
Drehbuch schreiben für interaktive Anwendungen

Dozent:

Thomas Kegel
Eichhornstraße 51
78464 Konstanz
Tel. 07531 958544

E-Mail:

thomas@foerstner-kegel.de

Internet:

www.medien-verstehen.de

Inhalt

Einführung.....	4
Lernziele	4
Über diesen Kurs.....	4
Zusammenfassung.....	5
Von der Idee zur programmierfertigen Vorlage.....	6
Lernziele	6
Workflow der Konzeptionsphase.....	6
Das Treatment.....	8
Schnittstellen zwischen Exposé, Treatment, Flowchart und zur Programmierung	9
Warum überhaupt ein Drehbuch?	10
Wer schreibt das Drehbuch?	13
Zusammenfassung.....	14
Das ‘Flowchart’ - die Basis für das Drehbuch.....	15
Lernziele	15
Visualisierung unterschiedlicher Strukturen.....	15
Leiter-Metapher	16
Baum-Metapher	17
Netzwerk-Metapher	17
Aufbau des ‘Flow Charts’	18
Elemente des ‘Flow Charts’	20
Referenzierungen.....	22
Verknüpfungen	24
Hinweise	26
Hilfsmittel.....	26
Zusammenfassung.....	28

Aufbau des Drehbuches	29
Lernziele	29
Vom klassischen Drehbuch zum Multimedia-Drehbuch	29
Für jeden Zweck die entsprechende Vorlage	32
Titelblatt	34
O-Ton-Liste	34
Musik-Liste	34
Sprach-Liste	35
Sprachtext-Liste	35
Aufnahme-Liste	36
Grafik-Liste	37
Animations-Liste	38
Sonstige Listen	38
Papier oder elektronisch?	39
Zusammenfassung	41
Das anwendungsspezifische Drehbuch	42
Lernziele	42
Drehbuch für Präsentationssysteme	42
Drehbuch für Informationssysteme	42
Drehbuch für Computer Based Training	43
Zusammenfassung	45
Schreiben des Drehbuches	46
Lernziele	46
Der Denkprozeß	46
Verständlichkeit	48
Verben statt Substantive	49
Richtiger Satzbau	49
In Sequenzen denken	49
Montage	51
Montage von Raum und Zeit	51
Montage als Ideen-Assoziation	51
Didaktik	52
Dramaturgie	53
Zusammenfassung	54
Index	55

Einführung

Lernziele

⇒ In diesem Kapitel wird die Zielsetzung und der Aufbau dieses Kurses beschrieben.

Über diesen Kurs

Drehbücher schreiben - eine Thematik, die in ein konventionelles und starres Schema gezwängt werden kann ?

Wohl kaum.

Wie bei den meisten kreativen Prozessen sind die Wege, die zum gewünschten Ziel führen, sehr individuell und vielfältig, wie die kreativen Verfasser der Drehbücher selbst.

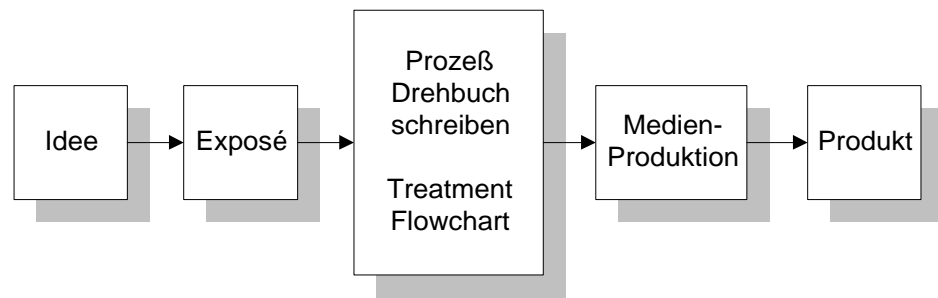
! DREHBÜCHER SCHREIBEN IST EIN HANDWERK, DAS GELEGENTLICH ZUR KUNST WIRD.

Wie bei jedem Handwerk gibt es auch hier festgelegte Schritte, die der Autor machen muß, wenn er eine Idee mit Leben füllt und dramaturgisch und visuell gestaltet.

Der gestalterische Prozeß kann nach Strukturen und Verfahren durchgeführt werden, welche dieselben Hilfsmittel verwenden, nur die Gestalt des Ergebnisses, das heißt das fertige Drehbuch, ist jedesmal ein anderes.

Ziel dieses Kurses ist es, dem Autor in dem umfangreichen Prozeß des Drehbuchschreibens Hilfestellung zu geben, damit er bei der Strukturierung, Umsetzung und Ausführung eines Drehbuches sich primär auf die Inhalte konzentrieren kann.

Die in diesem Kurs behandelte Thematik ist ein festes Glied in der Kette der Projektphasen, welche zur Herstellung einer Multimedia-Produktion notwendig sind.



Die Übergänge und Schnittstellen sind jedoch variabel, bedingt durch Art und Umfang der Produktion und Auswahl der Projektmitarbeiter.

Jedes Kapitel des Kurses beginnt mit den zu erreichenden Lernzielen und schließt mit einer Zusammenfassung der Lerninhalte ab.

Zusammenfassung

- Ziel dieses Kurses ist es, dem Autor einer Multimedia-Produktion eine Hilfestellung für den Drehbuch-Erstellungsprozess zu geben.

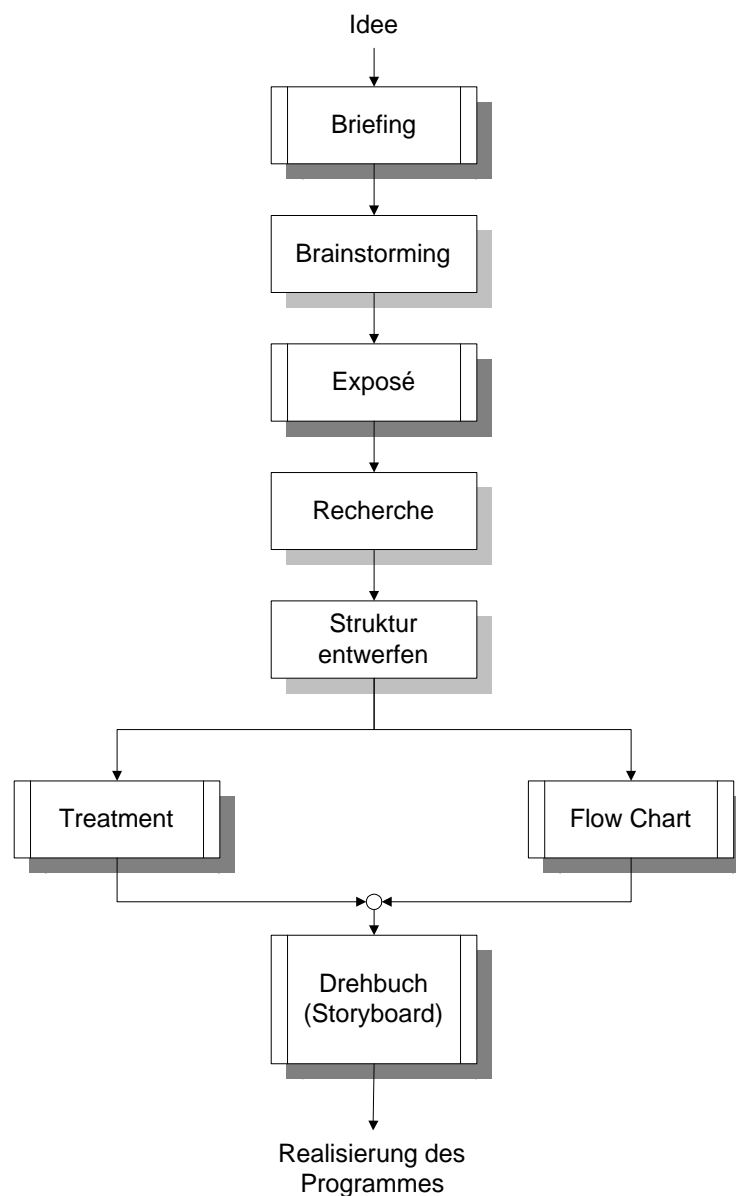
Von der Idee zur programmierfertigen Vorlage

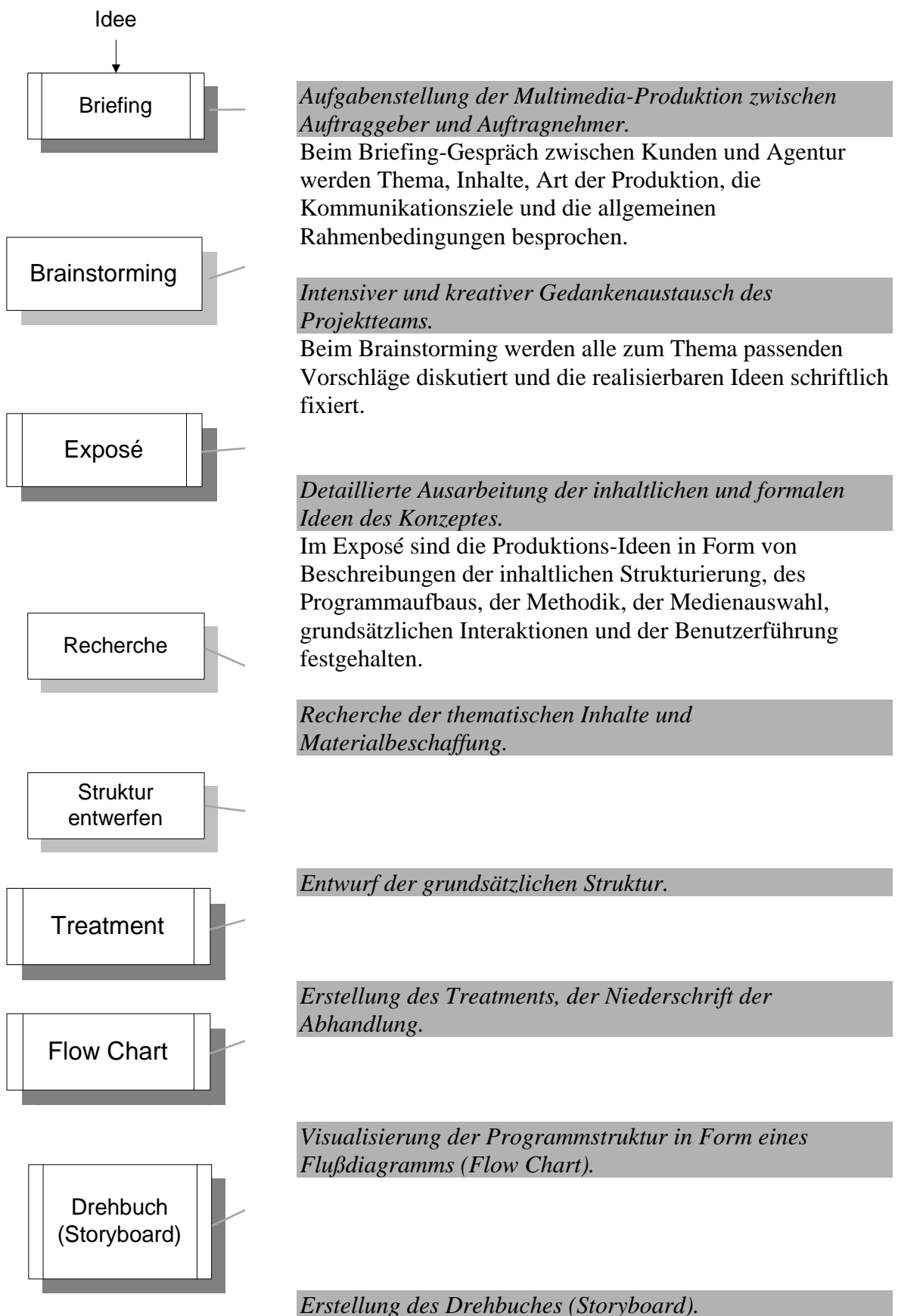
Lernziele

⇒ In diesem Kapitel lernen Sie, wie das Drehbuch in der Konzeptionsphase einer Multimedia-Produktion eingebettet ist.

Workflow der Konzeptionsphase

Im Allgemeinen erfolgt der Ablauf der einzelnen Konzeptionsprozesse nach folgendem Workflow:





Die Prozesse 'Treatment', 'Flow Chart' und 'Drehbuch' gehören zu der Phase, bei der das Konzept im Detail Gestalt annimmt.

Bei einem ausführlichen Exposé ist meist kein Treatment gefordert.

Das Treatment

Das Treatment (engl. „Abhandlung“) gibt genaue Auskunft über den inhaltlichen Zuschnitt des Themas.

Es legt den visuellen Stil fest und entwickelt bereits die Geschichte, bzw. den „roten Faden“ der Produktion.

Ein Treatment erläutert die Hauptsequenzen einer Produktion und gibt an, was bei der Entwicklung des Themas zu sehen und zu hören ist. Es gibt also schon wesentliche Einblicke in die Gestaltung des Mediums und läßt seine zukünftige Form bereits erahnen.

Es ist gewissermaßen ein „Rohdrehbuch“.

Da der Detaillierungsgrad eines Treatments so hoch ist, sollte die Auftragsvergabe vorher erfolgen (auf Basis des Exposés), oder das Treatment wird gesondert in Rechnung gestellt. Und bleibt mit all seinen Ideen zur gestalterischen Umsetzung geistiges Eigentum des Autoren.



Aus folgenden pragmatischen Gründen macht die Illustration eines Treatments Sinn:

- Nicht jeder Auftraggeber verfügt über genügend Erfahrung mit dem Multimedia-Produktionsprozeß und über ausreichend Vorstellungskraft, um sich auf Basis des Exposés

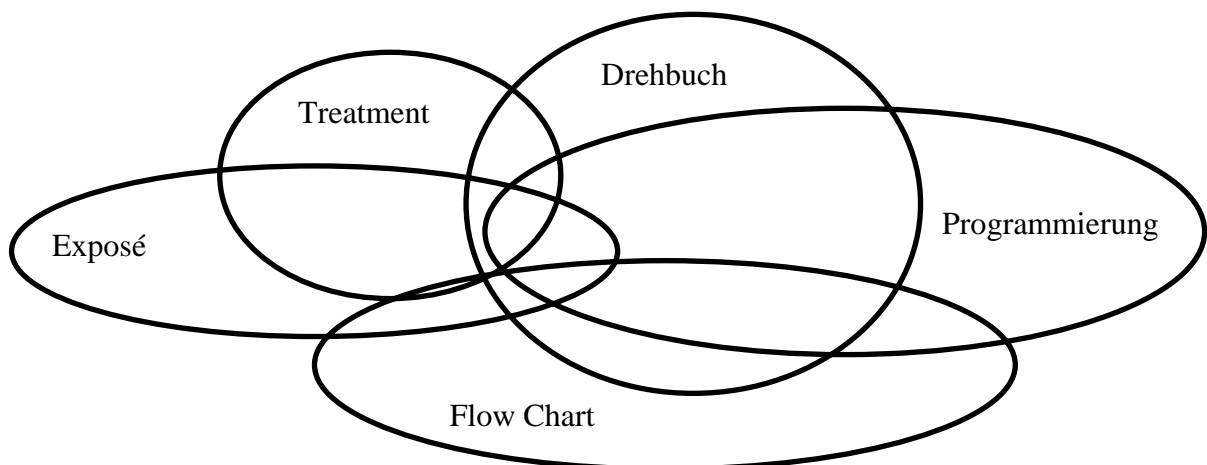
den Ablauf und die Wirkung des gestalterischen Konzeptes in Form einer möglichen Produktion vorzustellen.

- Viele Entscheidungsträger verfügen nicht über die Zeit, sich in ein Konzept einzuarbeiten. Oftmals wird aber in wenigen Minuten über das Projekt entschieden, an dessen Vorbereitung und Konzeption das Team vielleicht Wochen oder Monate gearbeitet hat.
- Ein möglichst guter Abgleich der Ergebnisvorstellungen zwischen Auftraggeber und Produktionsteam ist unbedingt notwendig.
Grundlegende Änderungen im Drehbuch, oder noch extremer, im Prototyp, bzw. in der ersten in Programmcode umgesetzten Fassung, sind verhältnismäßig zeitintensiv und dadurch teuer.
- Mit Hilfe eines Treatments kann sich aber auch der Produzent selbst die Multimedia-Produktion besser vergegenwärtigen.

Schnittstellen zwischen Exposé, Treatment, Flowchart und zur Programmierung

Die Konzeptionsprozesse sind nicht allgemeingültig und klar voneinander zu trennen.

Je nach Produktionsart und je nach Festlegung des Konzeptionsprozesses zwischen Auftraggeber und Produktionsteam können die Gewichtungen der Prozesse und deren Grenzen stark variieren.



Beispiele:

- A) Ist ein Exposé entsprechend ausdrucksstark, so kann eventuell auf ein Treatment verzichtet werden und direkt mit dem Flow Chart und Drehbuch begonnen werden.
- B) Bei einem weitgehend linearen, tutoriellen Lernprogramm (CBT) ist ein Flow Chart wegen der klaren Struktur nicht notwendig.
- C) Sind Inhalte, 'roter Faden' und Stilmittel im Exposé und Treatment ausführlich festgelegt worden und verfügt der Autor über die Fähigkeit, das Konzept mit Hilfe eines Autorensystems und diversen Hilfsmitteln selbst umzusetzen, so kann manchmal sogar auf ein detailliertes Drehbuch gänzlich verzichtet werden.

Warum überhaupt ein Drehbuch?

Ist diese Frage in einem Kurs mit dem Thema „Drehbuch schreiben“ etwas deplaziert?

Überhaupt nicht.

Wie am Anfang dieses Kurses schon erwähnt, gibt es den allgemeingültigen Multimedia-Produktionsprozeß nicht.

Erst Art, Umfang, Auftraggeber und Projektteam einer Produktion modellieren den Produktionsprozeß.

Ob, und in welcher Ausführung ein Drehbuch erstellt wird, kann von folgenden Faktoren abhängen:

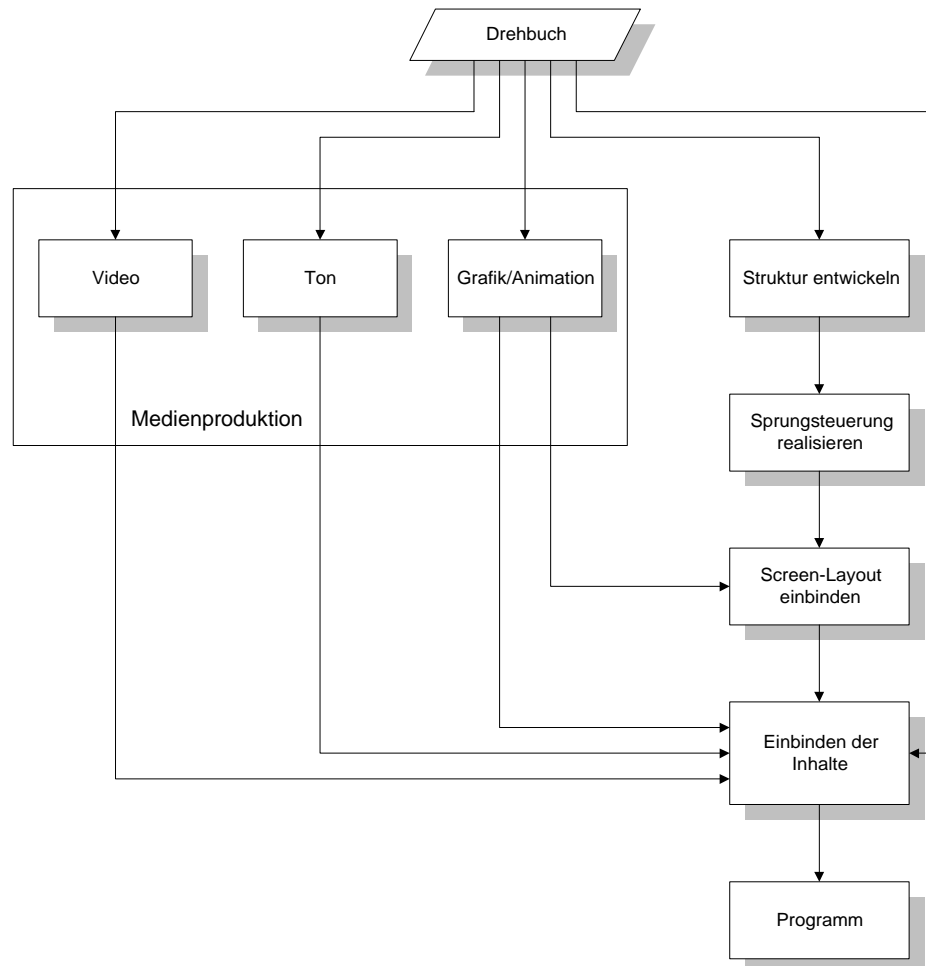
Anforderungen des Auftraggebers - benötigt bzw. wünscht der Kunde ein Drehbuch?

Hat das Exposé bzw. Treatment sämtliche Inhalte und die Gestalt der Multimedia-Produktion vermittelt, so ist hinsichtlich des Auftraggebers kein Drehbuch notwendig.

Oft ist aber ein zu lieferndes Drehbuch fester Bestandteil des Auftrages und ist vom Kunden abzunehmen. Die Abnahme kann auch für spätere Abnahmeprozesse des Produktes wichtig sein.

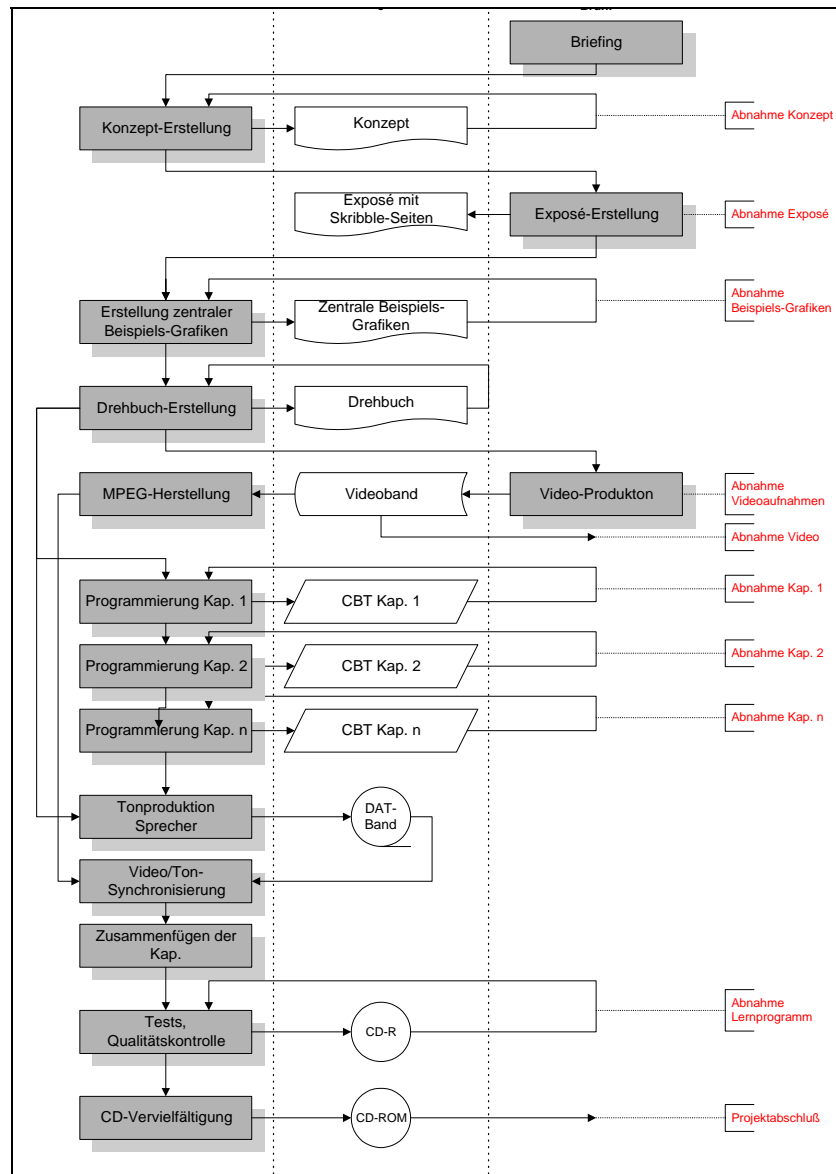
Anforderungen des Produktionsteams.

Benötigen die einzelnen Teammitglieder zur weiteren Produktion der Medien (Grafik, Video, Ton) genaue schriftliche Anweisungen, so fungiert das Drehbuch als gemeinsame Arbeitsgrundlage.

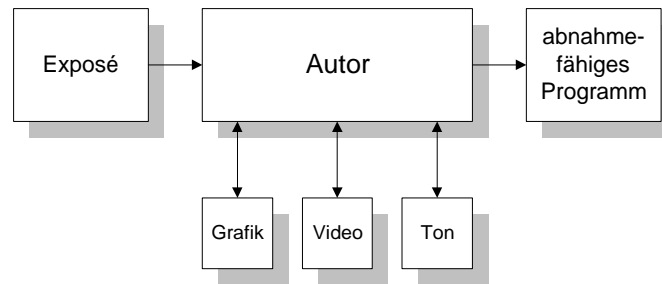


Ebenso dient das Drehbuch meist als direkte Programmiergrundlage für den, der das Projekt mit Hilfe eines Autorensystems in ein lauffähiges Programm umsetzt.

Beispiel eines individuellen Projektablaufes:



In manchen Produktionsarten kann es aber auch sein, daß vom Feinkonzept bis zum abnahmefähigen Programm der Arbeitsprozeß von einem Mitarbeiter (Multimedia-Autor) abgedeckt wird. Unterstützt durch Grafiker, Video- und Tonspezialisten entsteht in einem derartigen Prozeß keine weitere Schnittstelle im Informationsfluß.



Moderne Autorensysteme, z.B. Authorware Professional, benötigen keine präzise Programmiergrundlage und ermöglichen dem Autor die kreative Gestaltung - selbst noch im Erstellungsprozeß.

Das können Gründe gegen die Erstellung eines Drehbuches sein. Trotzdem sollte beachtet werden: Auch ein noch so gut funktionierender Umsetzungsprozeß durch einen Autor kann durch äußere Faktoren, z.B. Krankheit, schlagartig zu einer Katastrophe werden.

Gut, wenn dann die kreative Umsetzung des Themas so präzise, wie nur möglich, in einem Drehbuch festgehalten wurde und zur Realisierung einem Kollegen übergeben werden kann.

Wer schreibt das Drehbuch?

Die Abfassung des Drehbuches ist Aufgabe des Drehbuchautors/Produzenten.

Der Schrägstrich zeigt an, daß es sich dabei um eine einzige Person oder auch um zwei Personen handeln kann.

Eine Multimedia-Produktion beruht ebensowenig allein auf dem Drehbuch eines Autors, wie sie ausschließlich das Werk eines Fotografen, Programmierers oder Produzenten ist.

⇒ Bei aufwendigen, interaktiven Produktionen kann der Drehbuchautor die Beiträge des gesamten Produktionsteams zusammenfassend zum Ausdruck bringen.

⇒ Bei überschaubaren Produktionen erfolgt das „Drehbuch schreiben“ doch meist in Personalunion vom Autor, der sogar noch weitere Aufgaben im gesamten Produktionsprozeß übernimmt.

Aber wer ist das - der Drehbuchautor?

Der Drehbuchautor muß nicht unbedingt ein ausgebildeter Autor sein, er muß nur - je nach Produktionsart - die notwendigen didaktischen und dramaturgischen Kenntnisse besitzen, um die Konzeption umzusetzen.

Natürlich sollte er die sprachlichen und textgestalterischen Fähigkeiten für die Visualisierung besitzen und Abläufe und Verknüpfungen einer interaktiven Produktion gestalten können.

In einigen Produktionsarten, z.B. bei 'Computer Based Training', ist es noch viel wichtiger, daß der Autor durch gründliche Recherche und analytische Aufarbeitung des Themas die fachliche Akzeptanz und Wirkung der Multimedia-Produktion bei der Zielgruppe erreicht.

Deswegen werden im technischen Bereich vorwiegend Autoren mit einer technischen Ausbildung bzw. Studium eingesetzt.

Beim 'Computer Based Training' sind auch Pädagogen bzw. Lehrer sehr gefragt.

Eine gute Kombination ist

- fachliches Grundwissen (je nach Thema der Produktion)
- plus
- medien-spezifische Kenntnisse bei der Umsetzung in eine Multimedia-Produktion.

Zusammenfassung

In diesem Kapitel erfuhren Sie

- wo der Prozeß „Drehbuch schreiben“ am Ende der gesamten Konzeptionsphase angesiedelt ist
- daß die Schnittstellen zu Exposé, Treatment, Flow Chart und zur Programmierung relativ sind
- daß Vereinbarungen mit dem Auftraggeber und Verabredungen zum internen Produktionsprozeß maßgeblich entscheiden, ob und in welchem Umfang ein Drehbuch erstellt wird
- daß der Drehbuchautor das Drehbuch nicht unbedingt allein erstellt
- daß, je nach Produktionsart, sehr unterschiedliche Autoren eingesetzt werden können.

Das 'Flowchart' - die Basis für das Drehbuch

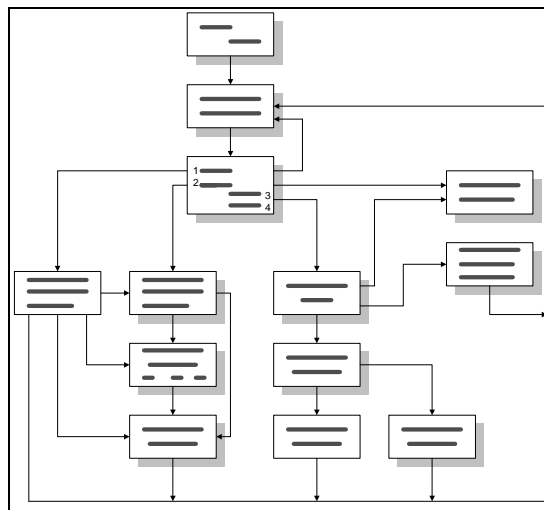
Lernziele

⇒ In diesem Kapitel lernen Sie, wie die Struktur einer Multimedia-Produktion visualisiert werden kann.

Visualisierung unterschiedlicher Strukturen

Der nichtlineare Ablauf einer Multimedia-Anwendung fordert vom Produktionsteam viel Vorstellungskraft hinsichtlich der Struktur und der Verknüpfungen der Inhalte.

Um nicht allzu leicht den Überblick zu verlieren, bietet es sich an, die Struktur des Konzeptes in einem Flußdiagramm, auch 'Flow Chart' oder 'Strukturgramm' genannt, zu visualisieren.



Die Art der Multimedia-Produktion gibt meist schon die Grundstruktur vor.

Die Grundstruktur hängt ab von:

- Dem Medium (Art der Produktion)
 - ⇒ Was ist der Einsatzzweck der Produktion? CBT, Kiosk etc.
- Der anzusprechenden Zielgruppe
 - ⇒ Welche Verknüpfungstiefe wird noch angenommen?
- Den individuellen Besonderheiten der Produktion
 - ⇒ z.B. Mehrere Pfade für unterschiedliche Benutzergruppen.

Um die unterschiedlichen Grundstrukturen zu verstehen und sie miteinander vergleichen zu können, wählt man strukturelle Metapherszenarien.

Diese verbildlichen die grundlegenden Bedingungen, nach denen die Informationsaufbereitung und Strukturierung des Mediums erfolgt.

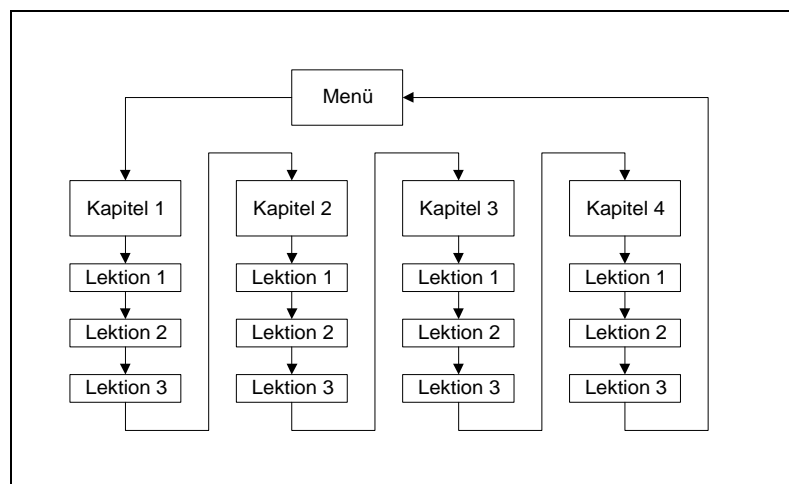
Ein Ablaufdiagramm, auch „Flowchart“ genannt, veranschaulicht diese Metapher durch eine symbolorientierte Darstellung von zusammenhängenden Abläufen.

Grundsätzlich lassen sich diese Metaphern in drei verschiedene Verknüpfungsmodelle, auch „Flowdesign“ genannt, unterteilen:

- Leiter-Metapher
- Baum-Metapher
- Netzwerk-Metapher

Leiter-Metapher

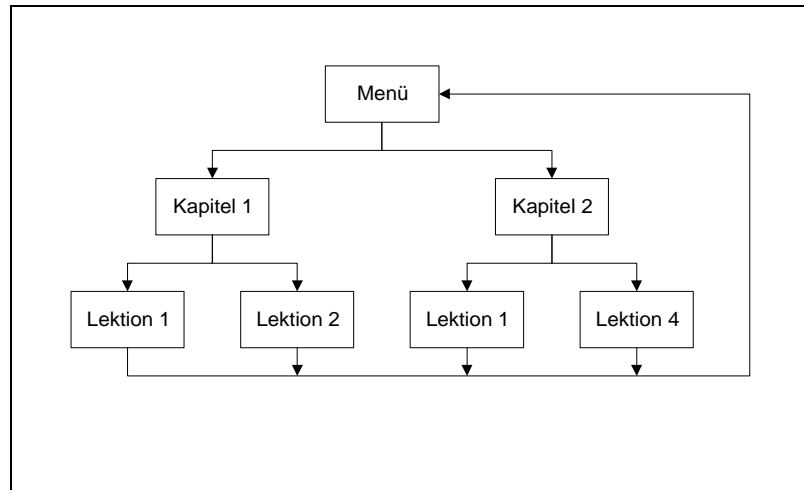
In Lernprogrammen wird vorwiegend die *Leiter-Metapher* als Verknüpfungsmodell gewählt. Eine lineare Abfolge von aufeinanderfolgenden Informationseinheiten, bzw. Lernabschnitten, kennzeichnet diese Metapher.



Diese Struktur bietet eine etwas eingeschränkte Interaktivität, die aber einige didaktische Vorteile für CBT-Programme mitbringt. Sie stellt am besten sicher, daß alle aufeinanderfolgenden Lernabschnitte dem Lerner automatisch angeboten werden und unterstützt so die beabsichtigten Lernziele.

Baum-Metapher

Die *Baum-Metapher* gliedert die Informations- bzw. Lerneinheiten hierarchisch von oben nach unten. Von einem Hauptmenü gelangt man zu mehreren Untermenüs.



Die Übersichtlichkeit kann je nach Menütiefe, d.h. wieviel Untermenüs verwendet, und je nach Menübreite, d.h. wieviel Untermenüs werden parallel angeboten, stark schwanken.

Die betreffende Zielgruppe sollte hierbei als Kriterium für das 'Flowdesign' herangezogen werden. Je weniger die Zielgruppe mit dem Medium vertraut ist, desto weniger sollte in die Menübreite strukturiert werden, sondern eher in die Menütiefe, bei der der Lerner mehr das Gefühl des Geführtwerdens hat. Ist der Lerner mit dem Medium vertrauter, so erwartet er möglichst rasch, d.h. ohne über viele Menü-Auswahlschritte gehen zu müssen, den gewünschten Lernstoff präsentiert zu bekommen.

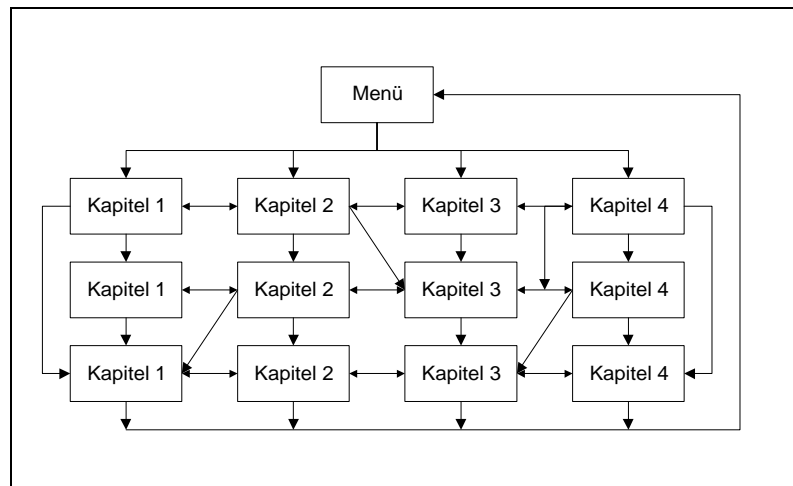
Die *Baum-Metapher* erfordert im Gegensatz zur Leiter-Metapher eine höhere Gedächtnisleistung vom Lerner, damit er nicht die Orientierung verliert. Sie bietet aber den größten Freiheitsgrad bezüglich der Informationswahl in einem Lernprogramm.

Sie kann zusätzlich durch übergreifende Funktionen wie 'Hilfe', 'Drucken', 'Exit', 'Lexikon' oder Ähnliches ergänzt werden. Solche Sonderfunktionen können trotz Baumstruktur ebenenübergreifend von jeder Informationsseite aus zugänglich gemacht werden.

Netzwerk-Metapher

Die *Netzwerk-Metapher* eignet sich prinzipiell weniger als 'Flowdesign' für CBT-Lernprogramme. Die Informationsverknüpfungen und Programmverzweigungen

lassen zwar vielfältigste Bearbeitungswege des Lerners zu, sodaß sogar spontane Bewegungen in beinahe alle Richtungen möglich sind; eine Lenkung bzw. Führung des Lerners durch die Lernprogrammthematik ist bei dieser Struktur aber nur bedingt möglich. Die Gefahr, daß der Lerner die Orientierung im Programm verliert, ist ziemlich hoch und erfordert von ihm eine gewisse Disziplin bei der Auswahl und Inanspruchnahme der Informationsangebote.

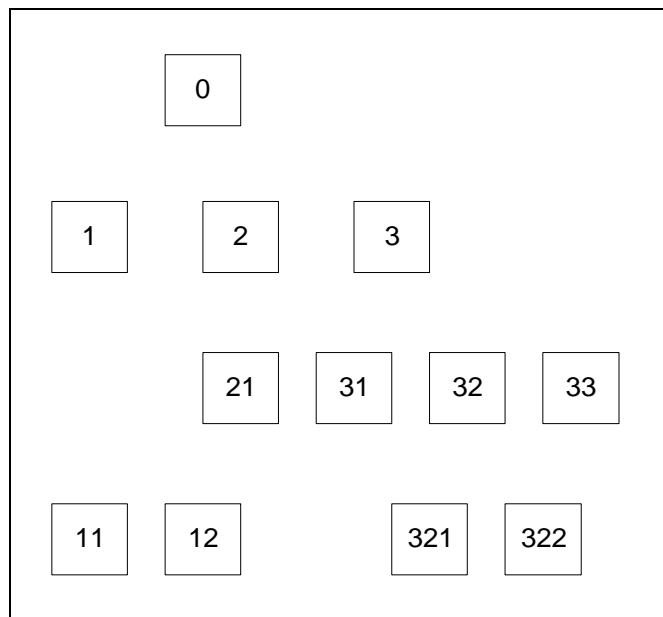


Die Struktur der Netzwerk-Metapher trifft man vorwiegend bei Hypertext- und Hypermediasystemen an, die primär als Informationssystem konzipiert sind, da hierbei der Benutzer möglichst frei in einer Informationsvielfalt recherchieren soll.

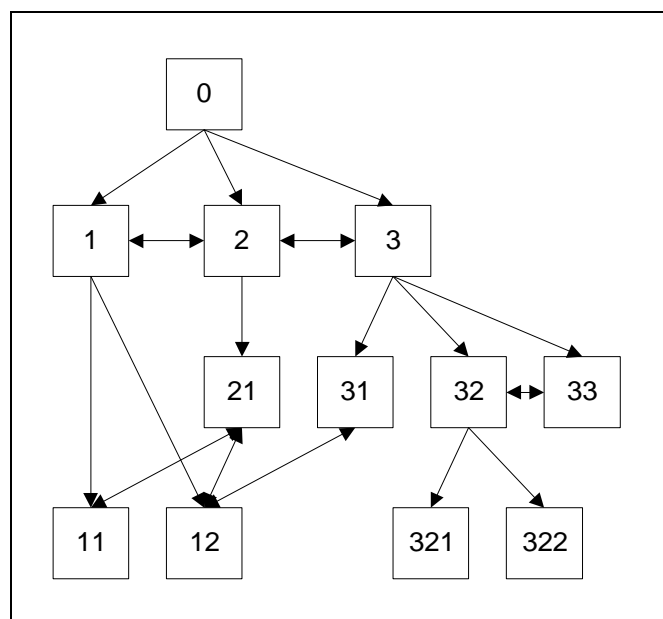
! DIE GEFAHR, SICH IN DIESEM NAVIGATIONSANGEBOT ZU VERLIEREN, IST SOGAR FÜR GEÜBTE BENUTZER SEHR GROß UND IST WOHL DESHALB AUCH ALS 'LOST IN HYPERSPACE' BEKANNT GEWORDEN.

Aufbau des 'Flow Charts'

Soll nun die gewählte Struktur des Konzeptes als 'Flow Chart' aufgezeichnet werden, so werden zuerst die Inhalte in Informationseinheiten, meistens Bildschirmseiten bzw. 'Screens', aufgeteilt und in Form von Kästchen festgehalten.



Diese Informationseinheiten werden dann entsprechend der Navigations-Verknüpfungen untereinander mit Pfeilen verbunden.



Jede Informationseinheit sollte unbedingt eindeutig bezeichnet werden. Damit erreicht man zum einen eine Referenzierung mit den Screens im Drehbuch und zum anderen wird sichergestellt, daß bei der Programmierung der Verknüpfungen Quelle und Ziel jederzeit abgelesen werden kann.

! DAS 'FLOW CHART' MACHT DIE STRUKTUR EINER INTERAKTIVEN ANWENDUNG ALLEN BETEILIGTEN DES PRODUKTIONSTEAMS SICHTBAR.

Dies kann für alle Teammitglieder wichtig sein - denn das Drehbuch allein vermittelt ein relativ sequentielles Bild des Konzeptes.

Für einen Screen-Designer ist es zum Beispiel zur Farbabstimmung der Screens sehr wichtig, den einzelnen Screen immer im Zusammenhang mit den verknüpften Partner-Screens zu sehen.

Damit das 'Flow Chart' die Arbeitsgrundlage parallel zum Drehbuch bleibt, muß es entsprechend flexibel und dynamisch an neue Bedingungen und Änderungen anpaßbar sein.

Elemente des 'Flow Charts'

Das 'Flow Chart' stellt alle Informationsebenen der gesamten Anwendung dar.

Jede Informationseinheit steht üblicherweise für einen Bildschirmausdruck (Screen).

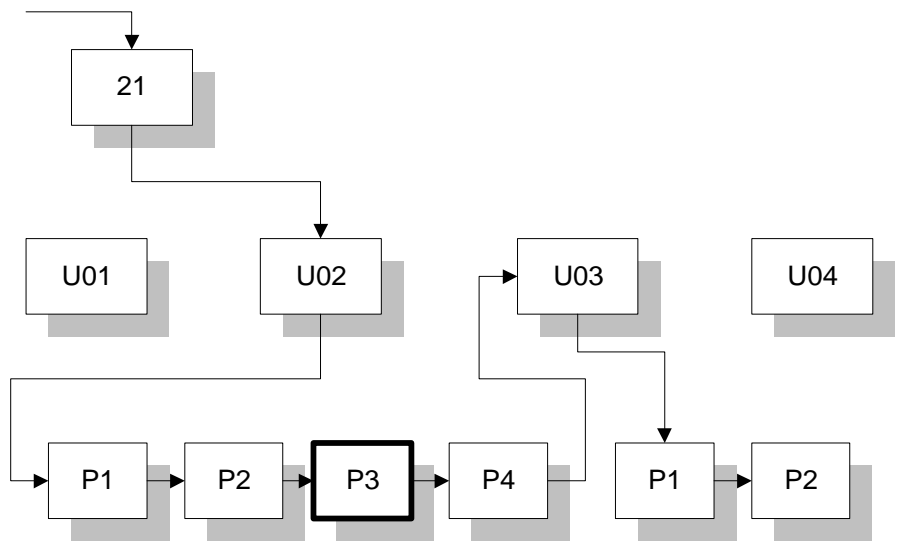
Für die Navigationsinformationen werden Verbindungslinien und Pfeile verwendet.

Zusätzlich können Referenznummern, Titel und Untertitel zum einen das 'Flow Chart' leichter lesbar machen und zum anderen die notwendige Referenzierung mit dem Drehbuch gewährleisten.

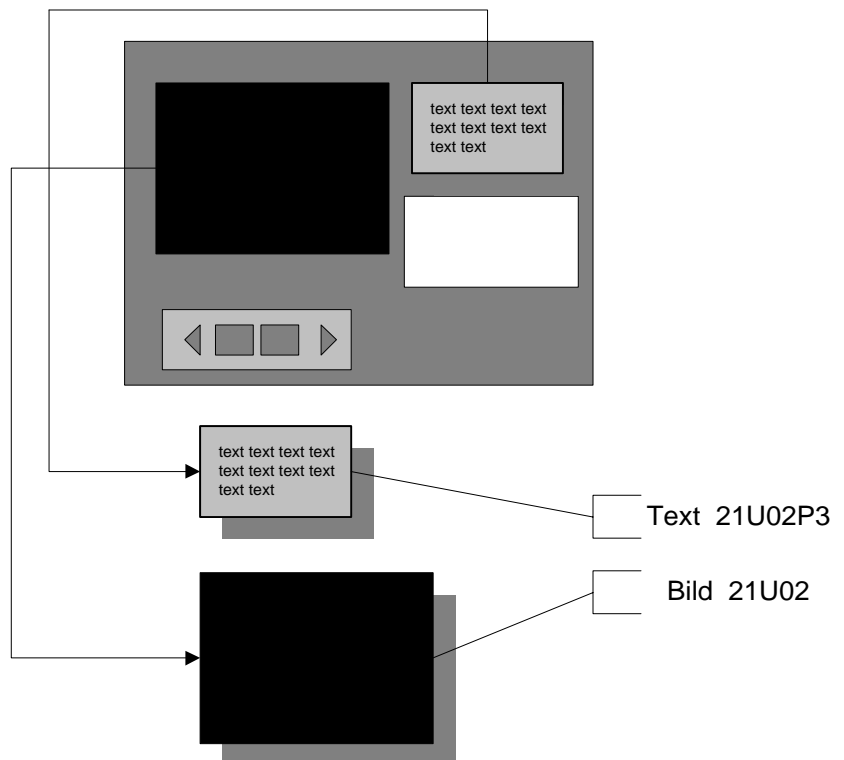
! WICHTIG IST, DAB JEDE INFORMATIONSEINHEIT DURCH EIN BENENNUNGS- BZW. NUMERIERUNGSSYSTEM VOM GESAMTEN PRODUKTIONSTEAM - ZU JEDER ZEIT - LOKALISIERT WERDEN KANN.

Dies gilt auch für die weitere Produktionsphase, bei der die notwendigen Medienelemente hergestellt und verknüpft werden.

Beispiel 'Flow Chart'- Element „21U02P3“



Drehbuch-Element 21U02P3

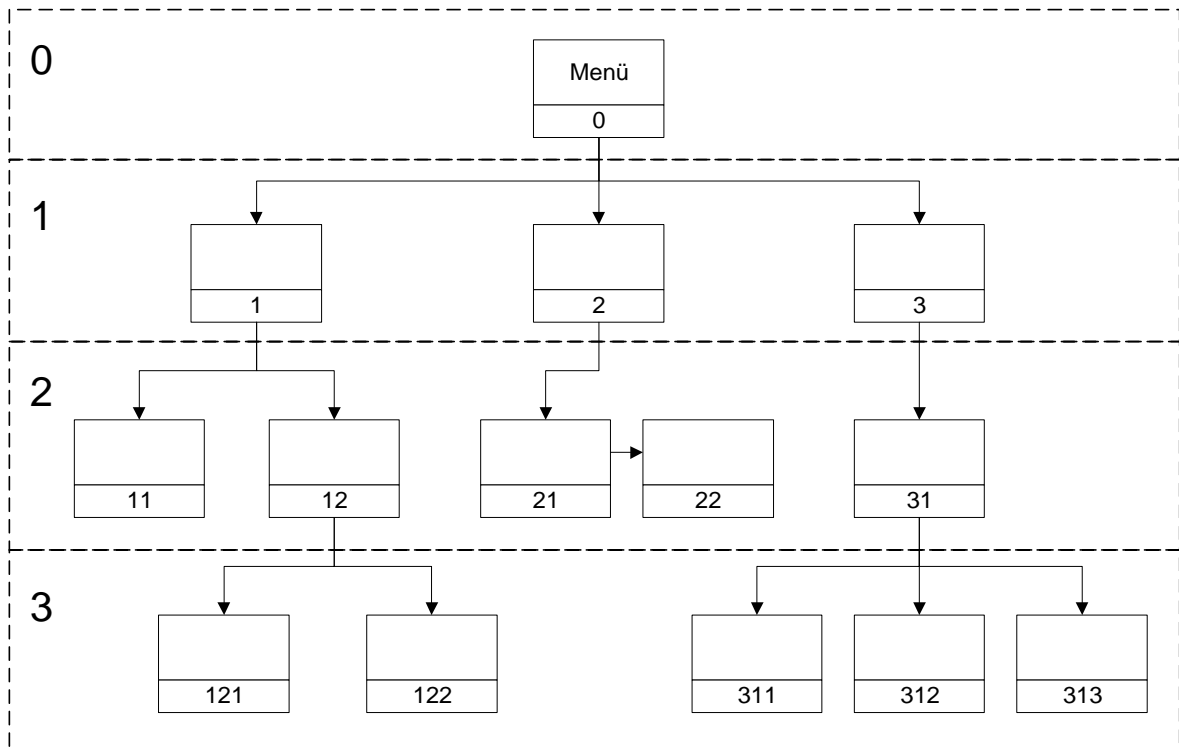


Referenzierungen

Wie können solche Referenzierungen aussehen?

⇒ Meist kann man sich dabei an die Grundstruktur der Anwendung orientieren.

Beispiel: Hierarchische Struktur (Baum-Metapher)



Ref.-Nummer

Beispiel:

Hierarchie-Stufe 0:

0

Menü

Hierarchie-Stufe 1:

1

Rubrik

Hierarchie-Stufe 2:

11

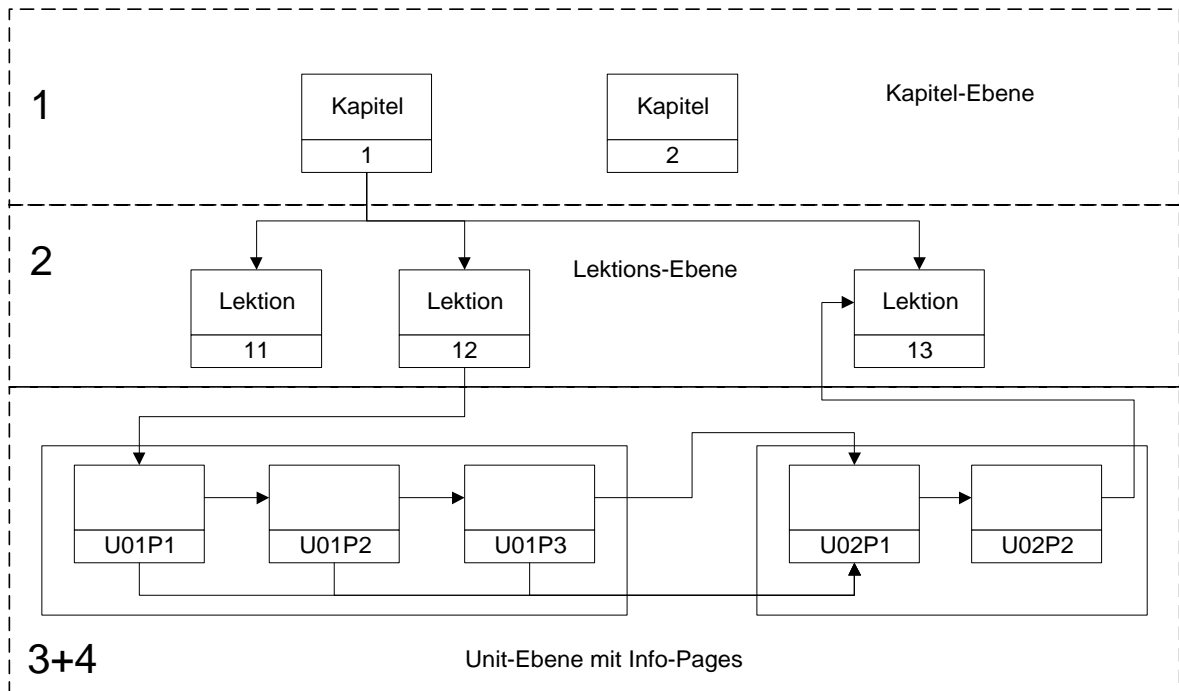
Thema

Hierarchie-Stufe 3:

121

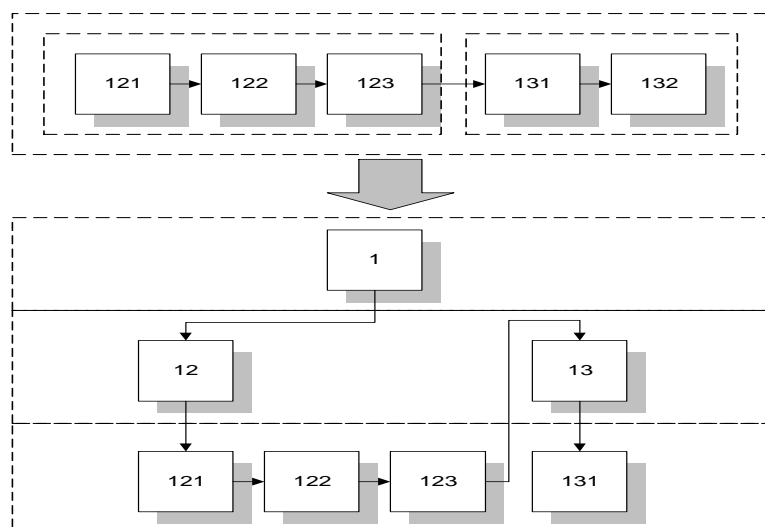
Info-Element

Beispiel: CBT mit vorwiegend linearer Struktur (Leiter-Metapher)



	Ref.-Nummer	Beispiel:
Hierarchie-Stufe 1:	1	Kapitel
Hierarchie-Stufe 2:	12	Lektion
Hierarchie-Stufe 3:	12U01	Unit
Hierarchie-Stufe 4:	12U01P1	Info-Page

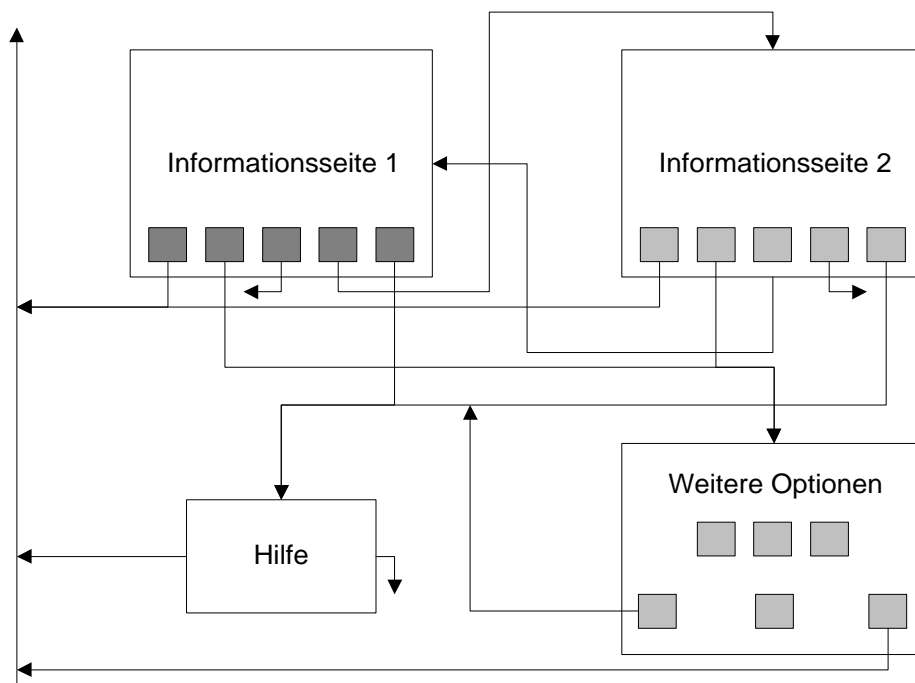
Bei diesem Beispiel ist jede Informationseinheit (Screen) genau lokalisierbar, wobei die Strukturierungsgröße „Unit“ nur als Navigations-Adresse dient.



Bei linearen, bzw. teillinearen Strukturen, können auch Kästchen mit reellen Informationseinheiten und Kästchen, die nur Strukturierungscharakter besitzen, nebeneinander eingesetzt werden.

Verknüpfungen

Die Informationseinheiten sind durch die Navigationsmöglichkeiten miteinander verknüpft. Im 'Flow Chart' wird das mit Linien und Pfeilen visualisiert.



Um ein 'Flow Chart' nicht zu überfrachten, muß zwischen optionalen Navigationen und dem inhaltlichen Verknüpfungsweg differenziert werden.

Optionale Navigation

z.B.

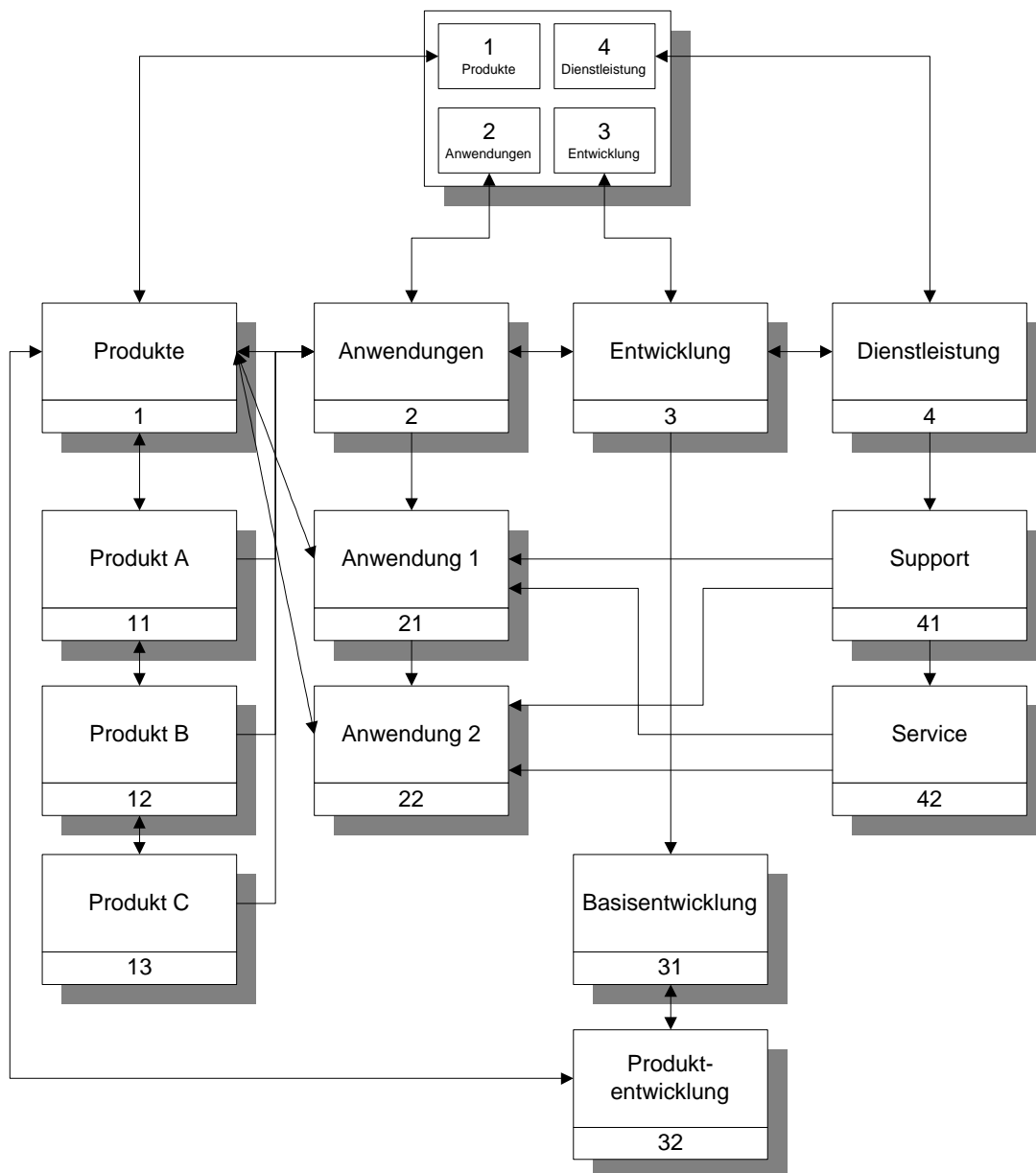
- Hilfeaufruf
- Zurück zum Hauptmenü
- Ausstieg aus dem Programm
- About us
- Zurück zur aufrufenden Seite

Thematisch-inhaltliche Navigation

- Linearer Pfad durch die Anwendung - von Informationsseite zu Informationsseite
- Thematische Verknüpfungen auf andere Informationsseiten.

⇒ Optionale Navigationen können exemplarisch an einer Informationsseite skizziert werden und gelten dann für alle weiteren. Sie werden üblicherweise auch später programmtechnisch zusammengefaßt.

⇒ Die thematisch-inhaltliche Navigation kann zum Beispiel folgendermaßen visualisiert werden:



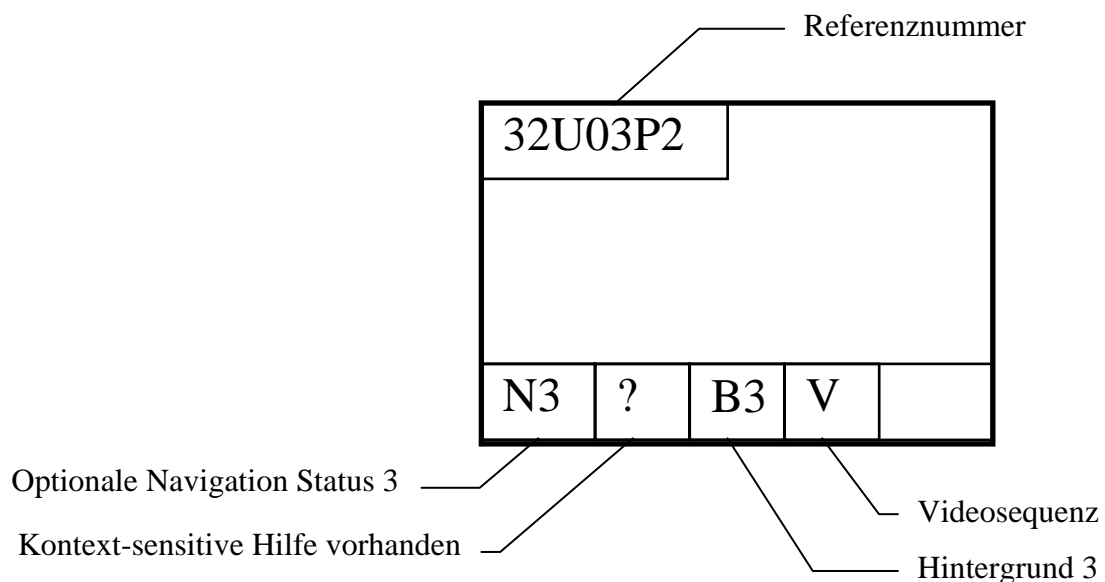
Hinweise

Zusätzlich zu den Referenznummern und den Verknüpfungslinien können für die Medienproduktion und gestalterische Abstimmung im Produktionsteam Hinweisvermerke aufgenommen werden.

Diese Vermerke können, z.B:

- Hinweise auf den Hintergrund geben.
- Möglichkeiten der optionalen Navigation kennzeichnen.
- Verwendete Medien markieren.
- Auf kontext-sensitive Hilfen verweisen.

Beispiel:



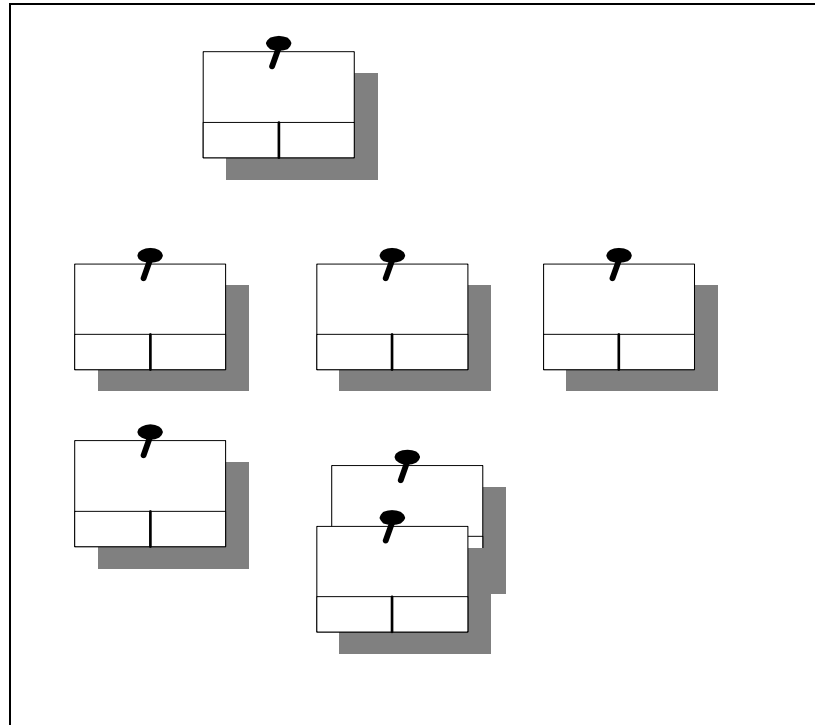
Hilfsmittel

Welche Hilfsmittel können zur Herstellung eines Flow Charts verwendet werden?

⇒ Ein Flow Chart kann natürlich auf klassische Weise aufskizziert werden.

Was macht man aber, wenn noch viel Bewegung in der Struktur ist?

Die Informationseinheiten können in Form von einzelnen Kästchen (Karteikärtchen) aufgebaut werden.

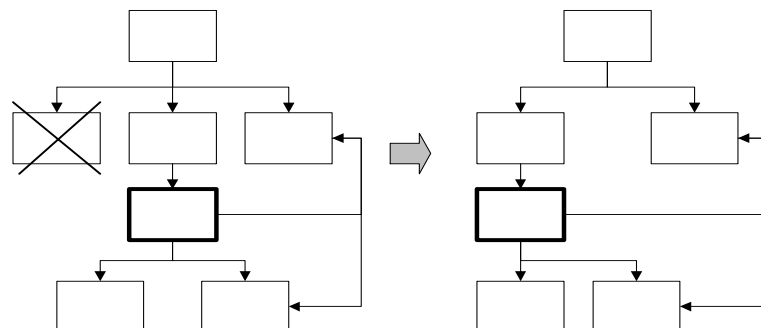


Die Kästchen können dann beliebig verschoben werden, bis die richtige Struktur gefunden ist.

⇒ Das Flow Chart kann mit elektronischen Hilfsmitteln, z.B. mit einem Chart-Programm, aufgebaut werden.

Eine bekannte Software für diese Anwendung ist „VISIO“.

Damit können Verknüpfungen der Informationseinheiten auch später sehr einfach verändert werden.



Fällt zum Beispiel ein Kästchen weg, so können interaktiv am Bildschirm die bestehenden Kästchen neu layoutet werden und sämtliche Verknüpfungen werden automatisch nachgezogen.

Zusammenfassung

In diesem Kapitel lernten Sie

- daß, je nach Art der Produktion, eine andere Grundstruktur für das Flow Chart zur Anwendung kommt.
- daß im Flow Chart die Informationseinheiten (Kästchen) mit Linien und Pfeilen verknüpft werden.
- daß primär nur thematisch-inhaltliche Verknüpfungen dargestellt werden - optionale Verknüpfungen, die auf mehreren Informationsseiten vorkommen, werden gesondert aufgeführt.
- daß Referenz-Nummern das Flow Chart mit dem Drehbuch synchronisieren.
- daß zusätzlich Hinweisinformationen auf verwendete Medien, Hintergrundgestaltung, Hilfeverknüpfungen etc. in den Flow Chart -Kästchen aufgenommen werden können.
- daß ein Flow Chart per Hand gezeichnet oder auf dem Computer mit Hilfe eines Chart-Programms hergestellt werden kann.

Aufbau des Drehbuches

Lernziele

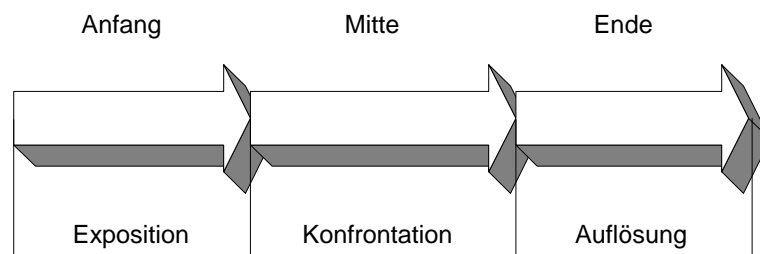
⇒ In diesem Kapitel lernen Sie, wie ein Drehbuch prinzipiell aufgebaut ist.

Vom klassischen Drehbuch zum Multimedia-Drehbuch

Das klassische Drehbuch - die Anleitung oder der Entwurf für einen Film - ist eine in Bildern erzählte Geschichte. Es geht um eine Person, oder Personen, die an einem Ort, oder mehreren Orten, eine Handlung vollziehen.

Und wie bei allen Geschichten gibt es einen eindeutigen Anfang, eine präzise Mitte und ein definiertes Ende.

Das klassische Drehbuch hat immer diese grundlegende, geradlinige Struktur. Ein solches Modell eines Drehbuches bezeichnet man als „Paradigma“ (Grundmuster).



Hierbei rechnet man mit einer Seite Drehbuch pro Minute.

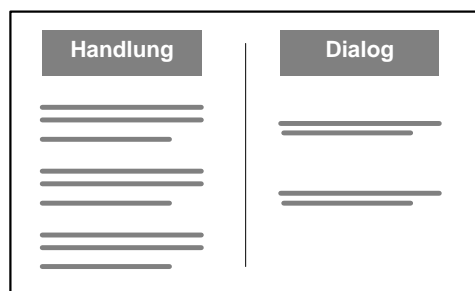
Die Form des klassischen Drehbuches ist schnell beschrieben:

Frei von Kamera-Einstellungen, von Totalen, Nahaufnahmen, Anweisungen für Zooms, Schwenks und Dollies konzentriert sich das klassische Drehbuch auf die Beschreibung der Geschichte.

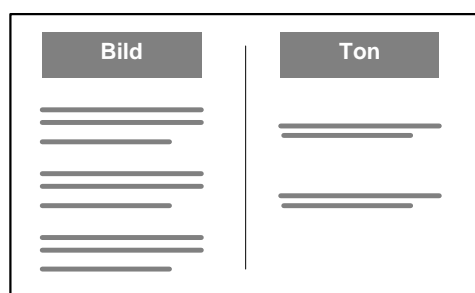
Beispiel:

- 1) Landstraße bei Dämmerung Außen/Abend
- 2) Am Horizont glimmt noch ein Sonnenstreifen.
Aus der Ferne nähert sich ein VW-Bus.
- 3) Fahrt.
Der VW-Bus durchstreift die kurvige Landstraße.
- 4) VW-Bus innen - Auf Frank Miller.
- 5) Frank fährt etwas zu schnell. Neben ihm sitzt Clara, eine attraktive junge Frau um die 30.
- 6) Clara:
Wann sind wir da?
- 7) Frank:
In etwa einer Stunde.
- 8) Sie lächelt etwas besorgt.
- 9) Plötzlich STOTTERT der Motor. Die beiden schauen sich besorgt an.
- 10) Schnitt auf:

Diese Form kann durch eine strikte Trennung zwischen Handlung und Dialog bzw. Ton in zwei Spalten aufgeführt werden.



bzw.



An ein Drehbuch für eine interaktive Medienproduktion werden auf Grund der nichtlinearen Struktur zusätzliche Anforderungen gestellt.

Der Ablauf muß nicht linear sein, deshalb müssen die inhaltlichen Fragmente der Medienproduktion zur Referenzierung benannt werden.

Das können

- Einstellungsnummern
- Bildnummern
- Szenenummern

sein.

Selten werden abgeschlossene Handlungsabläufe mit Dialogen beschrieben.

Deshalb müssen die Inhalte mit anderen Eigenschaften und Wertigkeiten beschrieben werden.

Darunter fallen:

- Zeitablauf
- Tonbeschreibung
- Bildbeschreibung
- Sprechertexte
- Regieanweisungen.

Beispiel:

Zeit	Ton	Bild	Text	Regie

Für jeden Zweck die entsprechende Vorlage

Was ist nun die richtige Form für ein nichtlineares Drehbuch?

Eine allgemeingültige Form gibt es ebensowenig, wie es die allgemeingültige Multimedia-Produktion gibt.

Die passende Form kann von Fall zu Fall, abhängig vom Autor, der Produktionsfirma, des Kunden, der Art der Produktion und des Einsatzzweckes neu definiert werden.

Diese Faktoren bestimmen auch die

- Informationselemente
- Inhaltstiefe
- Ausführung bzw. Gestaltung

des Drehbuches.

Beispiele aufwendungsspezifischer Drehbuchseiten:

Drehbuch Version 2.0			
Page	Bildschirm-Skizze	Text und [Beschreibung]	Regie
P Keine auto. Löschung <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Grafik Date: _____ BMP/PCK <input type="checkbox"/> 4bit <input type="checkbox"/> 8bit <input type="checkbox"/> Video Frame: _____ bis _____ Date: _____ <input type="checkbox"/> DV <input type="checkbox"/> AVI <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Farbbild Date: _____ <input type="checkbox"/> BMP <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Animation Date: _____ <input type="checkbox"/> Recherche notwendig _____
P Keine auto. Löschung <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Grafik Date: _____ BMP/PCK <input type="checkbox"/> 4bit <input type="checkbox"/> 8bit <input type="checkbox"/> Video Frame: _____ bis _____ Date: _____ <input type="checkbox"/> DV <input type="checkbox"/> AVI <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Farbbild Date: _____ <input type="checkbox"/> BMP <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Animation Date: _____ <input type="checkbox"/> Recherche notwendig _____
P Keine auto. Löschung <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Grafik Date: _____ BMP/PCK <input type="checkbox"/> 4bit <input type="checkbox"/> 8bit <input type="checkbox"/> Video Frame: _____ bis _____ Date: _____ <input type="checkbox"/> DV <input type="checkbox"/> AVI <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Farbbild Date: _____ <input type="checkbox"/> BMP <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Animation Date: _____ <input type="checkbox"/> Recherche notwendig _____
P Keine auto. Löschung <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Grafik Date: _____ BMP/PCK <input type="checkbox"/> 4bit <input type="checkbox"/> 8bit <input type="checkbox"/> Video Frame: _____ bis _____ Date: _____ <input type="checkbox"/> DV <input type="checkbox"/> AVI <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Farbbild Date: _____ <input type="checkbox"/> BMP <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Animation Date: _____ <input type="checkbox"/> Recherche notwendig _____

AEC/SV112 tk Autor Lenprogramm Unit/Seite

Drehbuch Version 2.0

Titel _____

Kapitel 1	Funktion ...	Lektion 11	1. Zeile	2. Zeile
		Lektion 12		
Kapitel 2	Baugruppen ...	Lektion 21		
		Lektion 22		
Kapitel 3	Spannungsversorgung ...	Lektion 31		
		Lektion 32		
Kapitel 4	Signalverlauf ...	Lektion 41		
		Lektion 42		
Kapitel 5	Wartung ...	Lektion 51		
		Lektion 52		

Die Länge der Kapitel- und Lektions-Titel soll 32 bis 36 Character (je nach Characterlängen), aufgeteilt in zwei Zeilen, nicht überschreiten.

AEC/5V112 tk Autor Lernprogramm

Drehbuch Version 2.0

Lektion _____ **Lektions-Titel** _____ **Teil** _____

Unit	U	<input type="text"/>	Unit zurück	Unit vor
		P1		
Unit	U	<input type="text"/>	Unit zurück	Unit vor
		P1		
Unit	U	<input type="text"/>	Unit zurück	Unit vor
		P1		
Unit	U	<input type="text"/>	Unit zurück	Unit vor
		P1		

AEC/5V112 tk Autor Lernprogramm

Zusätzlich zum Drehbuch können, je nach Bedarf, Listen und Skizzen beigelegt werden, die das Drehbuch für die Umsetzung ergänzen.

Titelblatt

Es kann allgemeine Angaben beinhalten, wie zum Beispiel:

- Titel der Multimedia-Produktion
- Auftraggeber
- Produzent und Autor
- Mitarbeiter
- Eigentums- und Urheberrechte
- Ausgabedatum
- Versionsnummer

O-Ton-Liste

In dieser Liste werden die Originaltonaufnahmen, eventuell mit Zeitangaben und Referenzierungen sowie Quellangaben aufgeführt.

Ref.	Zeit	Beschreibung	Quelle
12U2	6s	Windgeräusch	CD174 Track 13
12U3	3s	Türklappern	Tape 4 Track 2

Musik-Liste

In dieser Liste können Musikaufnahmen mit Zeitangaben, Quellangaben und Referenzierungen aufgelistet werden.

Ref.	Zeit	Beschreibung	Quelle
41P1	32s	Space Wizzard	Sonoton CD 34 Track 12

Sprach-Liste

In dieser Liste können die gesprochenen Texte aufgeführt werden.

Ref.	Zeit	Beschreibung	Sprecher	Anschrift
32P4	10s	Einleitung	Hr. Martin	Stuttgart

Sprachtext-Liste

Die Sprachtext-Liste dient dem Sprecher zum Ablesen des Textes.

Deshalb sind außer Referenzangaben nur die zu sprechenden Texte mit großem Zeilenabstand und großen Buchstabengrößen (mind. 14 Punkt) aufgeführt.

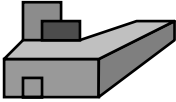
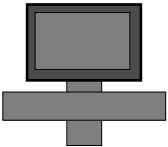
Pausen sollten entweder durch Abstände oder Markierungen angezeigt werden.

Ref.	Texte
P16	Dem Wiederaufbau stand nichts mehr im Wege. Die Bausumme von 3,5 Millionen wurde vom Land Baden Württemberg finanziert.
P17	Nach 15 Monaten Bauzeit konnte das Museum voller Stolz der Eröffnungsfeier entgegensehen.
P18	

Aufnahme-Liste

In dieser Liste können alle Foto- und Videoaufnahmen aufgeführt werden, die für die Multimedia-Produktion benötigt werden.

Die Einstellungen werden üblicherweise nach Drehorten sortiert.

Ref.	Zeit	Skizze	Beschreibung	Einst.	Größe	Format	Name
P13	5s		Gesamtanlage von vorn	T	320x240	MPEG	einf1
P26	-		Bedienstation	G	400x300	BMP 16bit	vorg2

In diese Liste können auch weitere Angaben über Einstellgrößen, Sequenzbeschreibungen und sonstige Aufnahmewünsche aufgeführt werden.

Als Einstellgrößen werden verwendet:

Einstellgröße (D)	Einstellgröße (E)	Beschreibung (Bsp. Personen)	Kürzel
Weitwinkelaufnahme	Long Shot		W/W
Totale	Full Shot	Alle Personen werden komplett abgebildet	T
Halbtotale	Medium Long Shot	Person vom Kopf bis zum Oberschenkel	HT
Halbnah		Person vom Kopf bis zur Taille	HN
Nah	Close Shot	Person vom Kopf bis zur Brust	N
Gross	Close Up	Person vom Kopf bis zum Hals	G
Detail	Extreme Close Up	Einzelne Körpersegmente	D

Ist dem Aufnahme-prozeß auch die Digitalisierung angegliedert, so dürfen auch Angaben über Formate und Bildgrößen nicht fehlen.

Beispiel: Aufnahmeliste/Drehliste

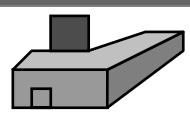
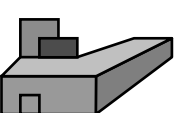
Drehbuch Version 2.0

Bildbeschreibung / Drehliste			
Anordnung	Einstellung	Regie	Bildbeschreibung
	<input type="checkbox"/> Totale <input type="checkbox"/> Halbtotale <input type="checkbox"/> Groß <input type="checkbox"/> Halbnah <input type="checkbox"/> Nah <input type="checkbox"/> Macro	<input type="checkbox"/> Sequenz Dauer ca.: _____ sek. <input type="checkbox"/> Schwenk von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom in von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom out von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Einzelbild <input type="checkbox"/> Siehe Skizze auf Zusatzblatt _____	
	<input type="checkbox"/> Totale <input type="checkbox"/> Halbtotale <input type="checkbox"/> Groß <input type="checkbox"/> Halbnah <input type="checkbox"/> Nah <input type="checkbox"/> Macro	<input type="checkbox"/> Sequenz Dauer ca.: _____ sek. <input type="checkbox"/> Schwenk von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom in von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom out von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Einzelbild <input type="checkbox"/> Siehe Skizze auf Zusatzblatt _____	
	<input type="checkbox"/> Totale <input type="checkbox"/> Halbtotale <input type="checkbox"/> Groß <input type="checkbox"/> Halbnah <input type="checkbox"/> Nah <input type="checkbox"/> Macro	<input type="checkbox"/> Sequenz Dauer ca.: _____ sek. <input type="checkbox"/> Schwenk von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom in von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom out von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Einzelbild <input type="checkbox"/> Siehe Skizze auf Zusatzblatt _____	
	<input type="checkbox"/> Totale <input type="checkbox"/> Halbtotale <input type="checkbox"/> Groß <input type="checkbox"/> Halbnah <input type="checkbox"/> Nah <input type="checkbox"/> Macro	<input type="checkbox"/> Sequenz Dauer ca.: _____ sek. <input type="checkbox"/> Schwenk von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom in von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom out von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Einzelbild <input type="checkbox"/> Siehe Skizze auf Zusatzblatt _____	
	<input type="checkbox"/> Totale <input type="checkbox"/> Halbtotale <input type="checkbox"/> Groß <input type="checkbox"/> Halbnah <input type="checkbox"/> Nah <input type="checkbox"/> Macro	<input type="checkbox"/> Sequenz Dauer ca.: _____ sek. <input type="checkbox"/> Schwenk von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom in von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Zoom out von _____ bis _____ <input type="checkbox"/> Einzelbild <input type="checkbox"/> Siehe Skizze auf Zusatzblatt _____	

AEC/SV112 tk. Autor: _____ Lenprogramm: _____ Seite __ von __

Grafik-Liste

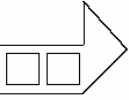
In diese Liste können die Grafikangaben der zu erstellenden Grafiken, aufgeführt werden, damit die Grafiker die Medien produzieren können.

Ref.	Skizze	Beschreibung	Größe	Format	Name
P26		Anlage X gesamt	320x240	BMP X-Pal	anl_x
P26		Anlage Y gesamt	400x300	BMP X-Pal	anl_y
P27					

Animations-Liste

In diesen Drehbuch-Beilagen können Animationen aufgelistet und beschrieben werden.

Beispiel:

Drehbuch Version 2.0																																									
Bildschirmaufbau	Teil __ von __																																								
																																									
<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Regie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Grafik</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Videosplit</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Videoausschnitt</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Animation</td> </tr> <tr> <td>Step 1</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Step 2</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Step 3</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Step 4</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Step 5</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td></td> <td>_____</td> </tr> </tbody> </table>		Regie		<input type="checkbox"/>	Grafik	<input type="checkbox"/>	Videosplit	<input type="checkbox"/>	Videoausschnitt	<input type="checkbox"/>	Animation	Step 1	_____		_____		_____	Step 2	_____		_____		_____	Step 3	_____		_____		_____	Step 4	_____		_____		_____	Step 5	_____		_____		_____
Regie																																									
<input type="checkbox"/>	Grafik																																								
<input type="checkbox"/>	Videosplit																																								
<input type="checkbox"/>	Videoausschnitt																																								
<input type="checkbox"/>	Animation																																								
Step 1	_____																																								

Step 2	_____																																								

Step 3	_____																																								

Step 4	_____																																								

Step 5	_____																																								

AEC/SV112 tk	Autor <input type="text"/> Lernprogramm <input type="text"/> zuPage <input type="text"/>																																								

Sonstige Listen

Je nach Umfang und Art der Produktion sind natürlich auch noch andere Listen denkbar.

Zum Beispiel Listen der verwendeten Requisiten und der Darsteller.

Papier oder elektronisch?

Ein Drehbuch für ein elektronisches Medium - da stellt sich leicht die Frage:

⇒ Soll das Drehbuch konventionell auf Papier erstellt werden, oder schon auf dem Computer?

Diese Frage ist nicht so leicht zu beantworten, da eine solche Entscheidung vom gesamten Workflow der Konzeptionsphase bestimmt wird.

Abhängig vom Workflow kann

- A) das Drehbuch komplett handschriftlich, mit Skribbles versehen, entstehen.
- B) der gesamte Konzeptionsinhalt - vom Grobkonzept bis zum detaillierten Drehbuch - auf dem Computer geschrieben werden.
- C) die Konzeptionsphase in Teilen auf dem Computer erstellt werden.
- D) die gesamte Konzeptionsphase - computerunterstützt durch entsprechende Spezial-Software - durchgeführt werden.

Eine computerunterstützte Drehbucherstellung kann man prinzipiell in zwei unterschiedliche Levels einteilen:

- 1) **Eine Drehbucherstellung bei der der Computer die Ausarbeitung der Konzeptionsideen (Grobkonzept, Treatment, Flow Chart, Drehbuch) unterstützt.**

Dies erledigen vorwiegend Standard-Softwareprogramme, wie

- Textverarbeitungsprogramme
z.B. MS Word
- Grafikprogramme
z.B. CorelDraw, PhotoShop
- Layoutprogramme
z.B. Pagemaker, QuarkXPress
- Chartprogramme
z.B. Visio

Beispiel: Winword DOT-Datei als Drehbuchvorlage

Mit Hilfe von Makros und eigenen Symbolleisten können neben den normalen Winword-Funktionen automatisch Numerierungen, Querverweise und Spezialformatierungen vorgenommen werden. Zusätzlich sind Exportfunktionen der Datei in Auftragslisten integriert.

Produkt: Drehbuch.dot von Siebes und Hölcher Software.

2) Eine Konzeptionsphase, bei der der Computer den gesamten Konzeptionsprozeß unterstützt.

Dazu werden Spezialprogramme benötigt, die von der Ideensammlung bis zum fertigen Drehbuch und teilweise sogar darüber hinaus zusammen mit dem Autor das Konzept entwickeln.

Beispiel: Anecdote

In Zusammenarbeit mit dem Macromedia Director können mit diesem Tool Informationen (Inhalte) mit Medieneigenschaften und Links zu Interaktionen verknüpft werden und automatisch in eine Director-Anwendung überführt werden.

Produkt: Anecdote von NEC Software Laboratorium

Beispiel: Conceptor

Prototyp einer Anwendung, die Drehbucherstellung und -visualisierung sowie Projektmanagement integriert.

Kontakt: Fachhochschule Furtwangen

Beispiel: Storyboard

Eine auf der Datenbank „Filemaker Pro“ basierende Anwendung zum Drehbuch schreiben.

Sie erlaubt, Handlungsabläufe zu strukturieren und bietet flexible Ausgabemöglichkeiten in Grafik-Listen, Aufnahme-Listen etc.

Kontakt: Hamburger Hochschule für bildende Künste.

Zusammenfassung

In diesem Kapitel lernten Sie

- daß ein Drehbuch für eine Multimedia-Produktion Informationen über den Zeitablauf, den Ton, der Bilder, der Texte und Regie beinhaltet.
- daß ein Drehbuch durch zusätzliche Medien-Listen ergänzt werden kann.
- daß ein Drehbuch entweder per Hand erstellt oder auf dem Computer geschrieben werden kann.

Das anwendungsspezifische Drehbuch

Lernziele

⇒ In diesem Kapitel lernen Sie Drehbuchformen für unterschiedliche Multimedia-Produktionen kennen..

Drehbuch für Präsentationssysteme

Präsentationssysteme sind primär lineare Multimedia-Produktionen, die teils auch als Selbstläufer konzipiert sind.

Aufbauend auf das klassische Drehbuch kommt hierbei der Zeit eine besondere Bedeutung zu.

Beispiel:

Projekt _____				
Zeit	Ref.-Nr.	Text	Bild	Regie

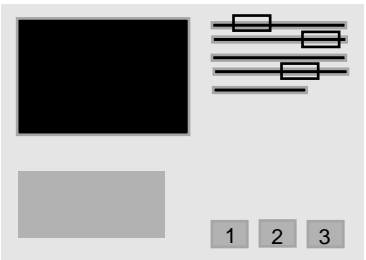
Der Bildaufbau wird üblicherweise sehr sequentiell beschrieben.

Drehbuch für Informationssysteme

Informationssysteme erfordern wegen ihrer Grundstruktur zur Übersicht ein ausführliches Flow Chart.

Damit die Drehbuchseiten aber den Informations-Einheiten zuordenbar sind, kommt der Referenzierung große Bedeutung zu.

Beispiel:

Projekt		
Ref.-Nr.	Bild	Text/Beschreibung/Regie
12P4		Picture: FASover.bmp Text: Levelling unit, camera unit, window detector and module control panel are situated above the transport deck. Hotlinks: „camera unit“ > 12P8 „window detector“ > 12P12 „modul control panel“ > 12P14 ...
12P5		

Der Bildaufbau wird hierbei eher statisch beschrieben.

Dagegen sind Verknüpfungen und Links, zum Beispiel Hypertext-Verknüpfungen und Hypertext-Einblendungen, sehr ausführlich beschrieben und sollten direkt mit dem Flow Chart synchronisiert sein.

Drehbuch für Computer Based Training

Drehbücher für multimediale Lernprogramme haben primär sequentiellen Charakter und werden meist durch umfangreiche Beschreibungen der Interaktionen (Benutzereingaben) ergänzt.

Drehbuch Version 2.0

Page	Bildschirm-Skizze	Text und [Beschreibung]	Regie
P Keine auto. Löschung <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Grafik Date: _____ BMP/PCX <input type="checkbox"/> 4bit <input type="checkbox"/> 8bit <input type="checkbox"/> Video Frame: _____ bis _____ Date: _____ <input type="checkbox"/> OVA <input type="checkbox"/> AVI <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Farbbild Date: _____ <input type="checkbox"/> BMP <input type="checkbox"/> OOB <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Animation Date: _____ <input type="checkbox"/> Recherche notwendig _____
P Keine auto. Löschung <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Grafik Date: _____ BMP/PCX <input type="checkbox"/> 4bit <input type="checkbox"/> 8bit <input type="checkbox"/> Video Frame: _____ bis _____ Date: _____ <input type="checkbox"/> OVA <input type="checkbox"/> AVI <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Farbbild Date: _____ <input type="checkbox"/> BMP <input type="checkbox"/> OOB <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Animation Date: _____ <input type="checkbox"/> Recherche notwendig _____
P Keine auto. Löschung <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Grafik Date: _____ BMP/PCX <input type="checkbox"/> 4bit <input type="checkbox"/> 8bit <input type="checkbox"/> Video Frame: _____ bis _____ Date: _____ <input type="checkbox"/> OVA <input type="checkbox"/> AVI <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Farbbild Date: _____ <input type="checkbox"/> BMP <input type="checkbox"/> OOB <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Animation Date: _____ <input type="checkbox"/> Recherche notwendig _____
P Keine auto. Löschung <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Grafik Date: _____ BMP/PCX <input type="checkbox"/> 4bit <input type="checkbox"/> 8bit <input type="checkbox"/> Video Frame: _____ bis _____ Date: _____ <input type="checkbox"/> OVA <input type="checkbox"/> AVI <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Farbbild Date: _____ <input type="checkbox"/> BMP <input type="checkbox"/> OOB <input type="checkbox"/> Pal-opt. <input type="checkbox"/> Animation Date: _____ <input type="checkbox"/> Recherche notwendig _____

AEC/SV112 tk. Autor Lernprogramm Unit / Seite

Interaktionsformen, wie zum Beispiel Lernerfolgskontrollen, können auch im Formularstil beschrieben werden.

Beispiel: Multiple-Choice-Aufgabe

Drehbuch Version 2.0

Multiple-Choice-Aufgabe _____	Regie
Fragetext: <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Antwortalternative: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Antwortalternative: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Antwortalternative: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Antwortalternative: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Antwortalternative: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Antwortalternative: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Lösungstext: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Lösungstext: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Lösungstext: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Lösungstext: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Lösungstext: <input type="text"/> R <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pushbutton-Frage MC mit __ PB Auswahl __ aus __ <input type="checkbox"/> Touchfeld-Frage <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> mit __ Felder Richtig: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 <input type="checkbox"/> Move-Object-Frage mit __ Move-Aktionen Model _____ Video _____ Grafik _____ . BMP/PCX Bildschirm <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>

AEC/SV112 tk. Autor Lernprogramm zuPage

Zusammenfassung

In diesem Kapitel lernten Sie, daß

- Drehbücher für Präsentationssysteme sehr sequentiell mit Zeitangaben beschrieben werden
- Drehbücher für Informationssysteme die Verknüpfungen und Links beschreiben müssen
- Drehbücher für Computer Based Training zusätzlich Interaktionen, wie Lernerfolgskontrollen, beschreiben sollten.

Schreiben des Drehbuches

Lernziele

⇒ In diesem Kapitel bekommen Sie einen Einblick in den Denkprozeß des Drehbuchschreibens und lernen Grundzüge über die Kriterien, die beim Schreiben beachtet werden sollten, kennen.

Der Denkprozeß

Der Prozeß „Drehbuch schreiben“ setzt voraus, daß die grundsätzlichen Ideen in Form der Grobkonzeption bzw. des Treatments schon zu Papier gebracht worden sind.

Wie setzt der Multimedia-Autor diese Ideen in einem Drehbuch um?

! EIN DREHBUCH FÜR EINE MULTIMEDIA-PRODUKTION WIRD FÜR ZUSCHAUER, ZUHÖRER UND WENIGER FÜR LESER VERFAßT. LITERARISCHE RHETORIK IST WENIGER GEFRAGT, ALS AUSDRUCKSSTARKE BILDERSPRACHE IN VERBINDUNG MIT KURZEN, PRÄGNANTEN TEXT- UND SPRACHELEMENTEN.

Ein möglicher theoretischer Ansatz für diesen Denkprozeß könnte folgendermaßen ausschauen:

1. Stufe

Zunächst formuliert man im Geist den Gedanken, den man mitteilen möchte.

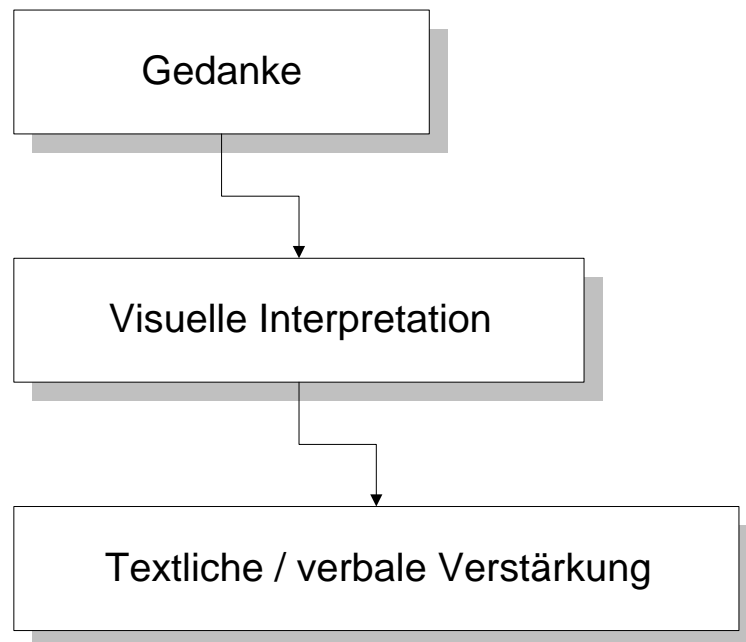
2. Stufe

Dann denkt man sich eine Folge von Bildern aus, die diese Gedanken veranschaulichen oder illustrieren. Dies können Realbilder, Filmsequenzen oder grafische Darstellungen sein.

3. Stufe

Dann schreibt man einen Teil des Text- bzw. Sprecherkommentars nieder.

Der Denkprozeß verläuft also etwa so:



Verständlichkeit

Der Anspruch auf verständliches Schreiben ist nicht neu. Schon seit den Anfängen des Films sind Ausdrucksweise und die Strukturierung und Größe der Inhaltseinheiten gegenüber der Literatur neu definiert worden.

Eine grundsätzliche Regel für Drehbuch-Autoren, die sowohl für Text als auch für Sprachpassagen gilt:

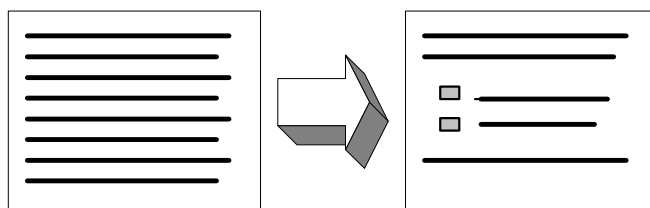
! MAN MUß IN KURZEN, KLAREN, EINFACH VERSTÄNDLICHEN SÄTZEN SCHREIBEN. NIEMALS SOLLTE MAN LANGE ODER KOMPLIZIERTE SÄTZE, UNGEWÖHNLICHE AUSDRÜCKE ODER SELTENE FREMDWÖRTER VERWENDEN - AUF KEINEN FALL ALSO EINEN KOMPLIZIERTEN STIL.

Wenn man einen Text selbst ohne Schwierigkeiten laut lesen kann und wenn man den Text beim Anhören sofort versteht, dann wird ihn auch der Rezipient verstehen.

! SCHREIBE WIE DU SPRICHST!

Entdeckt man dabei, daß manche Sätze schwer zu verstehen sind, dann sollte man sie umschreiben und in möglichst einfache Worte kleiden.

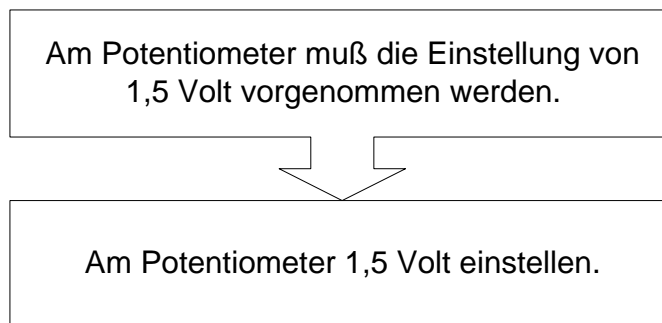
Oft helfen auch Merkmals- und Aufzählungsstrukturen:



Verben statt Substantive

Substantivierungen sind so weit wie irgend möglich zu vermeiden und durch Verben zu ersetzen.

Gerade Akademiker sind besonders geneigt, auf knappem Platz zuviel an Informationen unterzubringen, indem sie aus Verben Substantive machen.



Ebenso sollten Passivsätze und Verneinungen vermieden werden.

Richtiger Satzbau

Lange Sätze sind in der Regel zu vermeiden - insbesondere komplizierte Schachtelsätze.

Wichtig ist, daß das für das Verständnis Wesentliche an den Anfang kommt.

Mit etwas Mühe gelingt es immer, den Bandwurmsatz in mehrere selbstständige kurze Sätze aufzuspalten.

In Sequenzen denken

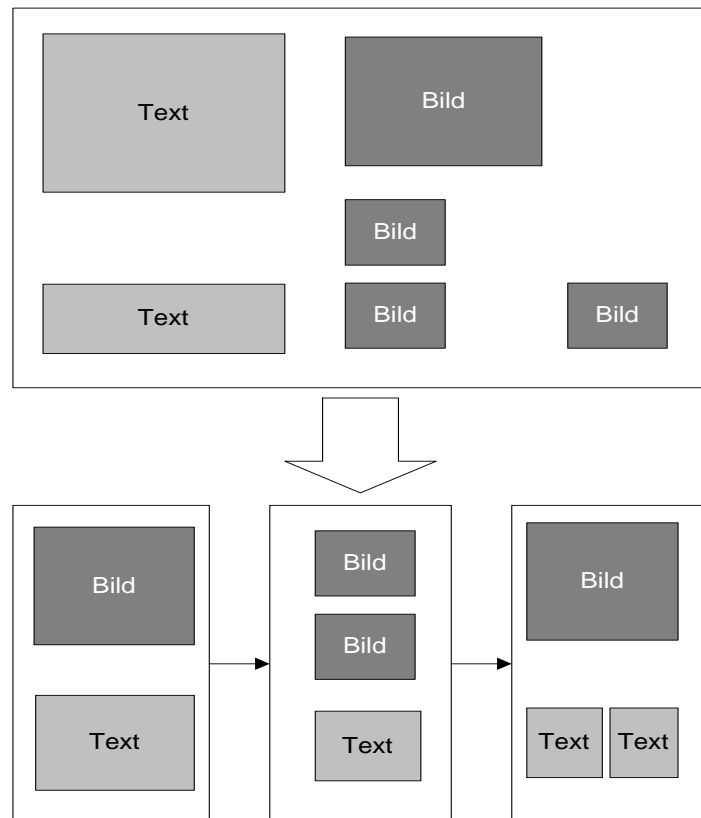
Statt in einzelnen Absätzen sollte man in Sequenzen schreiben.

Eine Sequenz ist ein Abschnitt des Drehbuches, in dem ein neues Thema textlich, verbal und visuell eingeführt und behandelt wird.

Anders als ein Absatz, der den Denkprozeß eines Autors durch zunehmende Verdeutlichung eines allgemeinen Konzepts

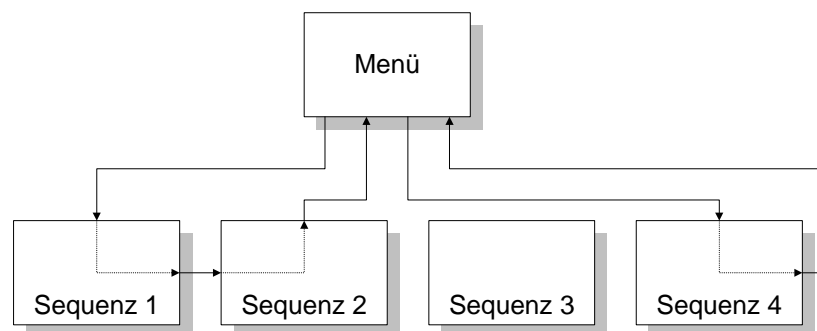
erkennbar macht, stellt eine Sequenz das Allgemeine und Besondere gleichzeitig dar.

Deshalb sollte der Verfasser eines Drehbuches in Sequenzen denken - in Einheiten von Texten und Bildern, die thematisch eine Einheit bilden.

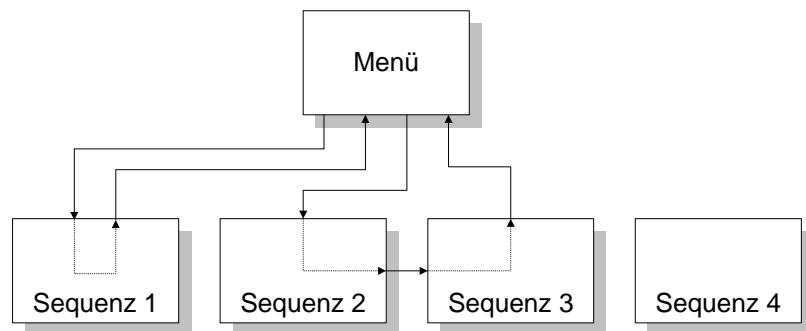


In einer interaktiven Multimedia-Produktion kann die Aufeinanderfolge der Sequenzen, je nach Benutzereingabe (Interaktion) anders ausfallen.

Benutzereingabe A:



Benutzereingabe B:



Montage

Die Montage verknüpft die Einzelbilder und deren Informationsgehalt zu Bildfolgen (Sequenzen) und diese schließlich zu einem ganzheitlichen Medium.

! DIE MONTAGE IST DIE SICHTBARE, VOM AUTOR BEABSICHTIGTE VERKNÜPFUNG VON GEDANKEN UND GEFÜHLEN - IST VISUELL GEWORDENE ASSOZIATION.

Dabei spielt sich die Montage nicht nur auf der Bildebene ab, sondern auch auf der Ton- und Text-Ebene.

Die aus der Filmtheorie bekannten Montage-Arten finden auch in der Multimedia-Produktion mehr oder weniger ihre Anwendung.

Montage von Raum und Zeit

Erzählende Montage und die Kausalmontage, bei der der Inhalt einer Einstellung oder eines Bildes als Ursache des Inhalts der folgenden Einstellung bzw. Bilder verstanden wird.

Montage als Ideen-Assoziation

Hier werden weniger die real abgebildeten Gegenstände miteinander montiert und in Beziehung gesetzt, sondern vielmehr die gedanklichen Assoziationen und Gefühle, die sie auslösen oder die Bedeutung, auf die die Bilder verweisen.

Dazu gehören:

- Assoziations-Montage
- Symbolische Montage
- Kontrast-Montage
- Dialektische Montage
- Metaphorische Montage

Didaktik

Didaktische Gesichtspunkte besitzen bei Multimedia-Projekten aus dem Bereich 'Computer Based Training' eine besondere Gewichtung.

Dazu zählen:

- Aufbereitung des Lernstoffes
- Definition der Lernziele
 - ⇒ Was soll der Lernende unter welchen Bedingungen können?
- Festlegung von Lernvoraussetzungen
 - ⇒ Welche Fähigkeiten und Vorkenntnisse sind erforderlich?
- Festlegung der Lernstrategien
 - ⇒ Welche Strategie soll verwendet werden?
 - Beobachtungslernen
 - Programmiertes Lernen
 - Forschendes Lernen
 - Erfahrungslernen
- Motivation
 - ⇒ Wie kann der Lernende animiert und motiviert werden, damit er das Lernziel erreicht?
- Lernerfolgskontrollen
 - ⇒ Wie kann das Wissen des Lernenden abgefragt bzw. überprüft und ausgewertet werden?
- Bereitstellen von Lernhilfen
 - ⇒ Welche Hilfsmöglichkeiten werden dem Lernenden geboten?

Dramaturgie

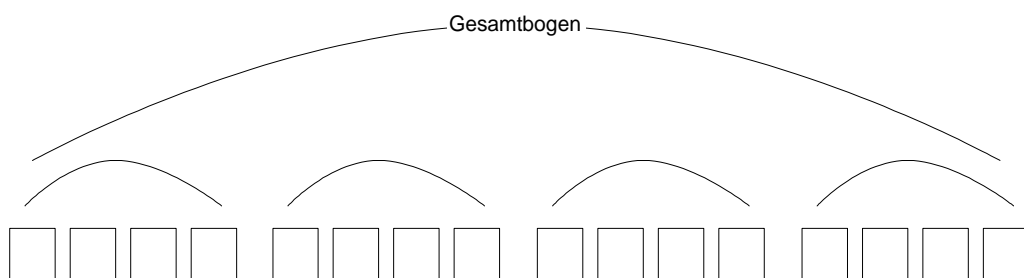
Auch wenn der Dramaturgie bei einer interaktiven Multimedia-Produktion keine so große Gewichtung zukommt, wie es bei einem linearen Film ist, so sollte der Autor sich nicht ausschließlich auf die „Spannung“ der interaktiven Möglichkeiten dieses Mediums beschränken.

Spannung kann erzeugt werden durch:

- Neugierde
- Überraschung
- Humor
- Erregung
- Kontraste

Ein dramaturgischer Spannungsbogen ist auch innerhalb einer Sequenz denkbar - und da befindet man sich wieder auf der Ebene des linearen Films.

! DRAMATURGISCH GESCHICKT AUFGEBAUTE KONSTRUKTIONEN VERFÜGEN ÜBER EINEN GROßEN BOGEN, DER DAS GESAMTTHEMA „ZUSAMMENHÄLT“, UND MEHREREN KLEINEN DRAMATURGISCHEN EINHEITEN.



Durch die Interaktivität und die dadurch freie Auswahl der Sequenzen sollte sichergestellt sein, daß dem großen Spannungsbogen keine allzu gewichtige Bedeutung zukommt. Zu leicht könnte sonst das dramaturgische Gesamtziel verfälscht werden, wenn einzelne kleine dramaturgische Einheiten ausgelassen werden.

Zusammenfassung

In diesem Kapitel lernten Sie, daß

- der Denkprozeß des Drehbuchschreibens in Stufen abläuft.
- einfach und gut verständlich geschrieben werden sollte.
- auf Grund der Interaktivität, Inhalte in Sequenzen zusammengefaßt werden.
- es verschiedene Montage-Arten gibt, die den Kontext der Inhalte dem Benutzer näher bringen.
- der Didaktik beim Computer Based Training eine besondere Bedeutung zukommt.
- der Spannungsbogen der Dramaturgie auf Sequenzebene erfolgen sollte.

Index

A

Animationen.....	38
Assoziationen.....	51
Auftraggeber.....	7
Auftragnehmer.....	7
Authorware Professional.....	13
Autorensystems.....	10

B

Bandwurmsatz.....	49
Baum-Metapher.....	22
Baumstruktur.....	17
Bildbeschreibung.....	31
Bildschirmseite.....	18
Brainstorming.....	7
Briefing.....	7

C

CBT.....	16, 23
Computer Based Training.....	52

D

Denkprozeß.....	46, 47, 49
Dialoge.....	31
Dramaturgie.....	53
Drehbuch.....	29, 39, 46
Drehbuchautor.....	13

E

Einstellungen.....	29, 36
Erzählende Montage.....	51
Exposé.....	8, 10

F

Filmtheorie.....	51
Flow Chart.....	10
Flow Chart'.....	20, 24

G

Gedankenaustausch.....	7
Gefühle.....	51
Grafiken.....	37
Grundmuster.....	29
Grundstruktur.....	22

H

Handlungsabläufe.....	31
Hierarchische Struktur.....	22
Hinweisvermerke.....	26
Hypermediasysteme.....	18

Hypertext.....	18, 43
----------------	--------

I

Informationseinheiten.....	18, 19
Informationsfluß.....	12
Informationsgehalt.....	51
Informationssystem.....	18
Informationssysteme.....	42
Interaktivität.....	16, 53

K

Kausalmontage.....	51
Kiosk.....	15
Kommunikationsziele.....	7
Konzeptionsphase.....	6
Konzeptionsprozesse.....	9

L

Leiter-Metapher.....	23
Lernabschnitte.....	16
Lernerfolgskontrollen.....	52
Lernhilfen.....	52
Lernprogramme.....	16
Lernstoff.....	52
Lernstrategien.....	52
Lernvoraussetzungen.....	52
Lernziel.....	52
linearer Struktur.....	23
Links.....	43

M

Materialbeschaffung.....	7
Menübreite.....	17
Menütiefe.....	17
Metapher.....	16
Montage.....	51
Multimedia-Autor.....	46

N

Navigation.....	25
Navigationsmöglichkeiten.....	24

P

Paradigma.....	29
Passivsätze.....	49
Präsentationssysteme.....	42
Programmstruktur.....	7
Projektablauf.....	12

Q

Quellangaben.....	34
-------------------	----

R

Rahmenbedingungen.....	7
Recherche.....	7
Referenzangaben.....	35
Referenzierung.....	19, 30, 42
Referenzierungen.....	34
Referenznummer.....	20, 26
Regieanweisungen.....	31
Requisiten.....	38
Rohdrehbuch.....	8
roten Faden.....	8

S

Schnittstelle.....	12
Screen.....	18
Sequenz.....	53
Sequenzen.....	50, 51
Spannung.....	53
Spannungsbogen.....	53
Sprachpassagen.....	48
Sprechertexte.....	31
Strukturgramm.....	15
Strukturierung.....	48
Substantive.....	49

T

Tonbeschreibung.....	31
Treatment.....	8, 10

U

Übergänge.....	5
Umsetzungsprozeß.....	13

V

Verben.....	49
Verknüpfungen.....	43
VISIO.....	27
Visualisierung.....	7

W

Workflow.....	6
---------------	---

Z

Zeitablauf.....	31
Zeitangaben.....	34
Zielgruppe.....	14