

Lehre

Die Lehre ist für mich eine Leidenschaft, der ich mich seit über 18 Jahren mit großer Freude und vollem Herzen widme. 2001 wurde mir mein erster Lehrauftrag an der Hochschule in Pforzheim angeboten. Bis heute unterrichtete ich an acht Hochschulen mit den Schwerpunkten Konzeption und Dramaturgie in Werbe- und Kurzfilmformaten, Worldbuilding, formatoffenes (transmediales) Storytelling, Worldbuilding, digitale Distributionsstrategien, sowie Grundlagen der visuellen Bildgestaltung und Fotografie.

Aktuelle Lehre

Aktuell arbeite ich an zwei Hochschulen:

Meine Professur übe ich im **Masterstudiengang „Leadership in the Creative Industries“** auf dem **Mediencampus der Hochschule Darmstadt in Dieburg in englischer Sprache** aus. Nähere Informationen zu den Seminaren finden Sie auf den folgenden Seiten.

An der **Filmakademie Baden-Württemberg** arbeite ich seit 2006. Die Lehre und Betreuung ist projektbezogen und praktisch ausgelegt. Ich betreue als Mentor und Projektkoordinator Animationsfilme und interaktive Projekte (VR/AR-Projekte, 360°-(Dokumentar-Filme, Rauminstallationen, Apps und Games. Außerdem unterrichte ich die Themenfelder **„Grundlagen des Storytellings: Mythologie und Dramaturgie“**, **„Basics of Worldbuilding, creating transmedia Formats and digital Distribution Strategies“** und **„Gestern-heute-morgen – Der Medienproduzent- und Konsument im Wandel“**.

Darüber hinaus gebe ich frei gebuchte Storytellingseminare mit dem Schwerpunkt Mythologie und dramaturgische Grundlagen für Storytelling u.a. für den Landesverband der Filmautoren Baden-Württemberg, die Munich Business-School und diverse Tourismusverbände.

Auf den folgenden Seiten finden Sie einen detaillierteren Blick auf meine aktuellen Seminare und eine Auswahl meiner bisherigen Lehraufträge.

Lehre

h_da Hochschule Darmstadt

Seit 10/2018 Vertr. Prof. für Expanded Storyworlds und Transmedia Storytelling im Master-Studiengang "Leadership in the Creative Industries".

Seit 10/2018 Betreuung der Projektarbeit „**Transdisciplinary Media Cultural Project 2 – Communicating, Educating, Marketing**“ im zweiten Semester (Ma .
(in englischer Sprache)

Die Studierenden entwickeln formatoffen ein Projekt zu selbst gewählten Themen. Dabei kann am Ende eine App stehen, ein interaktives Buch, ein Festival, ein interaktives Museum im Real- und Digitalraum oder eine Website. Neben der Entwicklung des Hauptformates entwickeln die Studierenden eine Distributions-Strategie und Formatarchitektur inkl. Community-Building im Social-Web.

Seit 10/2018 Elective „**Storytelling for Animation**“ (2SWS
(in englischer Sprache)

In diesem Elective lernen und üben die Studierenden, eigene, kraftvolle und vitale (Animations- Kurzfilmkonzepte zu entwickeln. Außerdem das konstruktive Diskutieren und Evaluieren der eigenen Ideen und Geschichten im Autorenteam (Ideen-Ping-Pong . Am Ende des Kurses sollte jeder Studierende ein dramaturgisch sauber gebautes Treatment geschrieben haben.

Seit 10/2018 Elective „**Worldbuilding and creating transmedia Formats**“
(in englischer Sprache)

Grundlagen des Worldbuildings (Schwerpunkt auf Figuren-Entwicklung, format-offene Entwicklung von Inhalten aus einer IP/Storyworld entwickeln (transmedia-Storytelling. Medien-Konsument und Medien-Produzent Gestern und Heute – Wie hat sich der Medienmarkt verändert und wie sind die heutigen Userbedürfnisse?

Was bedeutet Worldbuilding und warum sollte ich es anwenden? => Welche Zielgruppe/User möchte ich adressieren und in welchem (Erlebnis-Format kann ich ihn am besten erreichen? Aktuelle Erzählformate und Formatarchitekturen.

Lehre

Züricher Hochschule der Künste, ZHDK

Gastdozent seit 2016 Gastdozent in der Fachrichtung Cast / Audiovisual Media (Prof. Martin Zimmer für die Themen „*Storyworldbuilding und das Gesetz der Serie*“, „*The Format Machine*“ und „*Strategien und Formate: Digitale Distribution*“

Filmakademie Baden-Württemberg

Seit WS 2016/17 Dozent für die Themen „*Basics of Storytelling: Mythologie und Dramaturgie*“, „*Worldbuilding und transmediales Storytelling*“, „*formatoffene Stoffentwicklung und digitale Distributionsstrategien*“, „*Gestern-heute-morgen. – Medienproduzent und Konsument im Wandel*“ im Studienschwerpunkt **Games und Interaktive Medien**.

Seit WS 2017/18 Dozent im Grundstudium der Filmakademie für die Themen „*Worldbuilding und transmediales Storytelling*“, „*formatoffene Stoffentwicklung und digitale Distributionsstrategien*“, „*Gestern-heute-morgen. – Medienproduzent und Konsument im Wandel*“.

Seit 2015 Inhaltlicher Betreuer für die Konzeption und Erstellung der Projekt-Trailer aller Projekte der Interaktiven-Medien im Studienschwerpunkt **Interaktive Medien/Transmedia** der Filmakademie Baden-Württemberg

Seit 06/2010 Projektbetreuer des Studienschwerpunktes **Interaktive Medien/Transmedia** der Filmakademie Baden-Württemberg

Aufgaben:

Betreuung der studentischen Projekte (VR/MR-Anwendungen, 360°-Content, Apps, Games, Installationen, interaktive Filme usw.

Dramaturgische Unterstützung. Planung aller Kommunikationskanäle.

Projektmanagement, inhaltliche und administrative Planung, Begleitung und Kontrolle der Produktionsabläufe.

Abteilungsübergreifende Projektkommunikation und Planung, sowie Koproduktionsbetreuung mit externen Unternehmen.

Grundlagenvermittlung für sämtliche Rechtsfragen und Vertragsgestaltungen.

Lehre

Filmakademie Baden-Württemberg

Seit 10/2015

Transmedia-Beauftragter Projektbetreuer für **transmediale (multimediale Projekte)** an der Filmakademie Baden-Württemberg

Aufgaben:

Dramaturgische, transmediale Unterstützung. Formatarchitektur, Planung aller Kommunikationskanäle, Projektmanagement, inhaltliche und administrative Planung, Begleitung und Kontrolle der Produktionsabläufe.

Formatoffene Grundlagenberatung für sämtliche Projekte der Filmakademie.

Planung, Aufbau und Betreuung multimedialer Konzepte.

Koordination interdisziplinärer Projekte.

Grundlagenvermittlung für sämtliche Rechtsfragen und Vertragsgestaltungen.

10/2005-09/2015

Projektbetreuer am **Animationsinstitut** der Filmakademie Baden-Württemberg für den Bereich Animation-Diplom

Aufgaben:

Betreuung und Überwachung der studentischen Animations-Diplomprojekte von der Idee bis zum fertigen Film durch alle Produktionsprozesse (2D,3D,Pixilation, Puppentrick.

Inhaltliche Dimensionierung der Projekte, Zeitplanerstellung, Teamdimensionierung und -Planung, Beratung bei Produktionsabläufen, Postproduktionstechnik und Workflows.

Grundlagenvermittlung und Betreuung für sämtliche Rechtsfragen und Vertragsgestaltungen.

Lehre

Hochschule Pforzheim / Studiengang Werbung&Marketing

Seit 10/2014 Lehrbeauftragter an der Fachhochschule Pforzheim für den Bereich
Branded-Experience (4. & 6. Semester, 2 SWS)

Lernziele:

Wie konsumiert der Mensch heute Medien? - Die Studierenden auf den aktuellen Stand der Mediennutzung bringen und Möglichkeiten aufzuzeigen, wie man durch die formatoffene, multimediale Entwicklung von Content die Menschen effektiver erreichen kann als jemals zuvor.

*Inhalte von „**Branded-Experience**“*

Wie hat sich die Technologie und Mediennutzung in den letzten 30 Jahren verändert und wie das Verhalten des Users? Was sollte ich als Medienproduzent daraus ableiten?

Welche neuen Erzählformate sind entstanden und wie findet Mediennutzung heute statt?

Welche Bedürfnisse haben Menschen? Wie kann ich heute Content produzieren und damit den User optimal erreichen?

Storytelling-Basics

(Dreiakter, Heldenreise nach Campbell, Rituale und Mythen (Arnold van Gennep, Poetik Aristoteles, Storyworld-Building, das Gesetz der Serie

Erzählformate

Welche dramaturgischen Eigenschaften haben die neuen Erzählformate und wie kann ich diese Eigenarten für meinen Content nutzen?

Bedürfnisse des Menschen

Einführung in die grundlegenden, menschlichen Bedürfnisse und sie für die Produktion von Content zu nutzen.

Formatspezifischen Bedürfnisse.

Strategieentwicklung

Wie entwickle ich eine Strategie, meinen Content in der gewünschten Zielgruppe erlebbar zu machen?

Social-Web/Community-Building

Wie entwickle ich eine Strategie, zu meinem Content eine Community aufzubauen und mit Mehrwerten zu versorgen?

Planung einer Medienarchitektur

Wie entwickle ich eine Strategie, alle Plattformen, Devices und Formate sinnvoll und ergänzend miteinander zu vernetzen und sie aufeinander zu beziehen?

Immer mit der Frage: Welches Format schafft einen Mehrwert für den User?

Lehre

Hochschule Pforzheim / Studiengang Werbung&Marketing

Seit 10/2014 Lehrbeauftragter an der Fachhochschule Pforzheim für den Bereich
FFF-FilmFunkFernsehen (4. & 6. Semester, 2 SWS)

Lernziele:

Die Studierenden lernen anhand vieler unterschiedlicher Beispiele die dramaturgischen und handwerklichen Grundlagen visueller Gestaltungsmittel kennen.

Neben der Schulung des visuellen Auges sollen die Studierenden auch ein Gefühl für konzeptionell-dramaturgisches Handwerk gewinnen und die Grundlagen der Filmgeschichte mitnehmen.

Inhalte von „FFF-Film Funk Fernsehen“

Anhand vieler Spielfilm-, Dokfilm- und Werbefilmbeispiele analysieren wir visuelle und dramaturgische Gestaltungsmittel und deren Wirkung beim Zuschauer.

Darunter: Der Einsatz von Musik und Sound-Design, Schärfenebene, Tiefenschärfe, Bokeh, Zeitlupe, Brennweite, Perspektive, wet-down, Filmischer Raum, Wetter&Tageszeit (Magic Hour, Blue Hour etc.), Farben usw.

Die Studierenden sollen Filme "lesen und zerlegen" lernen und verstehen, wie diese Gestaltungsmittel Gefühle und Stimmungen erzeugen.

Diese Stilmittel sind formatoffen und können auch in weiteren visuellen Formaten zur Anwendung gebracht werden (Kurzfilm, Interview, Personenportrait, Fotografie, Animation, Präsentationen usw..)

Außerdem sind die Beispiele so gewählt, dass ein filmisches Stilmittel auch mit einer Reise durch die Filmgeschichte verbunden ist. So beispielsweise das Thema „filmischer Raum“, das mit Citizen Kane (1941) beginnt und über viele kleine Beispiele bei 2001 – A Space Odyssey vorbei schaut, sowie moderne Regisseure unter diesem Aspekt betrachtet, wie z.B. Michael Bay mit „The Rock“ oder „American Beauty“ von Sam Mendes.

Lehre

Hochschule der Medien, Stuttgart / Studiengang Audiovisuelle Medien

10/2009-10/2012

Lehrbeauftragter an der Hochschule der Medien im Bereich Audiovisuelle Medien/
Drehbuchentwicklung (3. bis 6. Semester, 2 SWS)

Lernziele:

*Grundlagen des dramaturgischen Handwerkes für Kurzfilmformate. Wahrnehmung der Zuschauerperspektive. Wie empfindet der Zuschauer? Ein Gefühl für dramaturgische Grundlagen von Kurzfilmformaten in verschiedenen Genres zu entwickeln.
Die Entwicklung und dramaturgische Bearbeitung eigener Kurzfilmkonzeptionen.*

Inhalte von „Drehbuchentwicklung“:

*Die Rolle von Filmemacher und Zuschauer. Die Haltung des Filmemachers.
Grundlagen menschlicher Kommunikation, Konstruktivismus, Symbolik, Stereotypen, Archetypen (nach C.G.Jung, Dreiakter&Vierakter -Dramaturgie,
Die Hauptfigur und die antagonistische Kraft (aktiv, passiv, menschliche Riten und ihre Bedeutung im Film, Monomythos und Heldenreise nach C. Vogler, Wie bewerte und kritisiere ich Konzepte? Wie nutze ich Kritik an meinem Konzept? Viele Kurzfilmanalysen.
Die handwerklichen Schritte von der Idee bis zum dramaturgisch ausgereiften Treatment oder Drehbuch.
Jeder Studierende muss zum Semesterende eine eigene Kurzgeschichte nach den dramaturgischen Gesetzen des Drei- oder Vieraktors geschrieben haben.*

Lehre

Hochschule der Medien, Stuttgart / Studiengang Audiovisuelle Medien

10/2010-10/2012

Lehrbeauftragter an der Hochschule der Medien im Bereich Audiovisuelle Medien/
Kurzfilmdramaturgie 2 (4. bis 7. Semester, 4 SWS)

Lernziele:

Dramaturgische Grundlagen aus Drehbuchentwicklung durch Schreibübungen und Beispiele vertiefen. Ziel sollen dramaturgisch ausgearbeitete Konzepte als Grundlage für die verschiedenen Studioproduktionen sein, sowie die Fähigkeit der Studierenden, jegliches Kurzfilmkonzept (formatunabhängig nach Zuschauerempfindung und handwerklich-dramaturgische Stärken und Schwächen zu bewerten.

Inhalte von Kurzfilmdramaturgie 2:

Haltung des Filmemachers und Zuschauerwahrnehmung, Story-Experience, Strukturelle Schritte zum Drehbuch, verschiedene Kurzfilmstile und Genres, Strukturanalyse diverser Kurzfilmformate, Das Thema und die Aussage, Das zentrale Bild, Arbeitsprozesse in der Konzeptentwicklung, Charaktere für Kurzfilmformate entwickeln, Figurenaufbau nach Freud und Jung (Psychisches Strukturmodell / Prägungen Motivationen und Wertesystem, der Held und die antagonistische Kraft, Techniken zum dramaturgischen Verbessern (nach Syd Field und vor allem: viele Schreibübungen und die Entwicklung einer eigenen Geschichte.

Lehre

Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation, Stuttgart

10/2010

Lehrbeauftragter an der MHMK für den Kurs

Lehrprojekt 2: Medien und Raum, Zukunftsperspektiven der digitalen Medien, Schwerpunkt Interactive Storytelling (3. Semester, 4-6 SWS)

Lernziele:

Der Medienbereich im Wandel. Aktuelle Marktsituation und die sich dadurch ergebende Veränderungen und Anpassungen für den Medienproduzent und die Filmkonzeption. Außerdem eine Kooperation mit der Filmakademie Baden-Württemberg im Bereich Interaktive Medien.

Inhalte von „Lehrprojekt 2: Medien und Raum, Zukunftsperspektiven der digitalen Medien, Schwerpunkt Interactive Storytelling“:

„New Media“: Das Verhalten der Konsumenten durch das Web und die dadurch notwendigen Anpassungen und Veränderungen der Erzählformen.

Web+ - Konzeption, User Generated Content, Medienarchitektur, Gaming-Faktoren. Multimediale Erzählformen.

Außerdem die Kooperation mit der Filmakademie. Hier entwickeln die Studierenden gemeinsam eine interaktive Medien-im-Raum-Installation, die auf der FMX-Messe in Stuttgart im öffentlichen Raum präsentiert wird.