

Inhalt

11 **x Zum Buch**

---

13 **Design – Technik – Narration**

14 **x Geschichten und Geschichte**

16 **x Gestaltung erzählen**

16 Kultur als Phasenmodell

17 Was erzählt Design?

22 Vom Medium-Werden

26 **x Kultur mit Design erzählerisch formen**

---

29 **Was ist Erzählen?**

30 **x Erzählung und Erzählen**

31 **x Erzählung vs. Geschichte**

32 Das Narrative

34 Die Zeit der Erzählung

36 Der Raum der Erzählung

40 **x Über Erzählweisen**

40 Aufhebungen und Brüche im Erzählten

41 Epische Breite und Heldenrolle

---

- 43 **Erzählformen**
  - 44 **x Poetik à la Aristoteles**
  - 44 Bestandteile des Erzählens
  - 45 Drei Einheiten
  - 47 Charaktere
  - 47 Der Aufbau einer Erzählung
  - 50 **x Erzählstrukturen nach Gustav Freytag**
  - 50 Abfolgen
  - 51 Akte
  - 54 **x Joseph Campbells »Hero's Journey«-Modell**
  - 54 Die Reise des Helden
  - 55 Schematisch erzählen
  - 56 Handlungsmöglichkeiten
  - 57 Archetypen
  - 59 **x Zwölf Kriterien einer guten Erzählung**
-

61	<b>Erzähltexturen</b>
62	<b>x Design und Autorschaft</b>
62	»Der Tod des Autors«
63	Das Feld des Storytellers
64	Text vs. Bild
68	<b>x Zwischen Medien</b>
68	Das Konzept der Intermedialität
69	Intermediale Modelle und Funktionen
70	Das Beispiel der Fotografie
71	»Depot« und »Atlas«
73	Das fotografische Gedächtnis
75	<b>x Der Design-Autor</b>
75	Benutzeroberflächen
76	Design medial konzipieren
<hr/>	
79	<b>Design-Storys</b>
80	<b>x Storytelling im Kommunikationsdesign</b>
80	Wie Werbung wirkt
82	Eigenschaften starker Bilder
83	Warum Storytelling in der Werbung?

85	Story-Analyse 1
91	Story-Analyse 2
93	Story-Analyse 3
95	<b>x Storytelling im Produktdesign</b>
95	Von der Produktsprache zur Produkterzählung
96	»Why Telling a Product Story?«
99	Eine Produktgeschichte
103	Wovon Produkte erzählen
<hr/>	
105	<b>Digitales Erzählen</b>
106	<b>x Zur Intermaterialität</b>
108	<b>x Interaktives Erzählen</b>
108	Über den Austausch
109	Interaktion – Narration – Transmedialität
111	<b>x Digitales Editorial Design</b>
111	Gegenstandsbereich
112	Designdidaktische Verortung
114	Praxisbeispiel Multimedia-Reportage
<hr/>	

## Inhalt

- 117 **Medien – Design – Kultur**
- 118 **X Was heißt Medienkultur?**
- 119 Kultur mit Formen befragen
- 121 Biografisches – Bibliografisches
- 124 **X Eine Mediendesigntheorie**
- 124 Sehen – Erklären – Erzählen
- 126 Im Sturm der Medien
- 128 Flusseristisch
- 131 **X Für ein Labor »Neuen« Erzählens**
- 131 Storytelling-Theorie
- 132 Story-Lab-Vision
- 134 Medien-/Designästhetik
  

---

- 135 **Anhang**
- 136 **X Grundlagenbibliografie Erzähltheorie**
- 142 **X Endnoten**
- 156 **X Impressum**
- 157 **X Für Ihre Notizen**