L E R I V E R  
W I N D L E S S C A M P  
R A I N B O W  
M O I N E P A T H  
S T O R M F O R C E P A S S  
P E A T C A M P

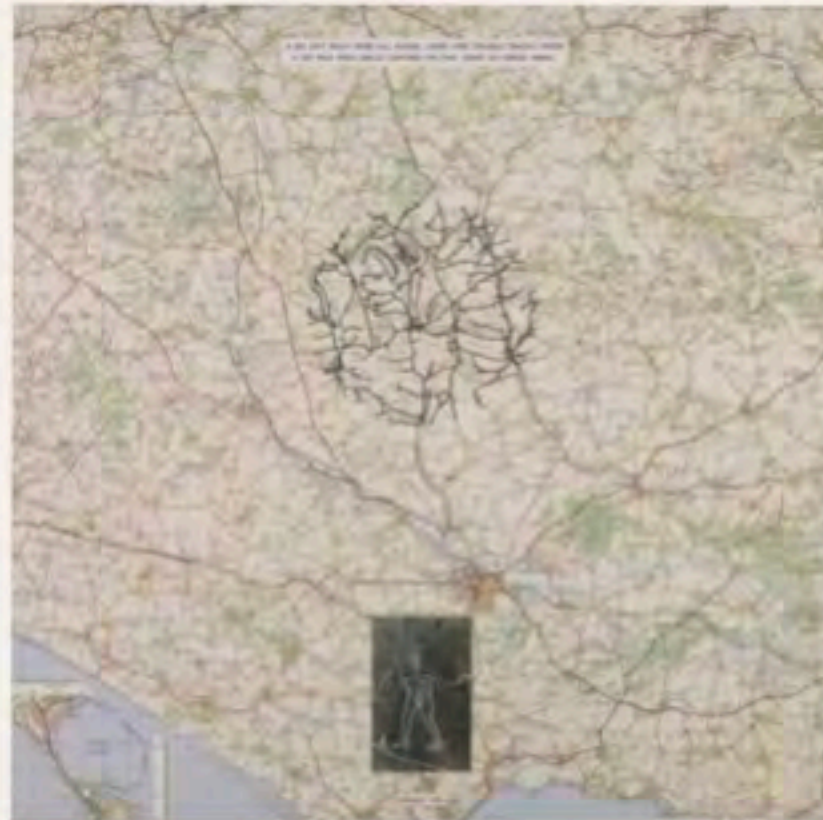
B E N H O P E  
T I D E C A M P  
I M P A S S A B L E R I V E R  
W I N D L E S S C A M P  
R A I N B O W  
M O I N E P A T H  
S T O R M F O R C E P A S S  
P E A T C A M P

B E N H O P E  
T I D E C A M P  
I M P A S S A B L E R I V E R  
W I N D L E S S C A M P  
R A I N B O W  
M O I N E P A T H  
S T O R M F O R C E P A S S  
P E A T C A M P

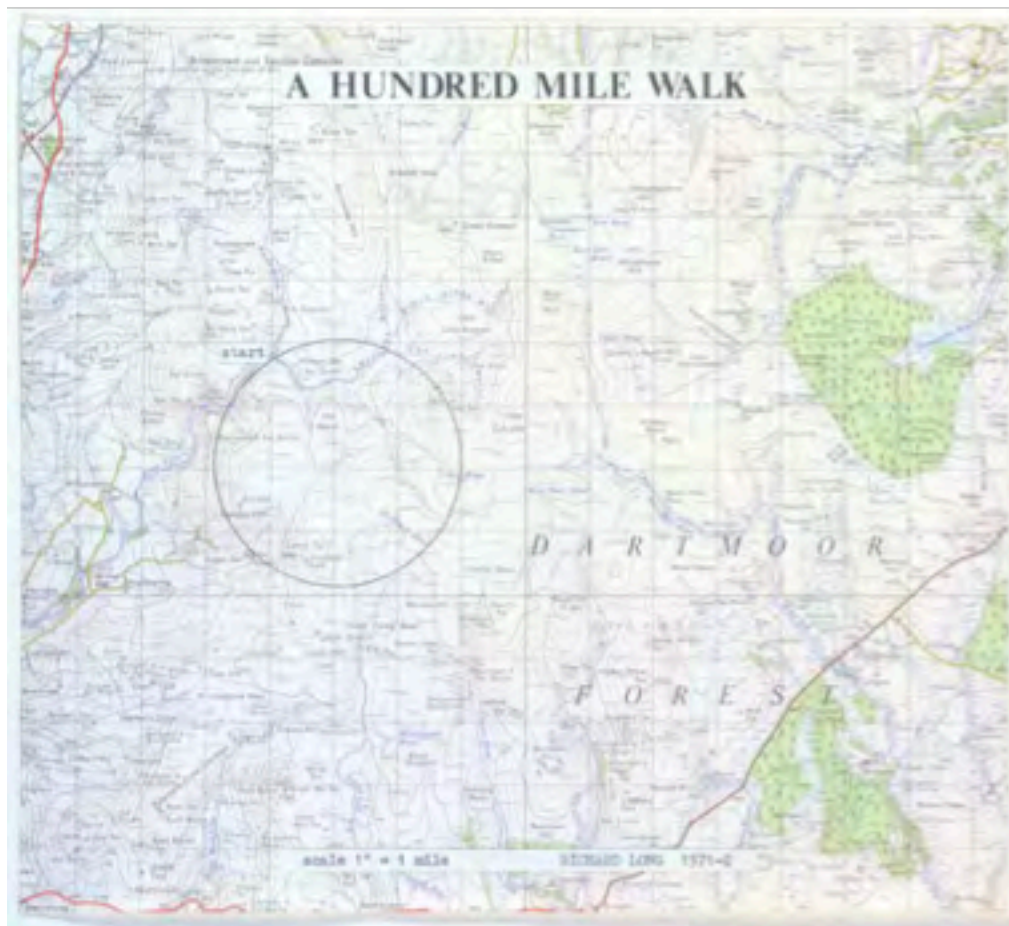
B E N H O P E  
T I D E C A M P  
I M P A S S A B L E R I V E R  
W I N D L E S S C A M P  
R A I N B O W  
M O I N E P A T H  
S T O R M F O R C E P A S S  
P E A T C A M P

SCOTLAND SUMMER 2016









Day 1 Winter skyline, a north wind

Day 2 The Earth turns effortlessly under my feet

Day 3 Suck icicles from the grass stems

Day 4 As though I had never been born

Day 5 In and out the sound of rivers over familiar stepping stones

Day 6 Corrina, Corrina

Day 7 Flop down on my back with tiredness  
Stare up at the sky and watch it recede









https://brokenships.com/explore

internet\_home sprachen \*TRANSMEDIA animation nachschlagen TV adressen, stadt technik -----Laughter, ML iPhone and iPod Liebe gesund grüti Ukele





Contribute objects



**COLLECTION**  
**A 3-volume Proust**  
1983 - 2011  
London, UK


These battered, sand-strewn volumes are emblematic of a long love relationship which ha...






**COLLECTION**  
**A Galileo thermometer**  
Fiery 6 months - heart-breaking  
4 months - 10 months  
Taichung, Taiwan


A teenage crush on campus.  
Now I am writing it all down in remembrance of the pure love...






**COLLECTION**  
**Gift 3: Ceramic Heart**  
2008-2008  
San Francisco, California

This is one of the two ceramic hearts that were fired in the sand on the beach at Pesca...





**COLLECTION**  
**Handcuffs**



<http://bigthink.com/strange-maps/anatomy-of-a-grave-hunt>

