Table of Contents

Design Basics	3
l ineare Medien ≠ Non-lineare Medien	3

Last update: 2024/06/28 ba:design_basics:sose24:14_05_24 https://www.hardmood.info/doku.php/ba:design_basics:sose24:14_05_24?rev=1715015051 19:08

Printed on 2025/12/16 22:11 https://www.hardmood.info/

Design Basics

Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik Prof. Felix Hardmood Beck

Lineare Medien ≠ Non-lineare Medien

- 1. Einleitung zum heutigen Thema Lineare Medien ≠ Non-lineare Medien: Normalerweise versteht man unter einem linearen Medium einen direkt-ausgestrahlten und unvermittelbar-empfangbaren Inhalt (z.B. Fernsehen, Radio, Film der in einer Ausstellung autoaktiv abgespielt wird). Hier muss man zu einem bestimmten Zeitpunkt einschalten/da sein, um eine dargestellte Geschichte von Anfang bis zum Ende zu konsumieren und zu verstehen. Non-lineare Medien hingegen lassen eine zeitversetzte Nutzung zu; hier kann man zu jeder Zeit ein- und wieder aussteigen.
 - 1. **Spannungskurve**¹⁾/Spannungsbogen im Storytelling (steigende Handlung/fallende Handlung)
 - 1. Einführung
 - 1. Setting: Zeit, Ort
 - 2. Protagonist (mit einem Ziel), Antagonist
 - 3. Einführung in Konfliktsituation (Konflikt, Problem = Hindernis für Zielsetzung)

2. Hauptteil

- 1. Reihe von Ereignissen, Aufbau der Spannung, Komplikationen, Hürden denen der Held ausgesetzt ist
- 2. Emotionaler Höhepunkt: Zeitpunkt kurz vor der Erkenntnis, wie die Story enden könnte
- 3. Abfall der Spannung

3. Schlussteil

1. Ende mit Auflösung des Konfliktes/Lösung des Problems

```
Höhepunkt
. Retardierendes Moment
...
. . . . abklingend
. . . .
. steigend . Schlussteil
```

Eine solche Art von Spannungsbogen lässt sich auch in einer indirekteren Form für klassische Medien oder Produktdesign darstellen. Erklären Sie diesen Gedankengang zu einer objekthaften Dramaturgie.

■ Gravel, Abu Dhabi, 2019

http://www.felix-beck.de/?/media/gravel/ (© by NTSI Lab, Quinn He, Jack Zhang)

Reactive Photowall, Etihad Museum, Dubai, 2020 https://neoanalog.io/photowall/ (© by NeoAnalog, Felix Hardmood Beck (concept), Ilja Burzev

(Software), antiboring units (mechatronics))

Media Table, Formation of Hamburg, Museum für die Geschichte von Hamburg, 2012 http://www.felix-beck.de/?/media/hamburg/ (© by ART+COM Studios)

Pause 10 min

1)

https://de.wikipedia.org/wiki/Spannungskurve

From:

https://www.hardmood.info/ - hardmood.info

Permanent link:

https://www.hardmood.info/doku.php/ba:design_basics:sose24:14_05_24?rev=1715015051

Last update: 2024/06/28 19:08

