

**MDBA4 Narrativität und Design**

<b>Nr.:</b> MD BA 4	<b>Pflichtmodul:</b> Narrativität und Design	<b>Sprache:</b> deutsch		<b>Credits:</b> 8
		<b>Häufigkeit:</b> jährlich im WS		<b>Semesterlage:</b> 1
		<b>Workload:</b> 240 h		<b>Prüfungsform:</b> PA / HA
	<b>Voraussetzungen für die Teilnahme:</b> keine	<b>Präsenz:</b> 90 h	<b>Selbststudium:</b> 150 h	
<b>Veranstaltungen</b>		<b>Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)</b>	<b>Lehr- und Lernformen</b>	<b>Umfang (SWS)</b>
Previsualisierung und Bildgestaltung		<u>Prof. Bernd Wolk</u>	S	2
Stoffentwicklung und Drehbuch		Prof. Bernd Wolk	S	2
Zeichnerische Grundlagen		Prof. Bernd Wolk	S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD				
<b>Inhalte</b>				
<u>Previsualisierung und Bildgestaltung:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formen der Previsualisierung (Concept Art / Storyboard / Animatic / 3D-Previs)</li> <li>- Einordnung im Produktionsablauf</li> <li>- Nutzen von Previs</li> <li>- Erfassen der Idee, Moodboarderstellung im Filmteam</li> <li>- Vom Drehbuch zum visuellen Konzept</li> <li>- Mise-en-scène, Filmszenische Auflösung</li> <li>- Vorstellung von 3D-Previs Software</li> <li>- Visuelle Bestandteile des Films</li> <li>- Mise-en-scène / Fotografie / Montage</li> <li>- Raum / Linie und Form / Helligkeit / Farbe / Bewegung / Rhythmus</li> <li>- Vom Drehbuch zum visuellen Konzept</li> <li>- Einsatz von Farben</li> <li>- Arbeitsteilung und Preproduktion im Filmteam des (Regie/Production Design /Szenenbild/Kamera/Locationmanager)</li> <li>- Previsualisierungsübung unterschiedlicher AV-Genres</li> </ul>				
<u>Stoffentwicklung und Drehbuch:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Grammatik des filmischen Erzählens - Geschichte des Drehbuchschreibens</li> <li>- Formale und gestalterische Aspekte: Idee; Exposé; Treatment; Drehbuch</li> <li>- Erzählstrategien: Protagonisten und Figuren; Helden und Archetypen; Ziele und Bedürfnisse; Konflikte;</li> <li>- Thema; Emotion; Strukturmodell</li> <li>- Elemente der Dramaturgie: Suspense, Dramatical Irony; Szenen; Dialoge</li> <li>- Formate: Kurzfilm; Dokumentarische Formate; Image- und Industriefilm; Werbefilm und Interaktive Formate</li> <li>- Autoren und ihre Filme: Vom Drehbuch zum Drehplan und zur Realisation</li> <li>- Produktions- und Schreibprozesse: Fragen und Anforderungen an das Drehbuch;</li> <li>Die Kunst des Pitchens; Schreiben und Technik im digitalen Zeitalter; Die neue Dramaturgie</li> </ul>				
<u>Zeichnerische Grundlagen:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zeichnen, Inhalt und Form. Freies Zeichnen als künstlerisch-gestalterische Expression</li> <li>- Perspektive und Raum in der Zeichnung</li> <li>- Skizzenbuch</li> <li>- Figürliches Zeichnen</li> <li>- Stillleben und Portrait</li> <li>- Licht und Schatten</li> <li>- Analoge Illustrationsverfahren</li> </ul>				

- Geschichte der Zeichnung
- Analyse aktueller und historischer Zeichnungen
- Experimentelle Aspekte der Zeichnung und Illustration
- Zeichentechnik
- Zeichenstile
- Schriftzeichen
- Reflektion und Bezüge zu digitalen Medien und Zeichenmitteln
- Semiotische Aspekte der Zeichnung
- Praktische Übungen zur Erweiterung der zeichnerischen Kompetenz

### **Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen**

#### Previsualisierung und Bildgestaltung:

Dieses Seminar vermittelt, in Kooperation mit den beiden anderen Modulteilern, gestalterische Kompetenz in den theoretischen und konzeptionellen Bereichen der Preproduktion von audiovisuellen Medien. Er bietet einen Überblick über die verschiedenen Visualisierungsmöglichkeiten im Vorfeld einer AV-Realisation. Die Erschließung der Aufgabenstellung und die visuelle Transformation der Idee zur Präsentation kann je nach Genre und Produktionsbudget vom Moodboard, dem Storyboard über die Trailerproduktion bis zur Darstellung der szenischen Auflösung einschließlich Kamerabewegung und/oder Visual Effects bedeuten. Pre-Viz-Software ermöglicht es, vor der eigentlichen Produktion schon festzulegen, wie ein Visual Effect auszusehen hat und wie er gedreht werden soll. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Vermittlung der Sprachelemente des Films und auf dem Zusammenhang zwischen Inhalt und bildlicher Umsetzung. Darüber hinaus wird das Verständnis für die Struktur von gestalterischen Abläufen und die produktions- und ökonomische Notwendigkeit von Previsualisierungen durch ergänzende Übungen geschult. Begleitend zu den theoretischen Sachverhalten erfolgt außerdem eine praktische Einführung in Previsualisierungs-Programme.

#### Stoffentwicklung und Drehbuch:

Während im Seminar zeichnerische Grundlagen praxisrelevante, zeichentechnische und gestalterische Aspekte im Vordergrund stehen, findet im Seminar Drehbuch eine formale und inhaltliche Auseinandersetzung mit einer Vertiefung auf die Generierung von Geschichten und narrativen Strukturen statt. Hier erlernen die Studierenden die Techniken und Gestaltungsmittel des Drehbuch-Schreibens für Film, Fernsehen und interaktive Formate anhand praktischer Beispiele und Übungen. Das Verständnis der strukturellen Einheiten eines Drehbuchs wird durch die Realisation eines eigenen Drehbuchkonzeptes intensiviert, was wiederum eine solide Basis für eine sichere Umsetzung der Inhalte im Seminar Previsualisierung, darstellt.

#### Zeichnerische Grundlagen:

Im Seminar Zeichnerische Grundlagen wird mit den analogen Mitteln der Zeichnung die Basis für den späteren Umgang mit digitalen Gestaltungsmitteln gelegt und Regeln der visuellen Wahrnehmung durch die Entwicklung der eigenen zeichnerischen Fähigkeiten geschult. Die Studierenden werden so schrittweise mit den Voraussetzungen zur Umsetzung von Erzählstrukturen vertraut gemacht.

### **Literatur und Arbeitsmaterialien**

#### Previsualisierung und Bildgestaltung:

Begleiter, Marcie: Storyboards: vom Text zur Zeichnung zum Film. Frankfurt/Main 2003  
 Begleiter, Marcie: From word to image: storyboarding and the filmmaking process. Studio City/USA 2001  
 Bellantoni, Patti: If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling. Amsterdam 2009  
 Block, Bruce A.: The Visual Story: creating the visual structure of film, TV and digital media. Oxford/USA 2008<sup>2</sup>  
 Etedgui, Peter: Filmkünste: Produktionsdesign. Reinbek bei Hamburg 2005  
 Krisztian, Gregor/Schlemp-Ülker, Nesrin: Ideen visualisieren: Scribble, Layout; Storyboard. Mainz 2006<sup>5</sup>  
 Ohanian, Thomas A. /Phillips, Michael E.: Digital Filmmaking: the changing art and craft of making motion pictures. Boston 2000  
 Preston, Ward: What an Art Director Does: an introduction to Motion Picture production design. Los Angeles 1994

#### Stoffentwicklung und Drehbuch:

Aristoteles: Poetik. Stuttgart 2008  
 Chion, Michel: Techniken des Drehbuchschreibens. Berlin 2001  
 Eick, Dennis: Exposé, Treatment und Konzept. Konstanz 2005  
 Eick, Dennis: Digitales Erzählen – Dramaturgie der Neuen Medien. Konstanz/München 2014  
 Field, Syd: Screenplay. The Foundations of Screenwriting. New York 1984

Field, Syd: The Screenwriter's Workbook. New York 1984  
Field, Syd/Märthesheimer, Peter/ Längsfeld, Wolfgang: Drehbuchschreiben für Film und Fernsehen - Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. München 1996<sup>6</sup>  
Hant, Peter: Das Drehbuch: praktische Filmdramaturgie. Frankfurt/Main 2002<sup>2</sup>  
Müller, Gottfried: Dramaturgie des Theaters und des Films. Würzburg 1944  
Schleicher, Harald/Urban, Alexander (Hg.): Filme machen: Technik, Gestaltung, Kunst; klassisch und digital. Frankfurt/Main 2005  
Schütte, Oliver: Die Kunst des Drehbuchlesens. Konstanz 2009  
Seger, Linda: Das Geheimnis guter Drehbücher. Berlin 2005  
Vale, Eugene: Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen. München 2004<sup>6</sup>

Zeichnerische Grundlagen:

Bammes, Gottfried: Figürliches Gestalten. Ein Leitfaden für Lehrende und Lernende. Berlin 1988<sup>2</sup>  
Bammes, Gottfried: Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie. Wiesbaden 2009  
Cerver, Francisco Asensio: Zeichnen für Einsteiger. Köln 2002  
Loomis, Andrew, Creative Illustration. London 2012  
Male, Alan: Illustration: Theorie und Zusammenhänge. Grünwald 2008  
Schulz-Schaeffer, Reinhard/Mölck-Tassel, Bernd: German New Media Illustration Course; Band 1: Fiction; Band 2: Non-Fiction. Hamburg 2008  
Simblet, Sarah: The Drawing Book. London 2009  
The Sourcebook of Contemporary Illustration. New York 2009  
Wiedemann, Julius (Hg): 100 Illustrators. Köln 2013  
Wiedemann, Julius (Hg): Illustration Now! 3. Köln 2012  
Zuffo, Dario: Grundlagen der visuellen Gestaltung, Sulgen 2003