

Material

Rohmaterial und dessen inhaltliche, formale und emotionale Kategorisierung.

Material → Content
 Material → Dauer
 Material → Kanalzugehörigkeit

Inhalt → Subjekt
 Inhalt → Objekt
 Inhalt → Handlung
 Inhalt → Raum
 Inhalt → Zeit
 Inhalt → Narratives Gewicht
 Inhalt → Emotionale Konsequenz, Handlung, Objekt

Formal → Point of View
 Formal → Point of Action
 Formal → Beschreibung

Regeln

Medienabhängiges Regelwerk: Was gilt es bei der Aneinanderreihung von Materialien zu beachten? Welche Feldähnlichkeiten sind zu bevorzugen, welche auszuschliessen? Wie stark soll sie angewendet werden? Regeln funktionieren unabhängig vom gespeicherten Material, geben aber eine Richtung vor, die spezifisch für ein Projekt ist.

Wenn → Feldbezug
 Dann → Feldbezug
 Anwendung

Kanäle

Kanäle definieren, auf welchen Ebenen eine PLATO Produktion Material zur Verfügung stellt. Kanäle definieren, was der PLATO Server an die Clients senden kann: Musik, Text, Bild, Video etc. Der Client muss deshalb die Kanäle verarbeiten können. Mit Modus wird beschrieben, ob ein Kanal explizit läuft und dabei alle anderen Kanäle unterbricht, oder ob er parallel laufen kann.

Name → Bezeichnung
 Name → Typ (Bild / Video / Ton Musik / Voiceover / Text)
 Select → Modus (Exklusiv/Parallel)

Handlung

Durch was zeichnet sich eine Erzählung aus? Ist sie schnell? Langsam? Kontinuierlich in Form (Point of View, Point of Action, formale Parameter), Raum und Zeit? Wie werden Kanäle eingesetzt? Welche Storyline wird angewendet?

Kanäle → Anwendung (Häufigkeit/Kontinuität)
 Narration → Rhythmus
 Narration → Tempo
 Narration → Komplexität
 Kontinuität → Point of View, Point of Action, Formal, Raum, Zeit
 Logik → Argumentation
 Drama → Akte

Ziel

In welcher Zeit soll die Erzählung unter Verwendung von Genre X den inhaltlichen (Subjekt, Handlung, Raum und Zeit) und emotionalen Punkt Y erreichen. Die Erzählung kann unterschiedlich kontrovers bzw. glaubwürdig sein und eine maximale Komplexität an parallelen Erzählsträngen haben.

Das Ziel wird interaktiv definiert und bildet die Schnittstelle zum Beutzner von PLATO.

Länge
 Material (Ziel)
 Handlung

Akte

Klassisch Hollywood, altgriechisches Drama, etc. Die Storyline definiert, in wievielen Akten eine Narration berechnet wird und gibt PLATO die Möglichkeit, von der Wahl eines Endes auf den Anfang zu schliessen. Die Storyline ist ein grundlegender Typus und wird selten neu Konfiguriert, ist deshalb dem Erzählstil untergeordnet und zugelinkt.

→ Aktnummer
 → Genrename
 → Wendepunktchance
 → Subjekt/Objekt/Handlung: Dramatisierung bzw. Fokussierung
 → Emotionalität: Spannung bzw. Entspannung