

Inhalt

Vorwort zur 2. Auflage5

1 Storytelling – mehr als Geschichten erzählen11

Teil I: Die Analyse15

2 Die narrative Figur – Leben, Thema, Funktion 17

2.1 Figur funktional.....19

2.2 Figur mimetisch.....23

2.3 Figur thematisch.....26

2.4 Figur antinarrativ.....29

3 Setting – der erzählte und der erzählende Raum..... 31

3.1 Juri Lotman und der semantische Raum32

3.2 Weitere Möglichkeiten der Raumsemantisierung.....38

3.3 Hierarchisierung von Raumereignissen43

4 Narrative Basisoppositionen – Gegensätze machen Sinn 47

4.1 Die Sinnhaftigkeit der Erzählung.....47

4.2 Sinnproduktion durch narrative Basisoppositionen.....47

4.3 Idee vs. Konteridee – Narrative Oppositionen in der Film-
dramaturgie50

4.4 Narrative Basisoppositionen als Strukturierungsprinzip in
seriellen und interaktiven Erzählungen51

5 Konflikt – Hindernisse zwingen zum Handeln..... 57

5.1 Konflikte als initiale Handlungsauslöser.....57

5.2 Grundformen des Konflikts59

5.3 Der universelle Konflikt61

5.4 Konflikttypen und Handlungstypen.....71

5.5 Want und Need.....72

6	Transformation – was muss sich ändern?	75
6.1	Transformation vs. Veränderung	75
6.2	Transformation als Kriterium der Geschlossenheit	76
6.3	Die zyklische Transformation	80
6.4	Transformationen in interaktiven Erzählungen	82
7	Emotion – Progression der Gefühle	87
7.1	Emotionen als Genres	88
7.2	Emotionale Progression als Strukturprinzip von Erzählungen	96
8	Wendepunkte – die erwartete Überraschung	103
8.1	Wissenschaftliche Konzepte des Wendepunkts	103
8.2	Der Wendepunkt in der anwendungsbezogenen Dramaturgie	106
8.3	Die Wirkung von Wendepunkten in Literatur und Film	108
8.4	Wendepunkt und Transformation in interaktiven Erzählungen ..	112
9	Narrative Struktur – Heldenreise in drei Akten	117
9.1	Struktur dramatisch	117
9.2	Struktur mythologisch	119
9.3	Struktur oral	121
9.4	Struktur interaktiv	122
10	Kausalbeziehungen – Warum und Wodurch	125
10.1	Kausalität als Bedingung für Narrativität	125
10.2	Formen der Kausalität	126
10.3	Formen non-kausalen Erzählens	129
10.4	Kausalität und Interaktivität	131
11	Subtext und Gapping – die Rezipierenden erzählen mit	135
11.1	Gapping als text- und medienspezifische Strategie	135
11.2	Subtext	136
11.3	Spannungserzeugung durch Informationsmanagement	138
11.4	Informationsmanagement in interaktiven Erzählungen	143

12 Semantische Objekte – MacGuffins, Horkruxe und Heilige Grale	147
12.1 Plotfunktional vs. nonfunktional	147
12.2 Semantische Objekte in Erzählmedien	151
12.3 Objektsemantisierung als Kommunikationsstrategie	153
Teil II: Die Kreation	157
13 Die Geschichte aus der Struktur	163
14 Die Geschichte aus dem Charakter	173
15 Die Geschichte aus dem Thema	189
Case Study Thematisches Erzählen: Better Call Saul	196
16 Die Geschichte aus der Storyworld	205
Epilog: Werte und Weltsicht	213
Abbildungsverzeichnis und Bildnachweise	223
Literaturliste	227
Stichwortverzeichnis	231