

INHALT

VORWORT

8

A LEBEN AUS PIXELN – EINFÜHRUNG IN VIRTUELLE WELTEN 13

- A1 Die virtuelle Welt und der Autor von heute 16**
- A2 Das Unmögliche erzählen 22**
 - » Exkurs: Der Weg zum modernen CGI 25
 - » Reihenfotografie 26
 - » Zeichentrick 27
 - » Die erste 3D-Animation 27
 - » Computer Generated Images 28
- A3 Digitale Evolution des Storytellings 30**
- A4 Mythos Fremdartigkeit – der menschliche Bezug 38**
- A5 Leben aus Pixeln – der technische Bezug zum Storytelling 50**

B DIGITALE GESCHICHTEN – STORYTELLING FÜR ANIMATIONS- FILM: VOM REALFILM LERNEN 61

- B1 Geschichten entwerfen 62**
 - » Ideen finden: Die Seele der Geschichte und der rote Faden 63
 - » Erster Entwurf: Das Exposé 72
 - » Das Charakterprofil einer Figur 74
 - » Die Kurzgeschichte 77

B2	Erzähltechnik für Animationsfilm	82
»	Verdichtung	83
»	Vereinfachung und Überspitzung	85
»	Held, Antiheld und Bösewicht	87
»	Wissensverteilung: Spannung, Neugierde, Überraschung	90
»	Abwechslung – Aktion und Emotion: Handeln statt reden	94
»	Subtext – die versteckte Botschaft	97
B3	Die Struktur – der dramatische Aufbau	100
»	Der Hollywood-Standard: Erzählen in drei Akten	101
»	Komplexes Erzählen: Die Heldenreise	103
»	Die Archetypen	108
»	Kung Fu Panda	110
»	Shrek – Der tollkühne Held	113
»	Findet Nemo	115
B4	Visuelles Schreiben – beschreibende Bilder	118
B5	Möglichkeiten der Notierung – das Drehbuch	126
B6	Concept Art und Storyboard	132

C INTERAKTIVE DRAMATURGIE – DIGITALE SPIELE **137**

C1	Einleitung	138
»	Das Spiel	139
»	Digitale Spiele	141
»	Was ist Interaktivität?	143
C2	Gamegenres	146
»	Adventuregames	147
»	Rollenspiele	147
»	Strategiespiele und God Games	148
»	Weitere Genres	150
C3	Eigenschaften des Gamestorytellings	152
»	Zeitstruktur	153
»	Das „Ich“ und das „Ich im Spiel“	154

» Play Time, Event Time, Dead Time	154
» Illusionserzeugung	156
» Die Erzählperspektiven	156
» Imagination in der virtuellen Spielwelt	160
C4 Besondere Möglichkeiten der Spannungserzeugung im Game	162
» Der Spielflow	163
» Schwierigkeitsgrade und die Fertigkeiten des Spielers	164
» Zeitdruck	167
C5 Interaktive Erzählstrukturen	168
» Statische Interaktivität – Branching mit Ankerpunkten	171
» Dynamische Interaktivität	178
» Interaktivität im Einsatz	180
C6 Möglichkeiten der Notierung – das Game Script	182
» Cutscenes	183
» Linearer Plot mit zwei Entscheidungsmöglichkeiten	187
» Branching mit mehr als zwei Optionen	196
C7 Concept Art und Vorlagen	202

D INTERAKTIVER FILM – VERBINDUNG VON DIGITALEM SPIEL UND ANIMATIONSFILM 213

D1 Einführung	214
D2 Der Weg zum interaktiven Film	218
D3 Interaktives filmisches Erzählen – das Röhrenprinzip	224
» Virtuelle Szenografie	226
» Exkurs: Storytelling und virtuelle Szenografie	229
» <i>Max Payne</i> – mehr als Spiel als Film	232
» <i>Heavy Rain</i> – mehr Film als Spiel	234
D4 Virtual Production	236
» Das technische Erzählen	238
» Mimik und Emotion	239

» Der Spieler als Schauspieler in einem Film	244
» Virtuelle Dreharbeiten – Prävisualisierung	248

E KRITISCHE HINTERFRAGUNG – DER BLICK HINTER DIE KULISSEN **255**

E1 Die Fantasie kennt keine Grenzen	258
E2 Der Dauerzocker	264
E3 Die neue Identität	268
E4 Die Demokratisierung der Filmproduktion	274

X ANHANG **281**

X1 Literaturverzeichnis	282
X2 Abkürzungsverzeichnis und Glossar	290
X3 Endnoten	292
X4 Bildnachweis	297