

Ralph M. Bloemer

## Erkundungen in Digitalien: Drehbuchsoftware

2001

<https://doi.org/10.17192/ep2001.2.2483>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bloemer, Ralph M.: Erkundungen in Digitalien: Drehbuchsoftware. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 18 (2001), Nr. 2, S. 136–141. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2001.2.2483>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## Standpunkte

Ralph M. Bloemer

### Erkundungen in Digitalien: Drehbuchsoftware

Alle Welt schreibt Drehbücher. Es ist ja auch so leicht. Einfach ein paar knallige Typen doller Dinge machen lassen. Oder vielleicht was Gehaltvolles, abseits vom Mainstream – mit Aussage, Witz und Geist. Die Flut der Literatur zum Thema suggeriert, dass jeder seine Ideen auf Bildschirm oder Leinwand bannen kann. Doch viele Entwürfe verstauben in Schubladen, nachdem Produzenten oder Redakteure dankend abgewunken haben. Schließlich türmt sich bei den Sendern derlei ‚unaufgefordert eingereichtes‘ Schriftgut, und selbst mit einer wohlmeinenden Absage können nur die Wenigsten rechnen. Der Markt hat eben seine Gesetze, Amateure sind nicht gefragt. Seminare mit Zertifikat kosten Zeit und Geld, bringen aber auch nicht immer den gewünschten Erfolg.

So mancher Drehbuchentwurf scheitert schon an der äußeren Erscheinung. Hier versprechen spezielle Formatierungsprogramme gescheite Abhilfe. Meist handelt es sich dabei um Add-ons, Zusätze zu gängiger Textverarbeitungssoftware, vor allem WORD von Microsoft. Unter [www.beitinger.de](http://www.beitinger.de) findet sich eine eher schlichte Freeware, die sich nach Download und Entpacken als Dokumentvorlage für WinWord 97 einnistet. Genutzt werden bereits vorhandene Funktionen des Mutterprogramms, die deutschen und amerikanischen Formatierungsvorgaben genügen sollen: Einrücken der Dialoge, graphische Akzentuierung der Rollenamen und entsprechender Seitenumbruch. Schon etwas mehr ‚sophisticated‘ kommt die selbst programmierte Software ab WORD 7 von Thomas Hernádi daher: *Drehbuch.dot* (zu bestellen unter: [www.members.aol.com/hernadi/DBS/DBS.htm](http://www.members.aol.com/hernadi/DBS/DBS.htm) für rund DM 40,-) bietet schon ein Handbuch zur Einführung und eine eigene Toolbar (Funktionsleiste) für gängige Funktionen: Automatische Szenenübergänge, Einrückungen, Überschriftenverwaltung, Suchfunktion und Titelblattentwurf sind hier Standard. Für den ambitionierten Schreiber mit gewissen Vorkenntnissen erscheint dieses Programm aus der Kategorie Shareware geeignet. Richtig glücklich wird auch der Anfänger erst mit der rein kommerziellen Software von *Moving Plot* (Infos unter: [www.moving-plot.de](http://www.moving-plot.de)), die ‚teutonische‘ Gepflogenheiten bei der Drehbucherstellung voll berücksichtigt und in der *professional edition 3.0* (zum Preis von DM 176,-/ Studentenrabatt möglich) nicht nur alle dramaturgischen Layouts (inklusive Hörfunk und Theater) unterstützt, sondern auch planerische und statistische Funktionen bereit hält. Mit diesem Schnittstellenkonzept von *Moving Plot* erübrigt sich so mancher weitere Anschaf-

fung teurer US-Produkte zur Drehbuchentwicklung, die sowieso nur bedingt für den hiesigen Bedarf zu nutzen sein dürften. Diese ‚Hollywood-Ware‘ bietet im Netz FILMSOFTWARE Pl@net an. Weit verbreitete Formatierungsprogramme jenseits des Großen Teichs sind u. a. *Final Draft* und *Movie Magic Screenwriter*. Zu einem Preis ab ca. 500 Mark hat man es schon mit eigenständigen Textverarbeitungsprogrammen zu tun, die per deutschem Dictionary (für über 100 DM extra) kompatibel gemacht werden sollen. An dieser Stelle sei bemerkt, dass eine eingehende Würdigung dieser Software mit den vorhandenen Demoversionen nur eingeschränkt möglich ist. In Bezug auf Marketing und Publicity sollten manche Software-Hersteller/-Vertreiber etwas dazulernen und dementsprechend für Rezensionszwecke ihre Produkte zur Verfügung stellen.

*Final Draft* wartet auf mit den üblichen Funktionen zu Seitenumbruch, Dokumentnavigation und Charakteren, mit z. B. dem Einrücken der Figurennamen und shortcut über Buttonbelegung. Layouts für unterschiedliche dramaturgische Formate sind vorgesehen. Es ist sicherlich für den amerikanischen Anwender eine große Hilfe, ebenso wie der *Screenwriter*. Allerdings wird vor allem der Profi seine Freude daran haben, der auch transatlantische Projekte realisiert. Spannender ist die Beschäftigung mit kreativen Prozessen: *Dramatica Pro 4.0* (600 DM) verspricht da allerhand. Im Frage-Antwort-Verfahren evaluiert das Programm die konkrete dramatische Situation des Projekts und bietet neue Wege und Varianten, ausgehend von gestandenen Vorgaben der diversen ‚Drehbuch-Päpste‘. Das Programm geht nach dem Motto vor: „Haben Sie auch berücksichtigt, dass die Figur im Verlauf der Story eine Entwicklung durchmachen muß und sich dies in Handlung und Dialog widerspiegeln sollte?“ Originalität und Schöpfergeist könnten da auf der Strecke bleiben. Schließlich tummeln sich schon genügend stereotype Figuren und Plots in den Medien. Wer sich künstlerisch nach ‚Schema F‘-beratern lässt, hat sein Handwerk verfehlt. Nützlich bei *Dramatica Pro 4.0* ist unter Umständen die „Story Engine“, die Auswirkungen von inhaltlichen Änderungen auf den Rest der Geschichte aufzeigt. Bei komplexen Figurenkonstellationen werden graphische Hilfen an die Hand gegeben. Outlines, d. h. automatische Zusammenfassungen der Story sind möglich sowie der Dokument-Export in veränderte Software.

*Collaborator* (für DOS) beruft sich auf Aristoteles und soll das Drehbuch dramaturgisch ‚abdichten‘. Als Beispiel aus der Produktwerbung: Der Produzent lässt das eingereichte Drehbuch durch dieses Analyseprogramm laufen, das nach dem Frage-Antwort-Prinzip dramaturgische Fehler findet. Im Vorfeld kann der Autor dem aber zuvorkommen, indem er auch *Collaborator* benutzt. Eine sehr mechanistische Vorstellung vom Drehbuchschreiben zeigt sich hier, was aber wohl typisch ist für die Absichten der möglichen Kunden. Letztlich zählt eben doch nur die eigene Phantasie.

Im übrigen wird die Verwendung der dramaturgischen Hilfsprogramme im

Profi-Bereich bislang nur hinter vorgehaltener Hand zugegeben, da hier noch der Mythos vom schöpferischen Kettenraucher und Tough-Trinker in Hemdsärmeln vor der Schreibmaschine gepflegt wird. Die zunehmend guten Verkaufszahlen der Produkte deuten allerdings in eine andere Richtung, auch weil die Massenfertigung von Serien und TV-Movies selbst den kreativsten Kopf an seine Grenzen führt.

Die Probe aufs Exempel: Lassen wir uns bei folgender Ideenskizze zu einem hoffnungsvollen Filmprojekt von *Dramatica Pro 4.0* auf die Sprünge helfen:

Arbeitstitel: *Winner's Week*

Genre: Buddy-Movie

Stil: ‚pragma‘ (statt ‚dogma‘), Doku-Drama, Tragikomödie à la Cassavetes

Thema: Rückkehr eines Fremdenlegionärs in seine Heimatstadt Köln

Länge: ca. 90 Minuten

Synopsis: Axel Winner flieht von der Legion und taucht bei seiner Familie in Köln unter. Die Abende verbringt er öfters inkognito in seiner Stammkneipe mit seinem alten Freund Ozzy, der einen 40-Tonner fährt. Sein Dasein als Zivilist mit französischem Akzent erlebt er von der tragikomischen Seite. Beim Besuch seiner Schwester lernt er deren neuen Ehemann kennen; es kommt zum Streit und er wird handgreiflich. Nachts geht er mit Ozzy in den Zoo, wo ein unwirscher Giraffenbulle beide in die Flucht schlägt. Axel heuert bei einem obskuren Sicherheitsdienst an, wird jedoch bald wieder entlassen, als er sich beim Einsatz am Kalten Büfett bedient. Sein Selbstmordversuch scheitert. Letzte Einstellung: Kölner Bahnhof – Der Zug nach Nirgendwo...

Beim Start wählen wir im Programm die Basic-Option „Story Guide“, die sich durch beharrliche Neugier auszeichnet: Arbeitstitel / Synopsis / Plot soll man prägnant auf den Punkt bringen. Dann sind die Charaktere an der Reihe: Motive / „Duties“/ Aktivitäten. Immer feiner wird das erzählerische Netz geknüpft – Rückfragen aufgrund von Plausibilitätsprüfung durch das Modul „Story Engine“ kommen da schon mal vor. Bei dem abschließenden „Storyforming“ wird alles zusammengepackt und in einem Report gebündelt. Eigentlich ganz bequem. Nur wenn man sich noch nicht so viele Gedanken zu den wahren Abgründen seiner Figuren gemacht hat, kommt der ungeübte Schreiber ins Schleudern. Und so sehen die Früchte eines langen Abends mit *Dramatica* schwarz auf weiß und leicht gekürzt aus:

**GETTING STARTED:****Story Title:** "Winner's Week"**Story Logline:**

*A guy is leaving the French Legion to see his family in Cologne. He gets upset about his sister's new husband. He then goes at night to the Zoo and gets attacked by a giraffe. He loses his job as a bodyguard. He then wants to kill himself, but decides to live on.*

**Plot Synopsis:**

*Arrival in Cologne. Arrival at parent's place. Hanging out in favorite Bar with a buddy.*

*Seeing some hookers. Getting in trouble with sister's husband. Going wild in the Zoo.*

*Become a bodyguard and get fired. Trying to commit suicide and still live on. Leaving town.*

**ABOUT YOUR CHARACTERS:****Name:** Axel Winner**ID:** Main Character**Gender:** Male**Description:** *He is a baldheaded mid-thirties, who doesn't get along well with other people.***Role:** *Loser***Story Activities:** *He will get into trouble, but finds a way out.***Name:** Ozzy**ID:** Impact Character**Gender:** Male**Description:** *weird but nice; dark and tall with a beard. He tries to keep Axel out of trouble.***Role:** *Helpful Friend***Story Activities:** *Truck-Driver and biker. He runs around with Axel to save him from problems.*

STORYFORMING DECISIONS:**Overall Story Goal:***Finding a sense in life***Overall Story Throughline:** Situation*Axel finds his family and friends changed, when he comes home. He doesn't feel very comfortable with the people he meets or the things they do.***Main Character Throughline:** Manipulation*He is used to orders and cannot handle being a free-thinking person.***Main vs. Impact Throughline:** Fixed Attitude*Axel wants to hang out with girls, Ozzzy has a girlfriend. Axel gets drunk, Ozzzy just smokes. Axel likes big animals, Ozzzy deals with motorbikes. Axel hates his job, Ozzzy loves truck-driving. Axel need help, Ozzzy doesn't.***Impact Character Throughline:** Activity*He is very mobile, but not very bright.***Main Character Resolve:** Steadfast**Main Character Judgment:** Bad**Main Character Approach:** Be-er**Main Character Problem-Solving Style:** Intuitive**Overall Story Concern:** The Present**Overall Story Outcome:** Failure**Overall Story Driver:** Action**Overall Story Limit:** Optionlock Main vs. Impact Issue: Doubt**Main Character Problem:** Reduction

[...]

Overall Story Illustrations:**Plot Synopsis Recap:***Arrival in Cologne. Arrival at parent's place. Hanging out in favorite Bar with a buddy.**Seeing some hookers. Getting in trouble with sister's husband. Going wild in the Zoo.**Become a bodyguard and get fired. Trying to commit suicide and still live on. Leaving town.***Overall Story Backstory:***Axel has lived a very different life in the French Legion, than the people in Cologne. He has problems to adapt to them again.*

**Overall Story Throughline:** Situation

*Axel finds his family and friends changed, when he comes home. He doesn't feel very comfortable with the people he meets or the things they do.*

**Overall Story Goal:** The Present

*Finding a sense in life*

**Overall Story Driver:** Action

*Main Character goes from place to place and stumbles again and again.*

**Overall Story Limit:** Optionlock

*At the end he tries to commit suicide, then decides to run away again to an unknown place.*

**Overall Story Outcome:** Failure

*Because the Present only gives him bullshit.*

Main vs. Impact Story Illustrations:**Main vs. Impact Story Backstory:**

*Axel has always been a nerd, while Ozzzy is cool.*

**Main vs. Impact Story Throughline:** Fixed Attitude

*Axel wants to hang out with girls, Ozzzy has a girlfriend. Axel gets drunk, Ozzzy just smokes. Axel likes big animals, Ozzzy deals with motorbikes. Axel hates his job, Ozzzy loves truck-driving. Axel need help, Ozzzy doesn't.*

**Main vs. Impact Story Concern:** Contemplation

*They just don't share the same values in life.*

**Main vs. Impact Story Issue:** Doubt

*Axel is very doubtful, Ozzzy doesn't feel that way.*

Fazit: Als Lernprogramm und zur eigenen Disziplinierung in Sachen Dramaturgie ist – gute Englisch-Kenntnisse vorausgesetzt – so ein kleiner Helfer durchaus von Nutzen. Das Schreiben bleibt einem trotzdem nicht erspart.