

Inhalt

1	Storytelling – Mehr als Geschichten erzählen	9
2	Die narrative Figur – Leben, Thema, Funktion	15
	Figur funktional	17
	Der strukturalistische Ansatz	17
	Der kulturanthropologische Ansatz	18
	Figur mimetisch	21
	Figur thematisch	24
	Figur antinarrativ	28
3	Setting – Der erzählte und der erzählende Raum	31
	Juri Lotman und der semantische Raum	32
	Weitere Möglichkeiten der Raumsemantisierung	39
	Hierarchisierung von Raumereignissen	46
4	Narrative Basisoppositionen – Gegensätze machen Sinn	49
	Die Sinnhaftigkeit der Erzählung	49
	Sinnproduktion durch narrative Basisoppositionen	50
	Idee vs. Konteridee – Narrative Oppositionen in der Filmdramaturgie	53
	Narrative Basisoppositionen als Strukturierungs- prinzip in seriellen und interaktiven Erzählungen	55
5	Konflikt – Hindernisse zwingen zum Handeln	63
	Konflikte als initiale Handlungsauslöser	63
	Grundformen des Konflikts	66
	Der universelle Konflikt	69
	Konflikttypen und Handlungstypen	79
	Want und Need	81

6	Transformation – Was muss sich ändern?	85
	Transformation vs. Veränderung	85
	Transformation als Kriterium der Geschlossenheit	87
	Die zyklische Transformation	93
	Transformationen in interaktiven Erzählungen	95
7	Emotion – Progression der Gefühle	101
	Emotionen als Genres	103
	Emotionale Progression als Strukturprinzip von Erzählungen	113
8	Wendepunkte – Die erwartete Überraschung	121
	Wissenschaftliche Konzepte des Wendepunkts	122
	Der Wendepunkt in der anwendungsbezogenen Dramaturgie	126
	Die Wirkung von Wendepunkten in Literatur und Film	129
	Wendepunkt und Transformation in interaktiven Erzählungen	135
9	Narrative Struktur – Heldenreise in drei Akten	141
	Struktur dramatisch	141
	Struktur mythologisch	144
	Struktur oral	146
	Struktur interaktiv	148
10	Kausalbeziehungen – Warum und Wodurch	151
	Kausalität als Bedingung für Narrativität	151
	Formen der Kausalität	153
	Formen non-kausalen Erzählens	157
	Kausalität und Interaktivität	159

11	Subtext und Gapping – Die Rezipierenden erzählen mit	165
	Gapping als text- und medienspezifische Strategie	166
	Subtext	167
	Spannungserzeugung durch Informationsmanagement	170
	Informationsmanagement in interaktiven Erzählungen	178
12	Semantische Objekte –	
	Macguffins, Horkruxe und Heilige Grale	183
	Plotfunktional vs. nonfunktional	184
	Semantische Objekte in Erzählmedien	188
	Objektsemantisierung als Kommunikationsstrategie	191
	Epilog: Werte und Weltsicht	195
	Glossar	201
	Literaturliste	205