

REGIEANWEISUNG 2

LANGeweile und Neuerungfindung

05 BRINGT DIGITALIEN NACH HAUSE

Hört auf mitzuspielen, in dem Sinne, dass Ihr Euch in eine vorgegebene Rolle hineinversetzt. Löst Euch vollständig von allen Erzählungen, die auf sprachlicher Ebene oder auf parallelen Kommunikationsebenen in das Spielgeschehen hineinwirken. Film, Videosequenzen, Kinofilme, Informationen von NPCs. Gebt den Orten neue Namen, die Ihr angemessen findet. Trotz allen Zwängen, die aus der Spiellogik hervorgehen und macht eine ästhetische Reise.



06 LASST EUCH ZEIT IM DIGITALEN

Erforscht die Spielwelt erneut, versucht die Abfolge von Ereignissen zu verlangsamen und zu stoppen. Tut Dinge in der digitalen Spiel Landschaft, die Ihr auf einer Exkursion gerne tätet.



07 WIE ES EUCH GEFÄLLT

Erzählt eine neue Geschichte der digitalen Landschaft. Nutzt die vorhandene Schönheit der Räume, Wege, Sequenzen, Farben, Bewegungsmuster...
Es darf auch eine Meditation über die Landschaft sein, es muss nichts erklärt werden.



08 STORYBOARD SKIZZIEREN

Entwerft einen Weg, überlegt eine Abfolge von Bildern und haltet die Überlegungen anhand von Skizzen fest. Arbeitet mit verschiedenen Ebenen, wie bei einer Partitur.
Legt fest, über welche Zeiträume welche Bilder gesehen werden, wie lang dauern Übergänge? Macht Euch eine Notiz, was auf der Sprechenebene oder Musikebene hinzugefügt werden muss. Skizziert, collagiert, arrangiert und verändert Bilder, es sollten mind. 30 Stück sein, fixiert in einem Kurztext pro Bild, max. 500 Zeichen, was die Landschaft in diesem Bild für zum Erlebnis beiträgt.

