



Konzeptionsebenen

Definition & Anwendungsbeispiele

Version 1.2.1

23. April 2022

Hauptautor: **Stefan Grimm**

Copyright © 2013 **StraBrangy**-Projekt

Projekthomepage: **<https://www.strabrangy.org>**

Inhaltsverzeichnis

1. DocInfo	4
1.1 Versionierung	4
1.2 Autoren	4
1.3 Dokumenthistory	4
1.4 Beachtenswertes	4
2. Überblick	5
2.1 Ziele	5
2.2 Annahmen	5
2.3 Konzeptionsphasen	5
2.4 Konzeptionsebenen	5
2.5 Storyelemente	7
2.6 Verknüpfungen	8
2.7 Kommentierungs-, Redaktions- und Überarbeitungsmechanismen	8
2.8 Begriffsdefinitionen	8
3. Allgemeines	10
3.1 Storyelemente	10
3.2 Metadaten	10
3.3 Zusatzinformationen	11
3.4 Kommentierungs-, Redaktions- und Überarbeitungsmechanismen	12
3.5 Implementierungshinweise	14
3.6 Durchgängige Navigierbarkeit	14
3.7 Kontextbearbeitung	15
3.8 Arbeitsflächen	15
3.9 Mehrdimensionalität	15
4. Schmierzettel	17
4.1 Charakteristika	17
4.2 Elemente	17
4.3 Verknüpfungstypen	17
4.4 Zusatzinformationen	18
4.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen	18
4.6 Skizzen & Beispiele	18
5. Brainstorming-Ebene	19
5.1 Charakteristika	19
5.2 Elemente	19
5.3 Verknüpfungstypen	20
5.4 Zusatzinformationen	20
5.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen	20
5.6 Skizzen & Beispiele	20
6. Ideen & Ziele	22
6.1 Charakteristika	22
6.2 Elemente	22
6.3 Verknüpfungstypen	22
6.4 Zusatzinformationen	22
6.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen	23
6.6 Skizzen & Beispiele	23
7. Kreativebene	26
7.1 Charakteristika	26
7.2 Elemente	27
7.3 Verknüpfungstypen	29
7.4 Zusatzinformationen	29
7.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen	29
7.6 Skizzen & Beispiele	30

8. Faktennetze.....	35
8.1 Charakteristika	35
8.2 Elemente.....	35
8.3 Verknüpfungstypen.....	36
8.4 Zusatzinformationen	36
8.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen	37
8.6 Skizzen & Beispiele.....	37
9. Sequenzen.....	39
9.1 Charakteristika	39
9.2 Elemente.....	40
9.3 Verknüpfungstypen.....	41
9.4 Zusatzinformationen	42
9.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen	42
9.6 Skizzen & Beispiele.....	42
10. Szenen	49
10.1 Charakteristika	49
10.2 Elemente.....	49
10.3 Verknüpfungstypen.....	51
10.4 Zusatzinformationen	51
10.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen	51
10.6 Skizzen & Beispiele.....	52
11. Drehbuch	58
11.1 Charakteristika	58
11.2 Elemente.....	58
11.3 Verknüpfungstypen.....	59
11.4 Zusatzinformationen	60
11.5 Zusammenspiel mit anderen Ebenen und einer Produktionsumgebung	60
11.6 Skizzen & Beispiele.....	60
12. Zusammenfassung.....	63
12.1 Überblick über die Konzeptionsebenen.....	63
12.2 Bearbeitungsworkflow für verschiedene Storyelementtypen	64

1. DocInfo

1.1 Versionierung

Dies ist **Version 1.2.1** der Definition des Prinzips der Konzeptionsebenen.

1.2 Autoren

Stefan Grimm – sg

1.3 Dokumenthistory

Version	Datum	Beschreibung
1.2.1	23. April 2022	kleinere Anpassungen
1.2	1. Januar 2022	weitere Anpassungen an den Verlauf des <i>StraBrangy</i> -Projektes
1.1	23. Dezember 2019	<i>StraBrangy</i> -Anpassungen
1.0	6. April 2013	Initialversion des Dokumentes – entspricht dem Jira-Ticket <i>STENG-43</i>

1.4 Beachtenswertes

Abbildungen

Alle bildlichen Darstellungen in diesem Dokument sind als Skizzen zu verstehen. Als solche dienen sie lediglich der Illustration und dadurch dem besseren Verständnis der Texte. Sie sind keinesfalls als fest vorgegebene, 1:1 umzusetzende Vorlagen für die Realisierung zu missverstehen.

Bei allen Darstellungen sind Bedienelemente nur insofern enthalten, wie sie zum Verständnis der eigentlichen Inhalte notwendig sind.

Weiterentwicklung und Konsistenz

Konzeptionsebenen sind ein zentrales Element des *StraBrangy*-Projektes. Dementsprechend muss relativ früh im Projektverlauf definiert werden, wie diese funktionieren und aussehen könnten.

Gleichzeitig ist *StraBrangy* ein *agiles* Projekt. Dies bedeutet, dass sich die Anforderungen (und somit auch das Prinzip „Konzeptionsebenen“) in ständigem Fluss befinden.

Dies bedeutet, dass dieses Dokument ständig angepasst werden wird. Die Version 1.0 stellt nur einen ersten Leitfaden für die Entwicklung dar. Diese Version dürfte noch zahlreiche Inkonsistenzen und Unschärfen enthalten, die sukzessive & agil ausgemerzt werden.

Dementsprechend sind auch nach der offiziellen Version 1.0 dieses Dokumentes noch zahlreiche und auch tiefgreifende Änderungen im Dokument zu erwarten.

2. Überblick

2.1 Ziele

In dieser Dokumentation soll das Prinzip der Konzeptionsebenen dargestellt werden. Basis dafür ist die folgende (aus dem Pflichtenheft des Projektes entnommene) Kurzdefinition.

Hinsichtlich dieses Dokumentes ist das parallele „Durchexerzieren“ der theoretischen Annahmen und Vorgaben anhand einer (hypothetischen) interaktiven Beispielstory namens „Small Talk“ entscheidend – so soll sichergestellt werden, dass hier tatsächlich ein praxistaugliches Konzept im Entstehen begriffen ist.

Die exakte Umsetzung der Konzeptionsebenen ist nicht Teil dieser Definition. Ein detailliertes Realisierungskonzept wird bei Bedarf erstellt.

2.2 Annahmen

Dem Prinzip der Konzeptionsebenen liegen folgende Annahmen zugrunde:

- **Kreativität funktioniert meist chaotisch.** Konsequenz: Kreativwerkzeuge müssen sich unstrukturierten Arbeitsweisen anpassen. Sie dürfen zu Beginn keine Einordnung in einen Gesamtkontext vom Autor fordern, sondern müssen diese Strukturierung vielmehr in einem Prozess unterstützen. Der Autor muss seine Einfälle so erfassen können, wie sie ihm in den Sinn kommen. Erst später wird daraus mit Hilfe entsprechender Werkzeuge ein strukturiertes Ganzes.
- **Konzeption erfolgt in Phasen** – jede dieser Phasen erfordert spezielle, auf die jeweiligen Anforderungen zugeschnittene Werkzeuge und Arbeitsweisen, die ein Authoringtool entsprechend anbieten sollte.
- **Inhalte entwickeln sich in vielen einzelnen Iterationen** – jede Iteration präsentiert eine ganz spezielle Sicht auf ein und dieselbe Story.

2.3 Konzeptionsphasen

StraBrangy verwendet ein flexibles, auch an andere kreative Einsatzgebiete anpassbares Phasenkonzept. Aus diesem Grund werden an dieser Stelle auch Hinweise zu einer möglichen Verallgemeinerung gegeben.

Prinzipiell lassen sich alle Kreativprozesse in folgende vier Hauptphasen einteilen:

- **Ideenphase** – das Zusammentragen noch unstrukturierter Ideen und Gedankenfragmente; individuelles und teambasiertes Brainstorming; Anwendung von Mindmapping-Methoden.
- **Strukturierungsphase** – das Sichten, Ordnen und Selektieren des in der Ideenphase entstanden Materials; Weiterentwicklung zu einem inhaltlichen Grundkonzept; Erstellen einer Zielhierarchie.
- **Ausarbeitungsphase** – das Verdichten und Ausdetaillieren von Grundkonzept zu Handlungssträngen, Charakteren; das Recherchieren und Zusammentragen von benötigten Fakten und Wissen.
Verallgemeinert: Weiterentwicklung und Konkretisierung von Konzepten und Zielen.
- **Produktphase** – das Ausarbeiten von Handlungssträngen und Fakten zur fertigen Story.
Verallgemeinert: Ausarbeitung aller vorhergehenden Schritte zu einem fertigen Produkt, einem technischen Feinkonzept, einem Projektplan, ...

Die unterschiedlichen Phasen lassen sich üblicherweise nicht ohne weiteres „sauber“ voneinander trennen: Meist ergeben sich in den späteren Entwicklungsstadien noch weitere Einfälle, die über die Ideen- oder Strukturierungsphase neue Aspekte oder Handlungsstränge ergeben. Oder der Autor arbeitet zunächst eine einzelne Idee komplett aus und kehrt danach zur Entwicklung eines zweiten Handlungsstranges wieder zur ersten Ebene zurück.

2.4 Konzeptionsebenen

Die unterschiedlichen Konzeptionsphasen werden in Konzeptionsebenen abgebildet. Dabei ist jede Konzeptionsebene einer bestimmten Konzeptionsphase zugeordnet. Eine Konzeptionsphase kann mittels einer oder mehrerer Ebenen abgebildet werden.

Der konkreten Ausgestaltung der Konzeptionsebenen liegt die Analyse meiner eigenen Vorgehensweise beim Schreiben von Storys oder Dokumenten wie diesem zugrunde:

Zu Beginn stehen die Ideen und Ziele für die Gesamtstory. *Im Falle dieses Textes: Ihnen die Grundlagen von Konzeptionsebenen zu erklären.* Nachdem ich diese Grundlagen skizziert habe, sammle ich Ideen, was konkret in diesem Text stehen soll: *Eine Erklärung von Konzeptionsebenen anhand eines Beispiels. Vorstellen und Erklären der einzelnen Ebenen. Bei der Verwendung von Konzeptionsebenen relevante Prinzipien einführen.* Danach geht's ans Zusammentragen, Bewerten und Sequenzieren der Handlung, der Fakten und der benötigten Informationen. *Dabei handelt es sich um Antworten auf Fragen wie: Welche Bedeutung haben die einzelnen Konzeptionsebenen, welchen Namen tragen sie? Wie werden die einzelnen Ebenen zusammengehalten? Wie findet die Weiterentwicklung von Inhalten einer Konzeptionsebene in eine andere statt?* Am Ende dieses Prozesses steht dann das Rohgerüst der Story – jetzt muss das Ganze „nur“ noch ausformuliert, verfeinert, lektoriert und überarbeitet werden.

Während dieses gesamten Prozesses kommen mir immer wieder neue Ideen in den Sinn – Ideen, wie Inhalte anders gestaltet werden könnten als bislang vorgesehen, Ideen für neue Inhalte, Ideen zur Ausarbeitung von momentan nur angedachten Inhalten – also Ideen, die ich in einer beliebigen Ebene einflechten möchte, und die sich bei einer Änderung sofort auf alle untergeordneten Ebenen auswirken sollen. *Ich ändere den Namen eines Akteurs, weil ich ganz plötzlich einen neuen gefunden habe, der sehr viel besser zum Charakter der Person passt? Dann soll sich der Name doch bitte auch sofort in allen anderen Konzeptionselementen ändern!*

Das sind meine Grundgedanken zum Entwicklungsprozess einer Story oder, ganz allgemein, eines beliebigen Textes: Die verschiedenen Konzeptionsebenen sollen jeweils den Inhalt eines bestimmten Konzeptionsstadiums Ihrer Geschichte oder Multimedia-Anwendung abbilden. Anders ausgedrückt: Jede Konzeptionsebene ist eine ganz *spezielle, individuelle Sicht oder Interpretation der Story*. Von der ursprünglichen Idee in der obersten Konzeptionsebene dehnt sich das Gedankennetz über die unterschiedlichen Konzeptionsphasen bis zum fertigen Drehbuch aus.

Kurzdefinition der verfügbaren Konzeptionsebenen

- Der **Schmierzettel** ist in allen Konzeptionsebenen verfügbar (und somit eigentlich keine eigenständige Konzeptionsebene). In ihm können beliebige Textfragmente, Grafiken und Sounds absolut unstrukturiert abgelegt und bearbeitet werden. Außerdem sind Verknüpfungen mit Elementen aus anderen Konzeptionsebenen möglich. Konzeptionselemente anderer Ebenen können jederzeit aus einem Schmierzettel-Element erstellt werden.
- Die **Brainstorming-Ebene** dient dazu, die im Kreativprozess anfallenden Gedanken, Ideen und Fragmente zu erfassen und erstmalig und prinzipiell zu ordnen. Bei dieser Systematisierung müssen unstrukturierte Gedanken weiterentwickelt werden können – deshalb ist diese Konzeptionsebene als grafisches Netz (in der Art einer Mindmap) aufgebaut. Bezüge zwischen den einzelnen Elementen können grafisch dargestellt werden.
- In der Ebene **Ideen & Ziele** können Brainstorming-Ergebnisse zu einer Anwendungs- oder Storyidee zusammengefasst und ausgearbeitet werden. Ebenso können Zielhierarchien erstellt werden.
- Die **Kreativebene** entspricht den beiden vorangegangenen Brainstorming-Ebenen – allerdings dient sie zur Ideensammlung für die Ausarbeitung der Grundidee. So werden die Eckpfeiler einer Story ausgearbeitet, deren „Skizze“ bereits in den initialen Brainstorming-Konzeptionsebenen entwickelt wurde.
- **Faktennetze**: Eine gute Story wird (auch) von den oft unterschätzten Recherchen des Autors getragen. Bei *Strabrandy* sollen viele Personen ein ganzes Netz an Fakten aufbauen können – und diese dem Autor einer Story in dieser Konzeptionsebene auf einfache, integrative Art zur Verfügung stellen.
- **Sequenzen**: In dieser vierten Konzeptionsebene wird die Anwendung in dramaturgische Einheiten untergliedert, indem eine feste (aber jederzeit änderbare) Grobstruktur der Story definiert wird.
- **Szenen**: In dieser Konzeptionsebene werden Sequenzen in kleinere Einheiten (also Szenen) heruntergebrochen. Inhalte werden stärker ausgearbeitet und konkretisiert. Ziel dieser Ebene ist, die Story inhaltlich ohne größere Lücken, aber noch auf einer (größtenteils) abstrakten Ebene fertiggestellt zu haben.
- Das **Drehbuch** schließlich ist die komplette Ausformulierung aller Ideen und Gedanken zu einer konkreten Story oder Anwendung. Hier sind die für die Umsetzung der Story zu erstellenden Medien produktionsreif umschrieben. Auf seiner Grundlage entsteht das eigentliche Programm, das Drehbuch ist der Dreh- und Angelpunkt der Medien- und Programmproduktion – und damit die Schnittstelle zur Produktionsumgebung.

Bei Bedarf können einzelne Konzeptionsebenen auch (projektspezifisch) deaktiviert werden.

Unterschiede und Gemeinsamkeiten der einzelnen Konzeptionsebenen

Sämtliche Konzeptionsebenen bestehen aus denselben (später noch genauer beschriebenen) Grundobjekten – aus Storyelementen, Verknüpfungen und darauf abgelegten Zusatzinformationen & Metadaten.

Pro Konzeptionsebene unterschiedlich sind:

- **Bedeutung und Darstellung der Elemente:** Je nach Konzeptionsebene existieren Elemente mit unterschiedlichen Bedeutungen (Semantik). Dementsprechend unterschiedlich ist auch die Darstellung der Elemente in den unterschiedlichen Konzeptionsebenen. Im Detail variiert auch der Umfang der jeweiligen Elemente – während in den Kreativebenen eher viele, aber kleine Objekte erstellt und bearbeitet werden, sind bei den späteren Ebenen (z.B. in der Drehbuchebeine) eher weniger, dafür aber umfangreichere Textelemente und (mit externen Programmen) ausgearbeitete Grafiken zu erwarten.
- **Darstellung „als Ganzes“:** Die Bearbeitung erfolgt in einer jeweils der Konzeptionsebene angepassten Form. So orientiert sich die Drehbuchebeine eher an einer typischen Textverarbeitung, während „kreativere“ Konzeptionsebenen (z.B. die Brainstorming-Ebene) auf einer sehr illustrativen Darstellung basieren.
- **Bearbeitungsmöglichkeiten:** Ebenso wie die Darstellung sind auch die Bearbeitungsmöglichkeiten sehr stark auf die jeweilige Konzeptionsebene zugeschnitten. In den „illustrativen Ebenen“ – z.B. beim Brainstorming – werden passende Grafikbearbeitungswerkzeuge zur Verfügung gestellt, während sich die Drehbuchebeine eher auf typische Textbearbeitungswerkzeuge (wie Stilvorlagen) konzentriert.

Auch wenn in dieser Dokumentation die einzelnen Konzeptionsebenen strikt voneinander getrennt sind, bedeutet dies nicht, dass der Übergang innerhalb der Anwendung nicht fließend sein kann. Beispielsweise basieren die Brainstorming- und die „Ideen & Ziele“-Ebenen auf identischen Konzepten und gehen daher auch recht nahtlos ineinander über.

Kapitelstruktur

Die Kapitel dieses Dokumentes, in denen die jeweiligen Konzeptionsebenen beschrieben werden, orientieren sich im Allgemeinen an folgendem Aufbau:

- **Charakteristika:** Beschreibt verschiedene Aspekte, die in der jeweiligen Konzeptionsebene realisiert werden:
 - *inhaltlich* – definiert, welche Ziele in der jeweiligen Konzeptionsebene hinsichtlich der Storyausarbeitung verfolgt werden;
 - *strukturell* – beschreibt den strukturellen Aufbau der Konzeptionsebene und seiner Elemente;
 - *visuell* – skizziert (in Textform), wie die Konzeptionsebene oder einzelne Aspekte davon visualisiert werden könnten.
- **Elemente:** Beschreibt die Storyelementtypen, die in der Konzeptionsebene verfügbar sind.
- **Verknüpfungstypen:** Beschreibt die Verknüpfungstypen, die in der Konzeptionsebene verfügbar sind.
- **Zusatzinformationen:** Beschreibt die Zusatzinformationen, die verfügbar sind und ggf. die speziellen Werkzeuge, um sie zu bearbeiten.
- **Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen:** Beschreibt, welche Mechanismen zur ebenenübergreifenden Entwicklung der Story zur Verfügung stehen.
- **Skizzen & Beispiele:** Beinhaltet Skizzen und Pseudo-Screenshots¹ der jeweiligen Konzeptionsebene. Ebenso wird – sofern sinnvoll – anhand eines konkreten Beispiels aufgezeigt, wie ein kleiner Teil einer Story in der jeweiligen Konzeptionsebene (weiter-) entwickelt wird. Über die verschiedenen Kapitel hinweg wird somit ein (sehr kleiner) Teil einer interaktiven Story von der ersten Idee zu einem Drehbuchfragment entwickelt.

2.5 Storyelemente

Storyelemente sind die Basis einer jeden interaktiven Story und somit Grundlage jeder Konzeptionsebene. Prinzipiell existiert eine 1:1-Zuordnung eines Storyelementes zu einer Konzeptionsebene. Wird es ausnahmsweise von mehreren Ebenen gleichzeitig verwendet, existiert eine Hauptzuordnung zu einer einzigen Konzeptionsebene sowie eine entsprechend mit Metadaten versehene Verknüpfung.

Jedes Element besteht aus mindestens einem Inhaltsobjekt (Text, Grafik, Ton, Video). Es verfügt außerdem über ein Erscheinungsbild, das sich an den Elementtyp anpasst.

Mehrere Elemente können zu einer Gruppe zusammengefasst werden. Gruppierte Elemente können „als Ganzes“ bearbeitet (also z.B. gemeinsam verschoben oder skaliert) werden. Darüber hinaus können Gruppierungen vom System zur semantischen Analyse verwendet werden, indem die „starke Verbindung“ der in einer Gruppe zusammengefassten Elemente entsprechend berücksichtigt wird.

¹ Diese dienen ausschließlich dem besseren Verständnis! Sie müssen vor der Implementierung noch im Detail ausgearbeitet werden.

2.6 Verknüpfungen

Alle Storyelemente können miteinander verknüpft werden. Verknüpfungen können nur „leicht“ visualisiert sein (wie bei einem Hyperlink, bei dem das Ziel der Verknüpfung nicht direkt ersichtlich ist) oder aber direkt per Grafikelement (z.B. über eine Linie oder einen Pfeil) in die Story eingebunden werden.

Verknüpfungen können in Gruppierungen von Storyelementen einbezogen werden (sie sind also – in technischer Hinsicht – eine spezielle Art von Storyelementen).

2.7 Kommentierungs-, Redaktions- und Überarbeitungsmechanismen

Eine weitere wichtige Rolle im Kreativprozess kommt Redakteure und Lektoren zu, die logische und sprachliche Fehler aufspüren, überlebenswichtigen Input in kreativen Sackgassen liefern und als Außenstehende essentielle konstruktive Kritik üben können.

Auch diese Personen müssen entsprechend berücksichtigt werden. Aber auch der Autor selbst kann eine Quelle wichtiger Überarbeitungshinweise für die eigene Arbeit sein: Findet er Schwächen, Ungereimtheiten oder ähnliches, kann er entsprechende Hinweise zur späteren Überarbeitung im Storygerüst hinterlassen.

In den einzelnen Konzeptionsebenen wird dies durch folgende Ansätze unterstützt:

- Kollaborationselemente, über die Kommentare, Erinnerungen, Fragen, usw. in die Story eingebracht werden können. Sie werden immer mit Zeit, Datum und Autor abgelegt, sodass jederzeit Protokolle oder Auswertungen erstellt werden können.
- Es können (über eine entsprechende API) auch eigene Typen von Kollaborationselementen erstellt und bestehende angepasst werden.
- Es existieren Werkzeuge, über die Kollaborationselemente weiterverarbeitet werden können, zum Beispiel zu Listen noch zu erledigender Aufgaben oder zu Konversationsprotokollen.

2.8 Begriffsdefinitionen

Handlungsstrang

Ein Handlungsstrang ist eine übergeordnete Inhaltsstruktur. Eine Story verfügt über mindestens einen Handlungsstrang. Handlungsstränge sind eher in sich abgeschlossen; Verweise auf andere Handlungssträngen (und Sprünge zwischen unterschiedlichen Strängen) in der fertigen Story sind aber kein Problem.

Storyfragmente

Storyfragmente sind die kleinsten Verwaltungseinheiten einer Story; sie bestehen im weitesten Sinne aus Inhalten und Interaktionen.

Ziel des Konzeptionsprozesses ist es, die interaktive Story in Storyfragmente auszuarbeiten, die bereits alle Merkmale der späteren Story aufweisen, ohne alle Elemente bereits konkret zu beinhalten. So werden die Medienelemente (Grafiken, Video, Audio) eines Storyfragmentes in der Konzeptionsphase typischerweise nur umschrieben. Die fertigen Medien werden in einer externen Produktionsphase erstellt und dann dem jeweiligen Storyfragment zugewiesen.

In Konzeptionsphase bereits ausgearbeitet sind typischerweise die Texte und Interaktionen eines Storyfragmentes.

Elementrepräsentationen

Parallel zu den Storyfragmenten existieren Elementrepräsentationen, die den Zustand eines Charakters oder eines Ortes repräsentiert.

Auf Elementrepräsentationen kann in Storyfragmenten Bezug genommen werden. So kann beispielsweise ein früheres Verhalten des Rezipienten den weiteren Storyverlauf beeinflussen.

Elementrepräsentationen können geändert werden – fackelt der Rezipient einen Schuppen ab, wird dies entsprechend in der Objektrepräsentation des Schuppens vermerkt.

Da Elementrepräsentationen ein wichtiges Element interaktiver Storys sind, müssen sie bereits im Konzeptionsprozess berücksichtigt werden – indem sie beispielsweise in den „späteren“ Konzeptionselementen in verschiedenen Detailgraden erstellt oder zumindest skizziert werden können.

Sequenz

Eine Sequenz ist eine detaillierte Ausarbeitung eines logisch und strukturell zusammengehörenden Teils eines Handlungsstranges.

Dabei werden folgende Aspekte berücksichtigt:

- Geschehnisse/Szenen
- Aktionen der handelnden Personen
- Charakterentwicklungen
- Biographie einer handelnden Person
- Ereignisse (auf die sich die Sequenz bezieht; also nicht die Geschehnisse der Sequenz) – storybezogen oder als Teil einer Charakterbiographie
- Interaktionsbeschreibungen

Szene

Eine Szene ist ein bereits stärker ausgearbeiteter, in sich geschlossener Teil einer Sequenz.

Die Aspekte einer Sequenz (Aktionen, Charakterentwicklung, etc.) können auf Szenenebene „heruntergebrochen“ werden.

Die Interaktionen sowie der (wechselseitige) Einfluss von Elementrepräsentationen auf Inhalte und Interaktionen sind prinzipiell definiert, auch wenn sie ggf. noch im Detail ausgearbeitet werden müssen.

Prinzipiell besteht eine Szene aus eher mehr als weniger ausformulierten Inhalten (oder Beschreibungen von extern in der Produktionsphase zu erstellenden Inhalten; beispielsweise von Grafiken oder Videos).

Drehbuch

Das Drehbuch einer interaktiven Story basiert auf Storyfragmenten als bearbeitbare Elemente. Alle Inhalte sind so weit ausformuliert, dass sie produktionsbereit sind.

Sämtliche Interaktionen (inkl. deren wechselseitiger Bezüge zu Elementrepräsentationen) sind ausformuliert und im besten Falle auch – über ein speziell dafür zu entwickelndes Werkzeug – ausgetestet. Das genannte Werkzeug zur Fehlersuche in Interaktionen ist auch in der Produktionsumgebung jederzeit verfügbar.

3. Allgemeines

Im Folgenden sind die grundlegenden konzeptionellen Elemente einer jeden interaktiven Story ausführlicher beschrieben. Aus ihnen werden die Inhalte in jeder Konzeptionsebene zusammengestellt.

3.1 Storyelemente

Storyelemente sind bereits im Überblick, Kapitel 2.5 grundsätzlich definiert. Hier finden sich daher nur weitergehende Informationen zu diesem Thema.

Bestandteile

Storyelemente sind aus einem oder mehreren Inhaltselementen zusammengesetzt.

Verfügbare Inhaltselementtypen sind:

- Textelemente;
- Bitmapgrafiken;
- Vektorgrafiken (z.B. Skizzen).

Das genaue Aussehen eines Elementes wird mit Hilfe eines flexiblen Darstellungsalgorithmus („Skin“) festgelegt.

Änder- und Erweiterbarkeit

Sämtliche Storyelemente sind weitestgehend per API/Scripting-Schnittstelle anpassbar². Ebenso können über diese Schnittstelle zusätzliche Storyelementtypen erstellt und den entsprechenden Konzeptionsebenen zugeordnet werden.

Folgende Eigenschaften sind dabei mindestens beeinflussbar:

- vorgesehene Inhaltstypen (z.B. Texte, Grafiken, etc.);
- Regeln zur Anordnung der Inhalte;
- Anzeige der Inhalte, abhängig von der Konzeptionsebene;
- Bedingungen (ob beispielsweise ein Element des Typs im angegebenen Kontext angelegt werden kann);
- Automatismen (Größenanpassungsregeln, etc.);
- unterstützte Metadaten (z.B. Labels);
- unterstützte Editoren für Zusatzinformationen.

Beispiele für die Darstellung von Elementen



Beispiel: Endpunkt einer Story.

Das Element besteht hier nur aus einem Textobjekt („Protagonist durch Schuss getötet“). Sowohl der Rahmen (mit gelbem Hintergrund) als auch der „Stop!-Ballon“ werden durch den Darstellungsalgorithmus automatisch hinzugefügt. In anderen View-Implementierungen kann statt des „Ballons“ auch eine Farbcodierung (roter Hintergrund) oder Ähnliches verwendet werden (zumal der „Ballon“ im Beispiel nicht wirklich schön anzusehen ist ...).

3.2 Metadaten

Ziele von Metadaten

Metadaten erlauben es, Informationen semantisch einzuordnen. Das System ist dadurch in der Lage, die Daten intelligent zu verarbeiten. Über entsprechende Werkzeuge können dank Metadaten dann ausgewertet werden.

² Für alle Erweiterungen über APIs sind Programmierkenntnisse (in Java oder einer der unterstützten Scriptsprachen) notwendig. Es ist nicht vorgesehen, dass reine Anwender (ohne tieferegreifende Programmierkenntnisse) derartige Erweiterungen entwickeln.

Typen

Folgende Arten von Metadaten werden angeboten:

- Labeling/Kategorisierung (Kategorien werden vom Benutzer definiert);
- Benutzerinformationen (Bearbeitung);
- Zeitinformationen (Bearbeitung);
- Charakterinformationen (Story);
- Orts- und Zeitdaten (Story);
- Interaktionsinformationen;
- interne Informationen (Verweis auf das Original-Element bei abgeleiteten Elementen; Bearbeitungsinformationen; etc.).

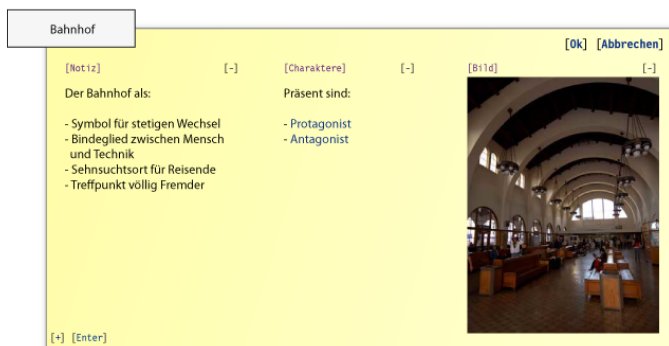
Per API/Scripting-Schnittstelle können zusätzliche projektspezifische Metadatentypen implementiert werden.

Werkzeuge

Zur Auswertung der Metadaten werden entsprechende Werkzeuge zur Verfügung gestellt. Über die Ortsdaten der Story könnte beispielsweise eine Art „Karte“ erstellt werden, aus der beispielsweise Zeitinformationen abgeleitet werden können (wie lange beispielsweise ein Charakter benötigt, um von Ort A nach Ort B zu kommen). Oder welche geographischen Hindernisse sich in den Weg stellen. Aus den storybezogenen Zeitinformationen können beispielsweise Zeitleisten erstellt werden, anhand derer (unter anderem) logische Fehler im Zeitablauf der Handlung aufgedeckt werden können.

Eine genaue Definition dieser Werkzeuge ist Ziel einer Prototypanwendung. Per API/Scripting-Schnittstelle können auch benutzerspezifische Werkzeuge realisiert werden.

Beispiel für die Darstellung von Metadaten



In diesem Dokument sind Metadaten meist textuell dargestellt: **[Kategorie]** **[Benutzer]** **[Link]** usw. Sie leiten dabei das Element/den Text ein, den sie charakterisieren.

Die Definition der konkreten Darstellung der Metadaten ist Ziel einer Prototypanwendung.

3.3 Zusatzinformationen

Ziele von Zusatzinformationen

Prinzipiell können alle Storyelemente und Verknüpfungen des Systems mit Zusatzinformationen versehen werden. Zusätzlich können noch folgende Einzelbestandteile von Elementen mit Zusatzinformationen versehen werden:

- Textfragmente;
- Gruppen von Elementen;
- Skizzen/Zeichnungen/Bilder.

Inhalte von Zusatzinformationen

Zusatzinformationen können aus beliebigen Elementen (Grafiken, Texte, etc.) bestehen.

Für die verschiedenen Arten von Zusatzinformationen können Vorlagen erstellt werden, die ein Vorstrukturieren ermöglichen.

Typische Zusatzinformationstypen sind:

- charakterbezogene Informationen;
- ortsbezogene Informationen;
- ereignisbezogene Informationen;
- interaktionsbezogene Informationen.

Metadaten in Zusatzinformationen

Zusatzinformationen und ihre Teilelemente (Textfragmente und/oder Grafiken) können mit Metadaten versehen werden.

Umwandlung von Zusatzinformationen

Zusatzinformationen können jederzeit in „vollwertige“ Elemente umgewandelt werden. So kann beispielsweise eine Vorabskizze einer Szene, die in einer übergeordneten Konzeptionsebene als Zusatzinformation erfasst wurde, direkt in eine untergeordnete Konzeptionsebene übernommen werden. Dabei sollte die Referenz soweit als möglich erhalten bleiben, sodass sich Änderungen an einem Teil direkt in seinem Gegenstück widerspiegeln. Eine derartige Datenübernahme kann optional auch als Kopie durchgeführt werden, wobei dann keine automatische Anpassung stattfindet.

Standardeditoren

Zur effektiven Bearbeitung von Zusatzinformationen sind folgende Standardeditoren vorgesehen:

- Ein **generischer Editor**, der die Zusatzinformationen strukturiert und nach „Tags“ geordnet anzeigt. Die Anzeige kann vom Benutzer mittels Drag & Drop umarrangiert werden. Dieser Editor kann für beliebige Zusatzinformationen verwendet werden – somit auch für Zusatzinformationen, für die eigentlich spezielle Editoren zur Verfügung stehen.
- Ein Editor für **charakterbezogene** Zusatzinformationen.
- Ein Editor für **ereignisbezogene** Zusatzinformationen.
- Ein Editor für **interaktionsbezogene** Zusatzinformationen.
- Ein Editor für **ortsbezogene** Zusatzinformationen.

Die Editoren können sich entweder nahtlos – z.B. in Form eines Popup oder „Popunders“ (wie in der Skizze unten) – in die jeweilige Konzeptionsebene einfügen, oder sich bei Benutzung in Art eines Vollbildmodus' komplett über die Inhalte der aktuellen Konzeptionsebene legen.

Aussehen & Funktionalität dieser Standardeditoren werden über Prototypanwendungen sukzessive erarbeitet und implementiert.

Projektspezifische Zusatzinformationseditoren

Pro Projekt können auch spezifische Zusatzinformationseditoren implementiert werden. Dafür stehen entsprechende APIs und Scripting-Schnittstellen zur Verfügung.

Beispiel für die Darstellung von Zusatzinformationen

In der Abbildung werden die Zusatzinformationen nach verschiedenen Kategorien (*Notiz, Charaktere, Bild*) in einem Standardeditor dargestellt und können mit diesem bearbeitet werden.

Der Funktionsumfang des (oder der) Standardeditoren ist jeweils pro Konzeptionsebene verschieden.

Die grundsätzliche Darstellung und Bearbeitung von Zusatzinformationen ist ein integraler Teil einer Prototypanwendung; weiterführende Informationen finden sich dementsprechend in dessen Dokumentation.

3.4 Kommentierungs-, Redaktions- und Überarbeitungsmechanismen

Eine grundlegende Definition der Kommentierungs-, Redaktions- und Überarbeitungsmechanismen findet sich bereits im Überblick, Kapitel 2.7. Im Folgenden sollen die verfügbaren Kollaborationselemente & -mechanismen detaillierter beschrieben werden.

Kollaborationselement: Kommentar

Über Kollaborationselemente dieses Typs können andere Storyelemente kommentiert werden. Typischerweise werden Kommentare von Personen wie Lektoren oder anderen intellektuellen Sparringspartnern erstellt. Aber auch der Autor selbst kann Kommentare zu Storyelementen erfassen – um Entscheidungen zu erläutern oder bestimmte nicht offensichtliche Informationen beizusteuern, die für das Verständnis notwendig sind.

Kollaborationselement: Erinnerung

Dieses Kollaborationselement dient dazu, um noch offene Enden in einer Konzeptionsebene zur späteren Be- oder Überarbeitung zu kennzeichnen.

Kollaborationselement: Frage

Über diese Kollaborationselemente können Fragen gestellt und (optional) direkt an einen anderen Benutzer zur Beantwortung zugewiesen werden. Fragen können auch „an sich selbst“ zur späteren Beantwortung gestellt werden – beispielsweise, wenn die Antwort zum Zeitpunkt der Fragestellung noch unklar ist und später, wenn die Story weiter entwickelt ist, „nachgereicht“ werden muss.

Kollaborationselement: Antwort

Eine Antwort ist nur indirekt über eine Frage generierbar und untrennbar mit dieser verknüpft.

Erweiter- und Bearbeitbarkeit

Es können – über eine entsprechende API – auch eigene, projektspezifische Kollaborationstypen definiert werden oder bestehende Typen angepasst werden.

Folgende Eigenschaften sind dabei mindestens beeinflussbar:

- vorgesehene Inhaltstypen (z.B. Texte, Grafiken, etc.);
- Anordnung der Inhalte;
- Anzeige der Inhalte, ggf. abhängig vom Zieltyp;
- Bedingungen (z.B. *kann nur in Folge eines anderen Kollaborationselementes generiert werden*; vgl. Frage → Antwort);
- Zieltypen (in welchen Ebenen kann das Element welchen Storyelementen zugeordnet werden?);
- Automatismen (Größenanpassungsregeln, etc.);
- unterstützte Metadaten (z.B. Labels).

Überarbeitungsmechanismen

Prinzipiell sind – zumindest in späteren Ausbaustufen des Systems – Überarbeitungsmechanismen ähnlich wie in handelsüblichen Office-Paketen zu implementieren. Dabei wird eine Unterschiedsdarstellung („Diff“) zwischen Original- und den diversen überarbeiteten Versionen des Elementes erstellt und angezeigt.

Technisch kann dies analog zu einem Versionskontrollsystem realisiert werden, sodass jederzeit verschiedene Revisionen ein- und ausgeblendet und auch getrennt voneinander in die gewünschte Endfassung übernommen werden können.

Werkzeuge

Da Kollaborationselemente typischerweise parallel zum eigentlichen Arbeitsfluss des Autors erstellt werden, müssen zumindest Werkzeuge bereitstehen, die den Benutzer über neu hinzugekommene Kommentare oder Fragen informieren.

Ebenso können Aufgabenlisten aus Erinnerungen erstellt werden, die dann Punkt für Punkt abgearbeitet werden können.

Per API/Scripting können auch projektspezifische Werkzeuge definiert und eingebunden werden.

3.5 Implementierungshinweise

Konzeptionsebenen müssen so realisiert werden, dass ein Benutzer gezielt bestimmte Ebenen auslassen kann. Dementsprechend sollte jede Konzeptionsebene auch isoliert (also ohne vorherige und nachfolgende Ebenen) genutzt werden können.

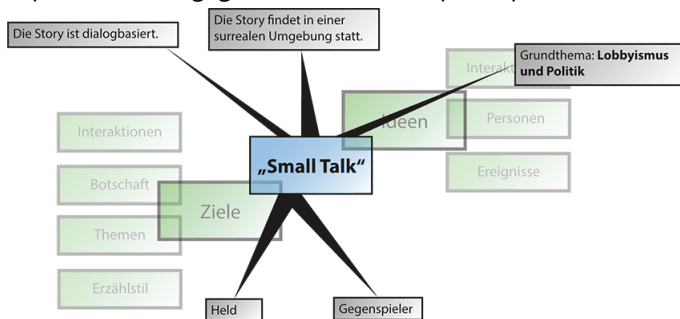
Die Implementierung sollte so erfolgen, dass – entsprechendes Programmierungs-Know-How vorausgesetzt – spezifisch angepasste Elemente, Editoren und (in späteren Versionen der Anwendung) auch neue Konzeptionsebenen hinzugefügt (bzw. bestehende angepasst) werden können.

Dies sollte sowohl per separat hinzuladbarem Java-Modul, als auch mittels der von *StraBrangy* zur Verfügung gestellten Scripting-Schnittstelle realisierbar sein.

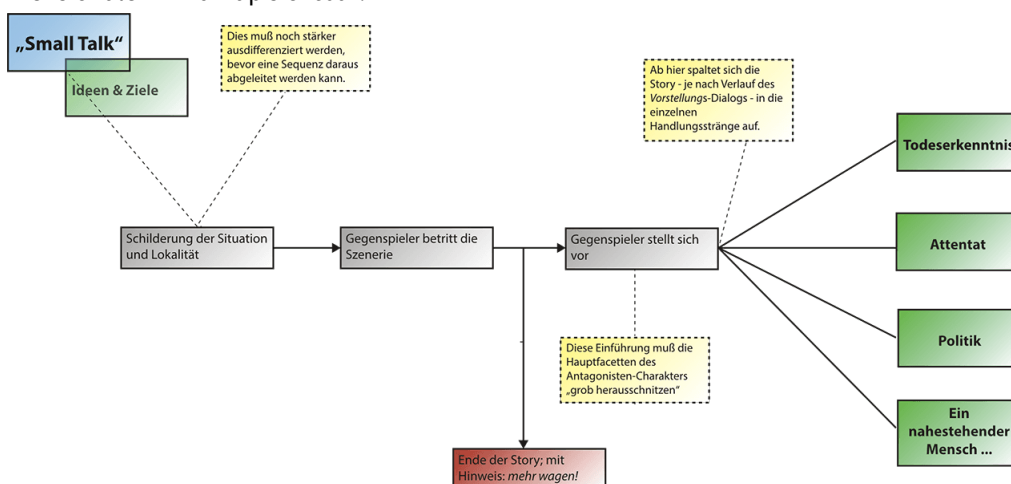
3.6 Durchgängige Navigierbarkeit

Um in der Story „als Ganzes“ – also über alle ihre Konzeptionsebenen hinweg – zu navigieren, wird sie in „niedrigen“ Konzeptionsebenen als eine einzige, große, „durchklickbare“, mehrdimensionale Mindmap dargestellt, die einen zentralen „Gedanken“ (der die Story in ihrer Gesamtheit repräsentiert) aufweist. In „späteren“ Konzeptionsebenen wird diese Durchgängigkeit der Navigation durch explizite Navigationselemente (beispielsweise Links oder Buttons) und ein entsprechendes Menü erreicht.

In den mindmapartig dargestellten Konzeptionsebenen sind die anderen Ebenen an das zentrale Storyelement andockt – wobei die Darstellung sich an den aktuellen Entwicklungsstand anpasst: Ist sich eine Story beispielsweise maximal bis zur „Ideen & Ziele“-Ebene ausgearbeitet, treten die Punkte *Ideen* und *Ziele* noch als eigenständige Elemente in der multidimensionalen Mindmap auf. Entsprechendes gilt für die Darstellung in den „formaleren“ Konzeptionsebenen gegen Ende des Konzeptionsprozesses.



In späteren Entwicklungsstadien werden die beiden Unterpunkte dann zu einer Repräsentation der Konzeptionsebene, die sie bilden, zusammengefasst – sie sind dann als ein übergeordnetes Element *Ideen & Ziele* in der mehrdimensionalen Mindmap sichtbar.



Idealerweise sind in dieser zentralen Ansicht einer Story immer nur die 3, 5 oder 7 für den aktuellen Entwicklungsstand wichtigsten übergeordneten Elemente sichtbar.

In diesem Sinne ist eine Story vollständig *durchgängig*: Über das zentrale Storyelement (oder die entsprechenden Repräsentationen in den späteren Konzeptionsebenen) sind sämtliche (anderen) Konzeptionsebenen zugreifbar. Werden einzelne Konzeptionsebenen nicht genutzt, erhalten sie keinen navigierbaren Verweis, der am zentralen Storyelement andockt. Bei Bedarf können diese (bis dahin) ungenutzten Konzeptionsebenen aber jederzeit durch

einen entsprechenden Eintrag im zentralen Storyelement hinzugefügt und somit auch ihrer Bestimmung gemäß genutzt werden.

Zusätzlich bestehen in jeder Konzeptionsebene Möglichkeiten, um zur übergeordneten oder nachfolgenden Ebene zu springen – im Idealfall kontextsensitiv: Wird in Ebene A ein Element auf Ebene B abgebildet, kann jederzeit vom abgeleiteten Element in B zur entsprechenden Position auf Ebene A zurücknavigiert werden. Ebenso ist über das Element in Ebene A jederzeit ein Sprung auf alle abgeleiteten Elemente in B möglich.

3.7 Kontextbearbeitung

Sofern sinnvoll, ist in jeder Konzeptionsebene eine kontextsensitive Bearbeitung von Elementen anderer Ebenen möglich. Dabei werden die jeweils passenden Bearbeitungsmöglichkeiten „nahtlos“ in die aktuelle Konzeptionsebene ein- oder überblendet.

Mögliche Einsatzszenarien sind beispielsweise:

- zwei unterschiedliche Ausschnitte aus einer Konzeptionsebene können nebeneinander dargestellt und unabhängig voneinander bearbeitet werden;
- ebenso können zwei Ausschnitte aus unterschiedlichen Konzeptionsebenen nebeneinander dargestellt und bearbeitet werden;
- Inhalte aus derselben oder aus anderen Konzeptionsebenen können nahtlos in den aktuell bearbeiteten Ausschnitt der Story eingeblendet werden.

Die Auswahl der Elemente des jeweiligen Kontextes kann wahlweise manuell oder automatisiert (abschaltbar) erfolgen – im letzteren Fall sucht das System mit Hilfe von vordefinierten (und erweiterbaren/anpassbaren) Algorithmen nach passenden Elementen.

Bei der manuellen Kontextbearbeitung muss der Kontext (welche Elemente zum Kontext eines anderen Elementes gehört) initial vom Benutzer definiert werden. Ab dann stehen die Kontextfunktionen zur Verfügung. Die manuelle Kontextbearbeitung

Potentielles Vorbild der Kontextbearbeitung kann ein den Kontext berücksichtigendes Werkzeug wie *Brackets* sein: In diesem HTML-Editor können CSS-Stile, die in einer externen CSS-Datei definiert sind, per Tastatur-Shortcut transparent in jeder HTML-Datei bearbeitet werden, in der der Stil eingesetzt wird.

3.8 Arbeitsflächen

Die Bearbeitung erfolgt prinzipiell auf sogenannten Arbeitsflächen. Jede Konzeptionsebene besteht aus mindestens einer Arbeitsfläche. Unterstützt eine Konzeptionsebene Mehrdimensionalität (vgl. Kapitel 3.9) oder Containerelemente, kann sie auch beliebig viele Arbeitsflächen enthalten.

Pro Dimension eines mehrdimensionalen Elementes wird eine eigene Arbeitsfläche verwendet. In diesem Fall sind die Arbeitsflächen „durchlässig“, d.h. Elemente einer Arbeitsfläche können in die Arbeitsfläche einer anderen Dimension (per Automatismus) eingeblendet werden.

Containerelemente sind weniger durchlässig; hier muss das Einblenden von Elementen einer anderen Arbeitsfläche explizit (durch entsprechende Verknüpfungen) vorgenommen werden.

Arbeitsflächen haben theoretisch eine unbegrenzte Größe; praktisch ist sie auf ca. $2^{31} \times 2^{31}$ Pixel begrenzt. Jede Arbeitsfläche beginnt mit einer vordefinierten, vergleichsweise kleinen „sichtbaren“ Größe und erweitert sich automatisch, sobald der Benutzer Elemente in einen bis dahin unbenutzten Teil der Arbeitsfläche verschiebt.

3.9 Mehrdimensionalität

Jedem Storyelement können andere Elemente „räumlich“ untergeordnet werden. In diesem Falle wird eine „echte“ hierarchische oder strukturelle Unterordnung von einem Element unter ein anderes festgelegt.

Im Gegensatz dazu sind Gruppierungen eher visueller denn hierarchischer Natur – Gruppierungen fassen also typischerweise Storyelemente *innerhalb* einer „Dimension“ zusammen.

Durch die Mehrdimensionalität können auch sehr große Datenbestände beherrschbar gestaltet werden: Statt immer weiter „in die Breite“ zu wachsen, teilt sich der Datenbestand in zahlreiche untergeordnete „Dimensionen“ auf, also auf viele voneinander unabhängige Arbeitsflächen, die für sich relativ überschau- und gut bearbeitbar – und somit auch vergleichsweise einfach zu handhaben – sind.

Durch entsprechende Werkzeuge können die verschiedenen Dimensionen verwaltet und vom Benutzer beherrscht werden – beispielsweise durch:

- die visuelle Integration von einzelnen Elementen untergeordneter Dimensionen in die Arbeitsflächen ihrer jeweiligen Elternelemente;
- die kontextsensitive Einblendung von Arbeitsflächen in andere Arbeitsflächen („Side by Side“, „Overlay“, etc.);
- überzeugende Werkzeuge zur Navigation zwischen den einzelnen Dimensionen/Arbeitsflächen;
- eine ausgefeilte Suchfunktionalität, die alle verfügbaren semantischen und strukturellen Informationen einbezieht.

Mehrdimensionalität und Arbeitsflächen

Jede untergeordnete Dimension eines Elementes ist auf einer eigenen Arbeitsfläche „zu Hause“ – alle untergeordneten Elemente eines einzelnen übergeordneten Elementes teilen sich also jeweils eine Arbeitsfläche.

Es ist nicht vorgesehen, dass sich die untergeordneten Elemente mehrerer übergeordneter Elemente eine gemeinsame Arbeitsfläche teilen. Stattdessen stehen Navigationswerkzeuge zur Verfügung, über die sehr einfach zwischen den Arbeitsflächen von untergeordneten Elementen benachbarter übergeordneter Storyelemente gewechselt werden kann.

Das System trifft automatisch eine Auswahl der untergeordneten Elemente, die in der Arbeitsfläche der übergeordneten Szene angezeigt werden (z.B. bei Rollover des Elternelementes). Zur Bestimmung werden diverse Kriterien herangezogen, beispielsweise:

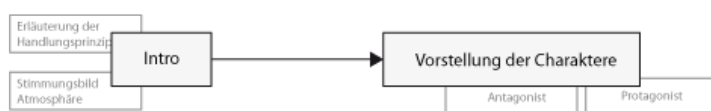
- der Typ des Elementes – beispielsweise haben Strukturierungselemente eine höhere Priorität als Elemente ohne strukturierende Funktion;
- die Anzahl der Verbindungen zu einem Element – je mehr Verbindungen ein Element aufweist, desto „zentraler“ seine Funktion; zusätzlich kann bei gerichteten Verknüpfungen auch noch die jeweilige Richtung in die Bewertung einbezogen werden – ausgehende Verbindungen werden typischerweise stärker gewichtet als eingehende.

„Mehrdimensionalität“ von Zusatzinformationen

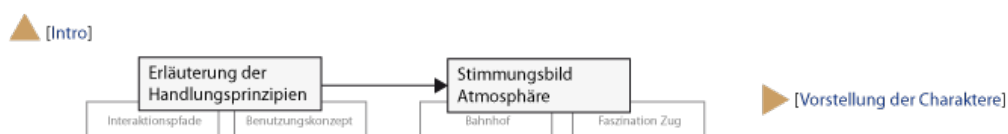
Für jedes Element innerhalb einer Zusatzinformation können weitere Zusatzinformationen definiert werden. Über diese Hierarchie wird quasi eine „Mehrdimensionalität von Zusatzinformationen“ erreicht.

Prinzipiell gelten für mehrdimensionale Zusatzinformationen dieselben Regeln wie für mehrdimensionale Storyelemente; allerdings wird statt einer jeweils eigenständigen Arbeitsfläche hier einfach eine Hierarchie aus verschachtelten Zusatzinformationen verwendet.

Beispiele für die „Mehrdimensionalität“ von Elementen



Darstellung bei Rollover von „Intro“: Die wichtigsten Elemente der untergeordneten „Dimension“ werden vom System als „Popunder“ (in wahrsten Sinne des Wortes) transparent in die übergeordnete Arbeitsfläche eingeblendet. Im Beispiel werden bewusst auch die untergeordneten Elemente anderer Elemente, die sich auf derselben hierarchischen Ebene wie das überrollte Element befinden, angezeigt, da diese für den Autor typischerweise ebenfalls interessant sein dürften.



Nach Auswahl von „Erläuterung der Handlungsprinzipien“ per Mausklick: Die Arbeitsfläche, der das ausgewählte Unterelement zugeordnet ist, wird dargestellt. Über Navigationselemente kann auf die übergeordnete Arbeitsfläche (des Elementes „Intro“) zurückgesprungen werden. Ebenso kann auf die benachbarte Arbeitsfläche gesprungen werden, welche die untergeordneten Elemente von „Vorstellung der Charaktere“ beinhaltet.

4. Schmierzettel

4.1 Charakteristika

Inhaltlich

Der Schmierzettel ist keine eigenständige Konzeptionsebene. Vielmehr dient er ebenenübergreifend als Ablage für spontane Ideen, Einfälle und Faktenschnipsel.

Strukturell

Der Schmierzettel kann Texte, Grafiken und Audiodaten aufnehmen. Prinzipiell sollte mit ihm ein Arbeiten „wie mit Papier und Bleistift“ möglich sein (soweit die verfügbaren Eingabegeräte dies erlauben). Gleichzeitig stehen die Annehmlichkeiten der Arbeit mit einem Computer zur Verfügung.

Es sind Verknüpfungen zu beliebigen anderen Elementen (egal, welcher Konzeptionsebene diese zugeordnet sind) möglich.

Die Elemente können zu „Sinneinheiten“ (z.B. Grafik mit textueller Beschreibung) gruppiert werden.

Der Schmierzettel ist zusätzlich in größere Einheiten strukturierbar (z.B. über Reiter).

Für jeden Benutzer wird ein eigener Schmierzettel verwaltet. Es gibt aber auch einen gemeinsam genutzten Schmierzettel, über den Notizen zwischen den einzelnen Benutzern ausgetauscht werden können.

Visuell

Der Schmierzettel ist ständig verfügbar und muss dementsprechend in irgendeiner Form parallel zur eigentlichen Arbeitsfläche sichtbar sein. Dies kann z.B. durch ein „Andocken“ (bei gleichzeitigem Verkleinern der eigentlichen Arbeitsfläche) oder durch ein Überlagern der Arbeitsfläche realisiert werden.

4.2 Elemente

Eintrag

Ein Eintrag ist das Grundelement des Schmierzettels. Jeder Eintrag kann aus einer beliebigen Anzahl von Textfragmenten, Grafiken und Skizzen bestehen.

Ordnungselement

Es existieren Ordnungselemente, mit denen einzelne Einträge zusammengefasst/gruppiert werden können.

Die Ordnungselemente können dabei unterschiedliche Ausprägungen haben – z.B. als Gruppierung (wie aus Illustrationsprogrammen bekannt), aber auch als grafisch völlig eigenständige Elemente wie Reiter („Tabs“).

Kollaborationselement

Kollaborationselemente können allen Elementen des Schmierzettels zugeordnet werden. Es werden sämtliche Arten von Kollaborationselementen (siehe Kapitel 2.7) unterstützt.

4.3 Verknüpfungstypen

Standardverknüpfung

Ein Eintrag des Schmierzettels kann mit beliebigen anderen Storyelementen – also auch mit anderen Einträgen des Schmierzettels – verknüpft werden.

4.4 Zusatzinformationen

Zusatzinformationen können folgenden Elementen zugewiesen werden:

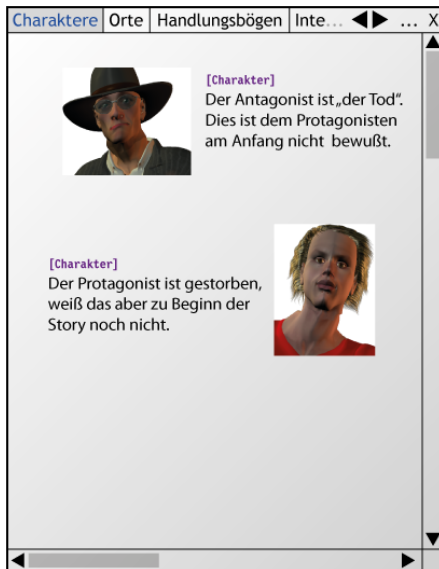
- den einzelnen Elementen des Schmierzettels;
- den Verknüpfungen der Elemente untereinander und zu Elementen anderer Konzeptionsebenen.

4.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen

Der Schmierzettel ist in allen Konzeptionsebenen verfügbar. Elemente des Schmierzettels können in alle Konzeptionsebenen übernommen werden.

Verknüpfungen können zur bidirektionalen Navigation zwischen einem Eintrag des Schmierzettels und den mit ihm verknüpften Elementen benutzt werden.

4.6 Skizzen & Beispiele



Verwendung in der Story

Der Schmierzettel wird während der gesamten Konzeptionsphase verwendet, um unstrukturierte Gedanken und Ideen aufzunehmen, die später noch eingesetzt werden sollen.

Konkreter Beispielinhalt

In folgendem Beispiel wird in der Brainstorming-Ebene ein möglicher Storybeginn erfasst:

[Handlungselement]

Möglicher Storybeginn:

Züge fahren ein. Andere setzen sich langsam in Bewegung, Richtung Ferne. Sie lassen, immer schneller werdend, die langgezogenen Bahnsteige des Großstadtbahnhofs schließlich hinter sich. "Trainspotting" nennt sich meine augenblickliche Tätigkeit, nach dem gleichnamigen Titel eines Films über eine Junkie-Clique. Den - in jenem Film zwangsläufig anschließenden - Schuss in die Vene erspare ich mir zwar, davon abgesehen kann ich eine derartig fatalistische Lebenseinstellung aber durchaus nachvollziehen.

5. Brainstorming-Ebene

5.1 Charakteristika

Inhaltlich

Mit dieser Ebene beginnt typischerweise die Arbeit an einer interaktiven Story – sozusagen das „weiße Blatt Papier“ ganz am Anfang. In dieser ersten Konzeptionsebene werden im Stil einer Mindmap erste Gedanken gesammelt und mehr oder weniger stark strukturiert.

Strukturell

In der Brainstorming-Ebene ist (noch) keine Mehrdimensionalität der Inhalte verfügbar. Diese wird in der darauffolgenden Ebene als Strukturierungselement verwendet.

In späteren Entwicklungsstadien einer Story kann diese Ebene auch zusätzliche Aufgaben übernehmen: Beispielsweise kann ein Verweis auf die zuletzt in Entwicklung befindlichen Bereiche (in tieferen Konzeptionsebenen) durch eine prominente Platzierung in der Brainstorming-Ebene den schnellen (Wieder-) Einstieg in die Story erlauben – auch für andere Benutzer.

Visuell

Diese Ebene orientiert sich prinzipiell an Mindmapping-Techniken:

- Es existiert ein zentrales Objekt (benannt nach der Story).
- An dieses zentrale Objekt können die entsprechenden Elemente per Verknüpfung „angedockt“ werden.
- An untergeordnete Elemente können wiederum andere untergeordnete Elemente andockt werden.
- Verschiebeoperationen sollten sich eher an Mindmapping- als an Grafikanwendungen orientieren (untergeordnete „Zweige“ sollten mitverschoben werden).

Als Beispiel können diverse Mindmapping-Anwendungen herangezogen werden.

5.2 Elemente

Zentralelement

Das Zentralelement ist Ausgangspunkt der Story und trägt immer den Namen der Story. Es ist nicht bearbeitbar, kann aber mit Kommentaren versehen werden, sofern notwendig.

Konzeptionselement

Über diesen Elementtyp werden die „Gedanken“ des Brainstorming-Prozesses abgebildet.

Kommentar

Sämtliche Verknüpfungen und Konzeptionselemente können mit Kommentaren versehen werden. Ebenso kann das Zentralelement der Story kommentiert werden.

Kollaborationselement

Kollaborationselemente können allen Elementen dieser Ebene zugeordnet werden. Es werden sämtliche Arten von Kollaborationselementen (siehe Kapitel 2.7) unterstützt.

Kollaborationselemente vom Typ *Kommentar* unterscheiden sich von *Storyelementen* gleichen Namens (siehe oben) dadurch, dass sie kein Teil der Story, sondern der Redaktions- und Überarbeitungsmechanismen sind.

5.3 Verknüpfungstypen

Gerichtete Elementverknüpfung

Die einzelnen Gedanken können über gerichtete Elementverknüpfungen miteinander verbunden werden. Dabei wird eine Zuordnung/Unterordnung zwischen den beiden Elementen ausgedrückt.

Jede gerichtete Elementverknüpfung kann mit einem beschreibenden Text versehen werden.

Ungerichtete Elementverknüpfung

Ungerichtete Elementverknüpfungen können zwischen beliebigen Elementen vorgenommen werden. Anders als bei gerichteten Elementverknüpfungen wird keine Unterordnung ausgedrückt, sondern eine weniger starke Verknüpfung – beispielsweise ein Verweis.

Kommentarverknüpfung

Kommentare können über Kommentarverknüpfungen mit anderen Storyelementen oder Verknüpfungen verbunden werden.

5.4 Zusatzinformationen

Zusatzinformationen werden für Konzeptionselemente sowie für gerichtete und ungerichtete Elementverknüpfungen unterstützt.

5.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen

Der Übergang zur nächsten Konzeptionsebene („Ideen & Ziele“) ist fließend – die hier gesammelten Ideen werden dort strukturiert und zu einer stabilen Grundlage für die Realisierung der interaktiven Story weiterentwickelt.

Ein Hin- und Herschalten zwischen den ersten beiden Konzeptionsebenen ist jederzeit möglich – beispielsweise können sich bestimmte Teile der Story noch im Brainstorming-Modus befinden, während andere Teile bereits stärker strukturiert und bearbeitet sind.

Die Brainstorming-Ebene ist der Einstiegspunkt zu jeder Story – egal, in welchem Entwicklungszustand diese sich aktuell befindet. Der Zugang zu anderen Konzeptionsebenen passiert immer über diese erste Ebene. Dementsprechend mag sich die Bedeutung dieser Ebene über die Entwicklungsphasen hinweg ändern – statt eines Brainstormings zur Gesamtstory mögen sich hier dann später eher Gedankenkonstrukte zu aktuellen Problemen innerhalb der Drehbucherstellung finden.

Um eine solche Nutzung optimal zu unterstützen, sollte das initiale Brainstorming bei Bedarf konserviert und seine Darstellung auch aus- und auch wieder zugeschaltet werden können.

5.6 Skizzen & Beispiele

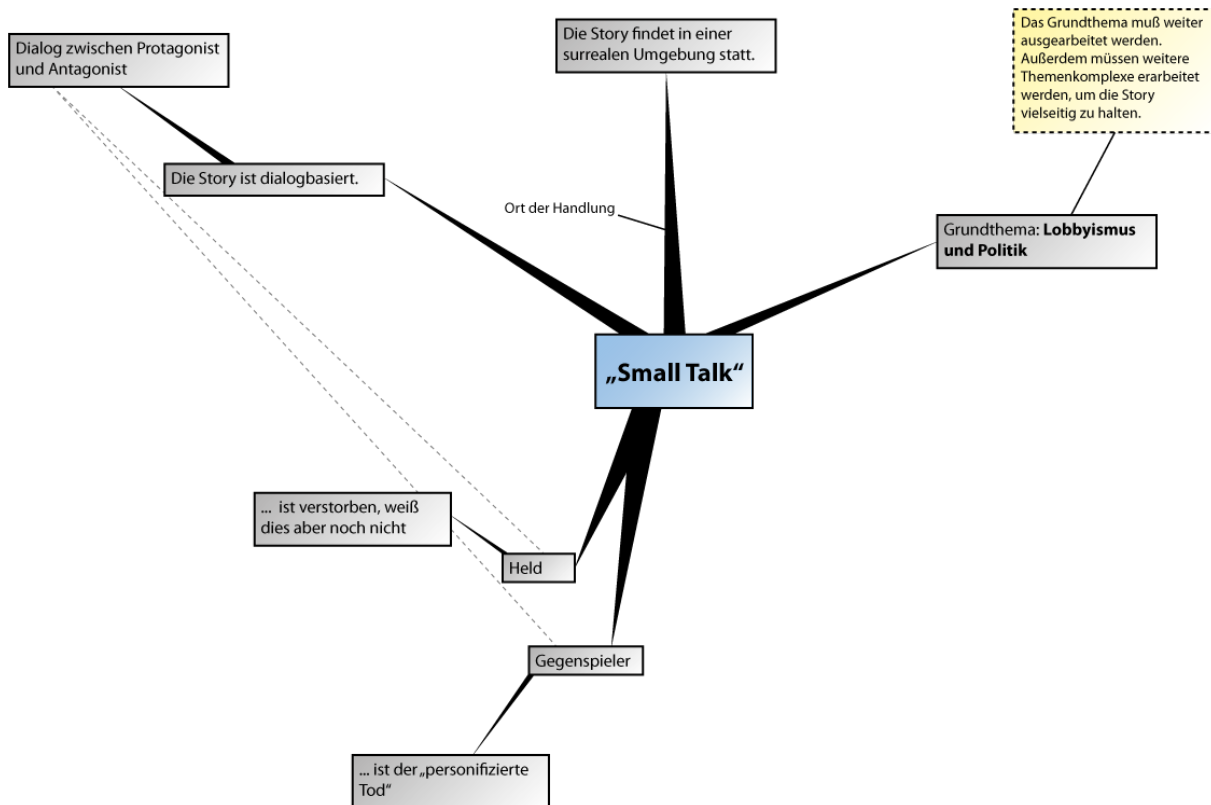
Verwendung in der Story

Hier werden die ersten Ideen zur Story gesammelt, beispielsweise:

- **Grundthematik:** Die Story dreht sich primär um die Verstrickung von privatisierten Unternehmen mit der (sie zuvor privatisierenden) Politik;
- **Literaturform:** Es handelt sich um eine in einen surrealen Krimi eingebettete Gesellschaftskritik;
- **Hauptpersonen:** „Held“ und Gegenspieler (anonym);
- **Ausgangssituation:** „Held“ ist bei einem Attentat ums Leben gekommen, ohne sich dessen zu Beginn der Story bereits bewusst zu sein; Gegenspieler ist der „personifizierte Tod“, dem der Protagonist in einer Art „Fegefeuer“ begegnet.
- Ideen zu **Wendepunkten/Unterthemen:**
 - Warum wurde der Protagonist Opfer des Anschlags?
 - Politische Intrigen
 - Folgen von Privatisierungsprozessen
 - Whodunnit?

- Persönliche Beziehungen
- usw.
- **Interaktionskonzept:** Beschränkung (hauptsächlich) auf Interaktionspfade; die Story läuft primär in Dialogform ab;
- usw.

Konkreter Beispielinhalt



In obigem Beispiel ist ein allererstes Brainstorming zur hypothetischen interaktiven Story *Small Talk* zu sehen.

Das blau unterlegte Storyelement in der Mitte ist das Zentralelement der Story und trägt ihren Namen. Die grau unterlegten Elemente sind die einzelnen Gedanken (also vom Typ Konzeptionselement).

Die sich in Richtung eines Konzeptionselementes verjüngenden Linien stellen gerichtete Elementverknüpfungen dar. Die Verknüpfung zwischen dem Zentralelement und dem Konzeptionselement „Die Story findet in einer surrealen Umgebung statt“ ist mit einem zusätzlichen beschreibenden Text („Ort der Handlung“) versehen.

Das gelb unterlegte Element ist ein Kommentar, der mit einem Konzeptionselement verknüpft ist.

Ungerichtete Elementverknüpfungen sind im Beispiel mit gestrichelten Linien dargestellt.

6. Ideen & Ziele

6.1 Charakteristika

Inhaltlich

In dieser Ebene werden die noch unstrukturierten Gedanken aus der vorherigen Konzeptionsebene stärker strukturiert und ausdifferenziert.

Ziel ist es, die zentralen Punkte (Charaktere, Plots) der interaktiven Story auszuarbeiten und die groben Leitlinien (in Form von Zielen, Regeln, etc.) für die Weiterarbeit festzulegen.

Strukturell

Diese Ebene fügt der Brainstorming-Ebene die Mehrdimensionalität – siehe Kapitel 3.9 – hinzu. Standardmäßig werden die Unterelemente „Ideen“ und „Ziele“ dem zentralen Storyelement (aus der Brainstorming-Ebene hinzugefügt). Der Benutzer kann bei Bedarf zusätzliche Unterelemente (und Unter-Unterelemente) hinzufügen.

Um Elemente der ersten Ebene weiterzuentwickeln, kann der Benutzer sie in ein entsprechendes Unterelement hineinziehen. Das System verschiebt oder kopiert das Element dann entsprechend und der Benutzer kann an dieser Stelle fortfahren.

Eine Referenz auf das Originalelement (beim Kopieren) oder die Umgebung des Originalelementes (beim Verschieben) bleibt auf jeden Fall erhalten. Über diese Referenz kann jederzeit zu dem Teil der Brainstorming-Ebene gesprungen werden (und wieder zurück), aus dem das weiterentwickelte Element ursprünglich stammt – auch wenn das Ursprungselement aufgrund einer Verschiebeoperation dort nicht mehr existiert.

Visuell

Es wird weiterhin ein Mindmapping-Stil beibehalten, der aber um die Mehrdimensionalität (wie in Kapitel 3.9 beschrieben) erweitert ist.

Die Unterordnung von Elementen kann auf verschiedene Art und Weise ausgedrückt werden – z.B. durch eine „echte“ Dreidimensionalität, aber auch durch Transparenz und Skalierung (wie im Entwurf im entsprechenden Abschnitt eingesetzt).

6.2 Elemente

Es stehen die gleichen Elementtypen wie in der Brainstorming-Ebene zur Verfügung. Zusätzlich existieren Unterelemente (z.B. „Ideen“ oder „Ziele“), die anders dargestellt werden als normale Elemente. Technisch sind sie aber auch nur ganz normale Konzeptionselemente.

Prinzipiell wird dem Benutzer freigestellt, ob Elemente aus der Brainstorming-Ebene kopiert werden oder sie in die „Ideen & Ziele“-Ebene verschoben werden.

Gemäß Konzept sollte dann kopiert werden, wenn die betroffenen Elemente stark nachbearbeitet werden, also damit zu rechnen ist, dass die entsprechenden Storyelemente nach der Bearbeitung komplett anders aussehen als zuvor.

Eine Verschiebeoperation ist dann angebracht, wenn tatsächlich ein Gedanke aus der Brainstorming-Ebene übernommen werden soll und dort nicht mehr benötigt wird.

6.3 Verknüpfungstypen

Es existieren die gleichen Verknüpfungstypen wie in der Brainstorming-Ebene.

6.4 Zusatzinformationen

Zusatzinformationen werden wie in der der Brainstorming-Ebene gehandhabt.

6.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen

Zu in dieser Ebene weiterentwickelten Elementen der Brainstormingebene kann jederzeit gesprungen werden, da beim Kopieren/Verschieben die notwendigen Verweise in die jeweils andere Konzeptionsebene gespeichert werden. Ebenso können jederzeit Elemente aus der „Ideen & Ziele“-Ebene in die Kreativitätsebene weiterentwickelt werden. Dazu werden das oder die Elemente ausgewählt und in eine Ansicht der Kreativitätsebene gezogen. Es wird ein neues Element in der Zielebene angelegt, das entsprechend den dort verfügbaren Werkzeugen weiterbearbeitet werden kann. Das neu angelegte Element behält eine Referenz auf die Original-Elemente, sodass diese Beziehung zwischen dem Element und seinen „Eltern“ für weitere Berechnungen und zur Navigation innerhalb der Story verwendet werden kann.

Beispielsweise kann bei Änderungen an den Ausgangselementen ein Hinweis eingeblendet werden, dass abgeleitete Elemente existieren und diese ggf. an die Änderungen der Ausgangselemente angepasst werden müssen.

6.6 Skizzen & Beispiele

Verwendung in der Story

Im Beispiel werden die beiden Hauptpersonen der Story weiter ausgearbeitet, indem die ursprünglichen Ideen zu Held und Gegenspieler feiner ausgearbeitet werden.

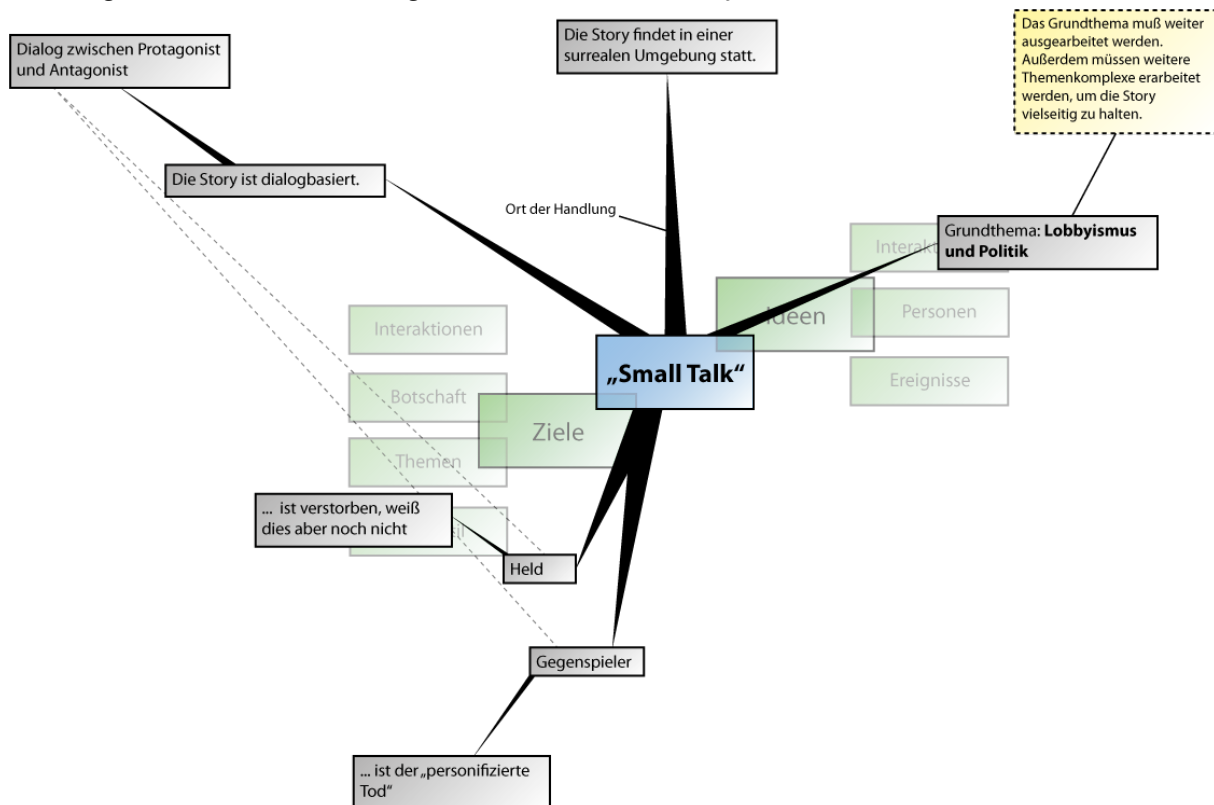
Beispielsweise wird hier erstellt, definiert und vertieft:

- Was mit der Story erreicht werden soll:
 - Herausarbeiten von Abhängigkeiten zwischen Menschen im Allgemeinen
 - Abhängigkeiten von und zwischen Reichen und Mächtigen im Besonderen
 - Geltungssucht/Prestigeprojekte
 - Was ist Gerechtigkeit? (unterschiedliche Ansichten des Begriffs)
 - Was kommt nach dem Leben?
 - Wie wird eine Person mit dem eigenen Tod fertig, wenn es ein „danach“ gibt?
 - Wie kann ein (kurzes) Leben mit Sinn erfüllt werden?
- Welche Aspekte des Hauptthemas „Lobbyismus und Politik“ genauer abgehandelt werden sollen:
 - „Raumschiff Bonn/Berlin“ - Abgehobenheit vieler Politiker (aber auch Konzernlenker)
 - Stetiger Personalwechsel zwischen Politik und Wirtschaft
 - Beeinflussung von Politik durch die Wirtschaft
 - Selbstbetrug von Politikern, die denken, den Bürgern zu nutzen, aber das Gegenteil bewirken
- Wie diese Aspekte in der Story umgesetzt werden sollen:
 - Erkenntnis: der Fokus auf einen Dialog (wie in der Brainstorming-Ebene postuliert) muss durchbrochen werden, um die Story mit der notwendigen Flexibilität erzählen und das Geschehen spannend halten zu können
 - Ausbrüche aus dem „Dialogformat“ durch Rückblenden
 - Fakten auch über Zeitungsausschnitte
 - Stil: geprägt durch Ironie und Sarkasmus; Ereignisse und Personen werden satirisch überspitzt dargestellt
- Festlegen der Eckpunkte der Charaktere:
 - Motivation des Protagonisten: Zunächst wird der Protagonist einfach nur durch die Lust an der Konversation, vielleicht auch Provokation getrieben. Später tritt das sehr ernsthafte Verlangen, die eigene Situation zu verstehen und einen Sinn hinter der gesamten Sache zu entdecken, an die Stelle dieses zunächst eher spielerisch zu nennenden Zugangs.
 - Motivation des Antagonisten: Es ist Aufgabe des personifizierten Todes, Menschen, „die noch eine Rechnung offen“ oder sonstige lose Enden in ihrem Leben haben, zu begleiten und ihren Frieden mit sich selbst machen zu lassen, bevor sie endgültig gehen müssen.
 - Definition der Rolle des Todes im Vergleich zu gängigen Mythologien wie Christentum, Buddhismus, usw.: Handelt es sich um Gott, um den Teufel, den „Herren des Fegefeuers“? - letztlich um keines von alledem, sondern es wird eine eigene Mythologie für die Story entwickelt.
 - Wichtige Eckpunkte der Biographie des Protagonisten wie die familiäre Situation oder Beziehungen zu anderen, für die Story relevanten Personen

- genauere Ausarbeitungen zentraler Ideen und Wendepunkte der Story:
 - Story „kippt“, wenn dem Protagonisten bewusst wird, dass er tot ist und sein Gegenüber der personifizierte Tod ist.
 - Weiterer Wendepunkt: Es wird deutlich, dass er einem Attentat zum Opfer gefallen ist.
 - Ebenso, wenn klar wird, dass das Attentat eigentlich einer guten Bekannten gegolten hat.
 - Die Position der guten Bekannten in einem Konzern.
 - Deren Rolle als „Whistleblowerin“.
 - usw.
- usw.

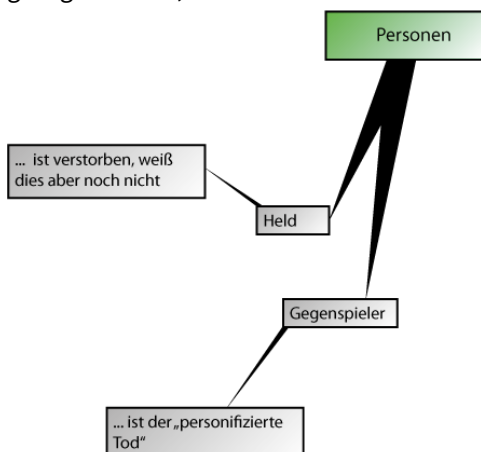
Konkreter Beispielinhalt

Hier sollen die beiden Hauptpersonen von *Small Talk* beispielhaft ausgearbeitet werden. Sowohl Antagonist, als auch Protagonist wurden in der Brainstorming-Ebene in den allerwichtigsten Eckpunkten skizziert – was aber für eine kongruente Charakterzeichnung im Gesamtkontext der Story bei weitem nicht ausreichend ist.



In obiger Skizze sind die Unter-elemente und die Unter-Unter-elemente eingeblendet. Der Nutzer befindet sich also in der „Ideen & Ziele“-Ebene; dennoch sind die Elemente der ursprünglichen Brainstorming-Elemente (sofern vorhanden) noch vollständig sicht- und bearbeitbar.

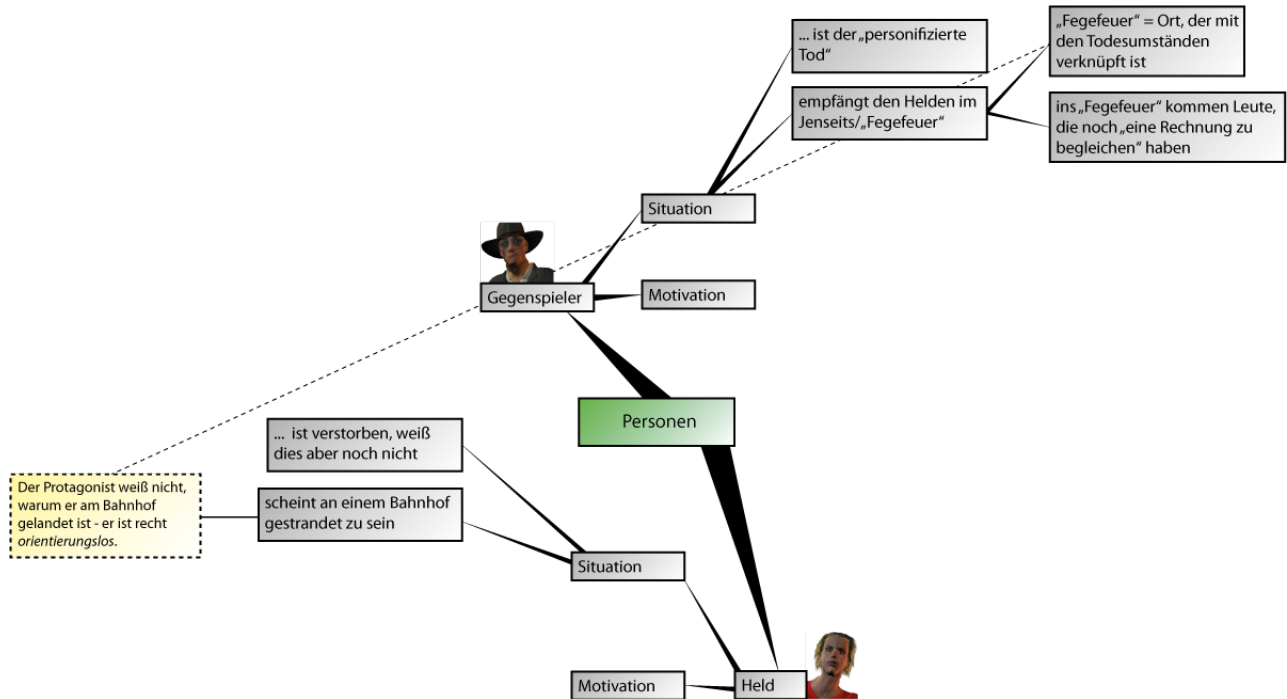
Nachdem die Konzeptelemente „Held“ und „Gegenspieler“ im Kopiermodus in das Unter-Unter-element „Personen“ gezogen wurde, ändert sich die Arbeitsfläche in:



Nun beginnt die eigentliche Ausarbeitung, d.h. die bislang noch sehr rudimentäre Charakterisierung der handelnden Personen wird hinsichtlich folgender Aspekte verfeinert:

- die grundlegende Motivation der Charaktere;
- die Situation der Charaktere;
- wichtige Eigenschaften der handelnden Personen (z.B. Charaktereigenschaften, Ängste, „Macken“, etc., die für die Story entscheidend sind).

Dies kann beispielsweise in folgender Ansicht resultieren:



7. Kreativebene

7.1 Charakteristika

Inhaltlich

Die in den vorhergehenden Konzeptionsebenen erstellten Ideen und Konzepte werden in der Kreativebene zu einer fertigen Struktur weiterentwickelt, die noch keine einzelnen Sequenzen oder Szenen hat, aber doch alle verfügbaren Handlungsstränge vorgibt und mit konkreten Angaben ausgestaltet.

Ebenso sollte es hier möglich sein, erste Interaktionsmöglichkeiten zu definieren; beispielsweise Auswahlmöglichkeiten zu umreißen, Perspektivenwechsel vorzuschlagen, etc.

Ein weiterer Aspekt dieser Konzeptionsebene ist die Ausarbeitung von Elementen, die für die Story wichtig, aber kein direkter Teil der Handlung sind, wie beispielsweise die Biographien der handelnden Personen.

Ziel ist es, die Story in dieser Konzeptionsebene „im Groben“ fertig zu erstellen, ohne bereits eine konkrete Szene, Sequenz oder gar einen ausformulierten Text erstellt zu haben. Möglich ist aber, gewisse Schlüsselszenen oder -themen bereits hier auszuarbeiten.

Strukturell

Prinzipiell unterteilt sich die Kreativebene in einen Hauptteil, in dem die Handlung bearbeitet wird, sowie in die Unterbereiche *Charakterentwicklung*, *Ereignisse* und *Orte*. In Letzteren können – von der Haupthandlung unbeeinflusst – die jeweiligen Facetten der Story separat beleuchtet werden. Alle Bereiche sind miteinander verknüpfbar.

Um die Inhalte mit immer weiteren Details zu versehen, wird auch hier die Mehrdimensionalität eingesetzt: Auf oberster Ebene finden sich grobe Ausarbeitungen, die in den Dimensionen „darunter“ immer weiter ausgebreitet werden.

Durch die Mehrdimensionalität wird auch das prinzipielle Problem von solchen „wachsenden Diagrammen“ behoben, da das Wachstum bei fortschreitender Entwicklung „in die Tiefe“ statt in die Breite geht.

Grundlage hierfür ist der Fakt, dass untergeordnete Dimensionen eines Elementes nur den Inhalt darstellen, der dieses Element direkt betrifft. Die untergeordneten Elemente anderer Elemente hingegen werden (zumindest prinzipiell) nicht dargestellt – siehe den entsprechenden Abschnitt in Kapitel 3.1.

Sollten in dieser Konzeptionsebene bereits Ideen für fertige Texte oder Grafiken entstanden sein, können diese jederzeit per Zusatzinformation an Storyelemente der Kreativitätsebene „angehängt“ und im weiteren Verlauf des Storywritings problemlos in andere Konzeptionsebenen übernommen werden.

Visuell

Die Kreativebene folgt prinzipiell dem Stil einer Diagrammsoftware – als Beispiel hierfür sei hier *OmniGraffle*³ genannt. Es wird dabei eine Art Ablaufdiagramm erstellt, das aus miteinander verknüpften Storyelementen besteht. Zusätzlich können einem solchen Storyelement freie Elemente (wie eine grafische Skizze oder ein Bild) hinzugefügt werden.

Diese Konzeptionsebene macht starken Gebrauch von der Mehrdimensionalität (siehe Kapitel 3.9).

Die Kreativebene wird von einer zentralen Arbeitsfläche „eingeleitet“. Hier ist üblicherweise der Anfang der Story definiert. Ebenso sind hier typischerweise Referenzen auf inhaltlich wichtige Teile oder beispielsweise derzeit in Bearbeitung befindliche Elemente abgelegt, um diese schnell zu finden.

Typischerweise umfasst diese initiale Arbeitsfläche nur einen sehr kleinen Teil der gesamten Story. Sehr schnell wird der Übersichtlichkeit halber über Unterstorys (Definition siehe Kapitel 7.2) in andere Arbeitsflächen verzweigt.

Die Unterbereiche *Charakterentwicklung*, *Ereignisse* und *Orte* sind immer über die „Erstansicht“ (siehe erste Abbildung von Kapitel 7.6) aufrufbar. Ansonsten können jeder dieser Bereiche und/oder einzelne Aspekte davon als Referenzelemente in beliebige (Unter-) Ansichten eingebettet werden.

³ <http://www.omnigroup.com>

7.2 Elemente

Handlungselement

Handlungselemente sind die eigentlichen, grundlegenden Informationsblöcke dieser Konzeptionsebene. Sie können über die übrigen Elemente verknüpft, ergänzt oder in der Bedeutung geändert werden.

Interaktion

Interaktionen binden eine Abfolge (siehe Verknüpfungstypen) an eine bestimmte Benutzeraktion.

Auf dieser Ebene sind Interaktionen typischerweise nur textuell umschrieben. Sie werden erst später ausformuliert.

Kommentar/Beschreibung

Kommentare können an alle anderen Elemente dieser Konzeptionsebene gebunden werden.

Unterstory/Handlungsstrang

Unterstories oder Handlungsstränge sind größere, mehr oder weniger in sich geschlossene Inhaltseinheiten. Sie werden in der übergeordneten (Unter-) Story visuell durch einen Text, eine Grafik, durch eine Zeichnung (bestehend aus grafischen Grundelementen) oder durch eine Kombination der vorgenannten Elemente (Gruppierung) repräsentiert.

Eine Unterstory wird zur Bearbeitung in einem neuen visuellen Kontext/einer neuen Ansicht (z.B. einer eigenen Arbeitsfläche, einem eigenen Fenster, etc.) geöffnet. Es muss jederzeit sichergestellt sein, dass zur übergeordneten (Unter-) Story zurückgekehrt werden kann (in Art einer „History“).

Strukturierungselement

Strukturierungselemente geben der reinen Handlung Struktur, stellen Kontextinformationen zur Verfügung oder erläutern Entscheidungen, die der Autor getroffen hat.

Der Übergang zu Unterstories/Handlungssträngen ist fließend; Unterstories verhalten sich allerdings in der Navigation anders als Strukturierungselemente: Bei der Navigation zu einer Unterstory wird ein kompletter Wechsel des Darstellungskontextes vorgenommen (das Storyelement, das die Unterstory repräsentiert, wandert quasi in den „Mittelpunkt“, die Elemente der übergeordneten Ebene verschwinden), während ein Strukturierungselement keinen solchen visuellen Kontextwechsel verursacht.

Prinzipiell verhält sich ein Strukturierungselement also äquivalent zu einem Handlungselement, weist aber eine andere semantische Bedeutung auf.

Endpunkt

Prinzipiell entspricht ein Endpunkt einem Handlungselement, weist aber eine andere inhaltliche Bedeutung auf und wird auch visualisiert.

Gruppierung

Verschiedene Einzelelemente können zu Gruppen zusammengefasst werden. Gruppierungen können eine Struktur visuell hervorheben oder aber ausschließlich der internen Strukturierung (ohne, dass diese Struktur explizit visualisiert werden würde) oder der besseren Bearbeitung dienen.

Charakterelement

Charakterelemente dienen der Ausgestaltung der handelnden Personen einer Story. Es wird zwischen strukturierenden Elementen (die Handlungssträngen/Unterszenen entsprechen und hier als *Sektionen* bezeichnet werden) und den eigentlichen Charakterelementen (die im Prinzip Handlungselementen entsprechen) unterschieden.

Zusätzlich sind auch in der Charakterentwicklung Strukturelemente einsetzbar. Das Verhältnis zwischen Sektionen und Strukturelementen entspricht dem von Handlungssträngen/Unterstories und Strukturelementen.

Ereigniselement

Wie Charaktere können auch Ereignisse, welche die Handlung direkt (also in der Story selbst) oder indirekt (werden in der Story nicht erwähnt, beeinflussen aber trotzdem bestimmte Aspekte der Geschichte) bestimmen, in der Kreativebene geplant und entwickelt werden.

Die verfügbaren Elementtypen entsprechen denen, die zur Definition von Charakteren verfügbar sind: Sektionen, Struktur- und untergeordnete Ereigniselemente (entsprechen Charakterelementen bzw. Handlungselementen).

Ortselement

Auch die Orte der Handlung können in der Kreativebene definiert und entwickelt werden. Auch hier entsprechen Ortselemente von der Funktionsweise her Unterstorys/Handlungssträngen bzw. Handlungselementen.

Verfügbare Elementtypen sind: Sektionen, Struktur- und untergeordnete Ortselemente.

Ausdefinierte Inhalte, ausführliche Informationen, semantisch definierte Daten, etc.

Dieser Elementtyp (in seinen verschiedenen Ausprägungen) ist Träger weiterführender Informationen, die an bestehende Storyelemente angeheftet werden. Elemente dieses Typs werden verallgemeinert als *Inhaltselemente* bezeichnet.

Bei den so abgelegten Informationen kann es sich um ganz Unterschiedliches handeln:

- um fertig formulierte Storyfragmente (z.B. entscheidende Szenen oder wichtige Dialoge), die bereits in diese relativ frühe Entwurfsphase der Story eingebracht werden sollen;
- um sonstige Informationen (Erläuterungen, Gedanken, Anmerkungen, ...) im „Freitextformat“; strukturierter und zielgerichteter (weil direkt in den Kontext eingebettet) als im „Schmierzettel“; weniger strukturiert und komprimiert als ein typisches Storyelement eines anderen Typs.

Jedes Element dieses Typs ist mit mindestens einer semantischen Information ausgestattet, die das Element kontextualisiert (es also beispielsweise als ausdefiniertes Textfragment, als eine Erläuterung des übergeordneten Storyelementes oder als einen Textentwurf ausweist).

Die Inhalte eines Inhaltselementes können problemlos in die weiterführenden Konzeptionsebenen übernommen werden.

Analog zum Schmierzettel können Grafiken, Zeichnungen und (innerhalb des Systems erzeugte) Skizzen in ein Inhaltselement aufgenommen werden.

Zusätzlich können beliebige Medien in Inhaltselemente „eingebettet“ werden:

- bekannte/darstellbare Medientypen können direkt in der Anwendung angezeigt werden;
- unbekannte Medientypen können mit einem explizit zu definierenden Thumbnail und/oder Beschreibungstext in der Anwendung dargestellt werden und die eigentlichen Mediendaten als „BLOB“ eingebettet (und weiterverarbeitet) werden.

Virtuelles Containerelement

Über virtuelle Containerelemente können andere Storyelemente in einem neuen inhaltlichen Kontext angeordnet werden. Dabei wird eine Kopie des entsprechenden Storyelementes (das an einer beliebigen anderen Stelle der Story definiert sein kann) erzeugt und dem virtuellen Containerelement zugeordnet.

Die Kopie behält immer eine Referenz auf das Originalelement. Diese Referenz kann aber vom Benutzer aufgelöst werden, wodurch Referenz und Original voneinander unabhängig werden.

Sofern die Referenz noch intakt ist, werden inhaltliche Änderungen in der Kopie in das Originalelement übernommen – und umgekehrt. Die grundlegenden visuellen Eigenschaften (Position, Größe, ...) werden immer unabhängig verwaltet (sind also immer für Original und Kopie einzigartig).

Verknüpfungen innerhalb des virtuellen Containerelementes sind immer originär (und niemals Referenzen auf andere Verknüpfungen). Verknüpfungen werden zwar aus dem Original übernommen (wenn beispielsweise komplette Strukturen referenziert werden), das Original aber niemals referenziert. Änderungen an den Verknüpfungen innerhalb des virtuellen Containers wirken sich also niemals auf die ursprünglichen Verknüpfungen aus.

Kollaborationselement

Kollaborationselemente können allen Storyelementen dieser Ebene zugeordnet werden. Je nach Zielelement werden Kollaborationselemente anders dargestellt/eingebunden (dem Zielelement angepasst).

Es werden alle Typen von Kollaborationselementen (siehe Kapitel 2.7) unterstützt.

Kollaborationselemente vom Typ *Kommentar* unterscheiden sich von *Storyelementen* des Typs *Kommentar/Beschreibung* (siehe oben) dadurch, dass sie kein Teil der Story, sondern der Redaktions- und Überarbeitungsmechanismen sind.

7.3 Verknüpfungstypen

Abfolge

Über Pfeile und Linien können Handlungselemente zu Abfolgen verknüpft werden. Abfolgen sind immer gerichtet. In Abfolgen existieren dementsprechend explizite Ausgangs- und Zielelemente.

Verknüpfung

Verknüpfungen sind prinzipiell wie Abfolgen, allerdings ohne besondere semantische Bedeutung und ungerichtet – es existieren also keine expliziten Ausgangs- und Zielelemente.

Verknüpfungen sind typischerweise Hyperlinks in Texten, aber auch visuell als Linien/Kurven dargestellte Verbindungen zwischen zwei Handlungselementen, Interaktionen, Endpunkten oder Unterstorys.

Anmerkung: Prinzipiell stellen auch die bei anderen Elementtypen erwähnten Verbindungen (z.B. die Linie zwischen Kommentar und kommentiertem Element) Verknüpfungen dar. Allerdings sind diese Verknüpfungen „stärker“ gewichtet als manuell/nachträglich erstellte Verknüpfungen zu einem solchen Element.

Referenz

Referenzen definieren die Abhängigkeiten zwischen „normalen“ Storyelementen und deren Darstellung innerhalb von virtuellen Containerelementen.

Kommentarverknüpfung

Kommentare können über Kommentarverknüpfungen mit anderen Storyelementen oder Verknüpfungen verbunden werden.

7.4 Zusatzinformationen

Folgende Elementtypen können mit Zusatzinformationen versehen werden:

- Handlungselemente;
- Strukturelemente
- Interaktionen;
- Platzhalter für Unterstorys;
- Endpunkt;
- Charakterelemente;
- Ereigniselemente;
- Verknüpfungen und Abfolgen – Zuweisung zu einzelnen Verknüpfungen, aber auch zu Gruppen von Verknüpfungen, um beispielsweise einen bestimmten „Pfad“ durch bestimmte Handlungselemente mit Zusatzinformationen zu versehen.

7.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen

Die Kreativitätsebene ist stärker als die ersten beiden von anderen Konzeptionsebenen unabhängig. Daher existieren zwei „Einstiegsszenarien“, um das Kreativnetz zu beginnen:

- unabhängig von bestehenden Elementen der „Ideen & Ziele“-Ebene;
- als Ausarbeitung/Weiterentwicklung eines (oder mehrerer) Elemente(s) der „Ideen & Ziele“-Ebene (wie in Kapitel 6.5 beschrieben).

Aus einem oder mehreren Elementen der Kreativebene kann jederzeit eine Sequenz generiert werden. Dabei wird ein entsprechender Verweis generiert, über den die Beziehung der abgeleiteten Sequenz zu ihrem Äquivalent in der Kreativebene konserviert wird. Diese Beziehung kann bei verschiedenen Funktionalitäten und Berechnungen (Suche, etc.) berücksichtigt werden. Ebenso kann sie zur Navigation verwendet werden.

Der Ursprung einer Sequenz wird auch explizit in deren *Kontext*-Spezialkategorie in der Sequenz-Ebene hervorgehoben.

7.6 Skizzen & Beispiele

Verwendung in der Story

In dieser Konzeptionsebene wird der grundlegende Verlauf der Story festgelegt. Dazu werden die einzelnen Handlungsstränge definiert, beispielsweise:

- Der Start der Geschichte:
 - Der Protagonist der Story findet sich an einem Bahnhof wieder.
 - Er wähnt sich auf einem „Sonntagsspaziergang“.
 - Der Antagonist betritt lautstark die Szene.
 - Er weckt die Neugier des Protagonisten und stellt sich vor.
 - Erweckt er die Neugier nicht, stellt er sich trotzdem (aber anders) vor.
 - Daraufhin verzweigt sich die Story in die einzelnen Haupthandlungsstränge. Der initiale Handlungsstrang wird durch das Verhalten des Benutzers in der Einstiegssequenz bestimmt.
- Die Erkenntnis, dass der Protagonist tot ist:
 - ... ist als zentraler Handlungsstrang definiert.
 - Todeserkenntnis über das Verhalten des Antagonisten, ...
 - ... über logische Schlussfolgerungen, ...
 - ... über Hinweise in der Umgebung, ...
 - ... oder, wenn es gar nicht anders mehr geht, erzählt es ihm der Antagonist „einfach so heraus“.
 - Die Todeserkenntnis führt zu diversen Fragen, wie beispielsweise:
 - Warum hat es gerade mich getroffen?
 - Warum fühle ich mich eigentlich noch ziemlich lebendig (dafür, dass ich tot sein soll)?
 - Wo bin ich hier gelandet?
 - Was passiert „danach“? (Frage nach „ewigem Leben“, „Fegefeuer“, ...).
 - usw.
- Der Strang, dass der Tod des Protagonisten durch ein Attentat verursacht wurde:
 - Auch hier gibt es wieder Andeutungen des Antagonisten, die der Rezipient (für den Protagonisten) aufgreifen kann.
 - Das Attentatsszenario kann dem Protagonisten aber auch über diverse, in die Story eingestreute Fakten deutlich werden.
 - Ebenso kann das Attentat indirekt über andere Handlungsstränge evident werden, z.B. wenn sich der Protagonist im Todeserkenntnis-Strang wundert, warum er nun tot ist.
 - usw.
- Die politischen Aspekte des Attentats:
 - usw.
- Der Mensch, der das wirkliche Ziel des Attentats war und der dem Protagonisten nahe steht:
 - usw.
- usw.

Die Charaktere werden hier detailreicher als in den vorigen Konzeptionsebenen beschrieben und definiert. Insbesondere werden zusätzliche Bezüge zwischen Personen und ihrer Rolle innerhalb der Handlung hergestellt.

Ebenso werden die tragenden Ereignisse der Story definiert:

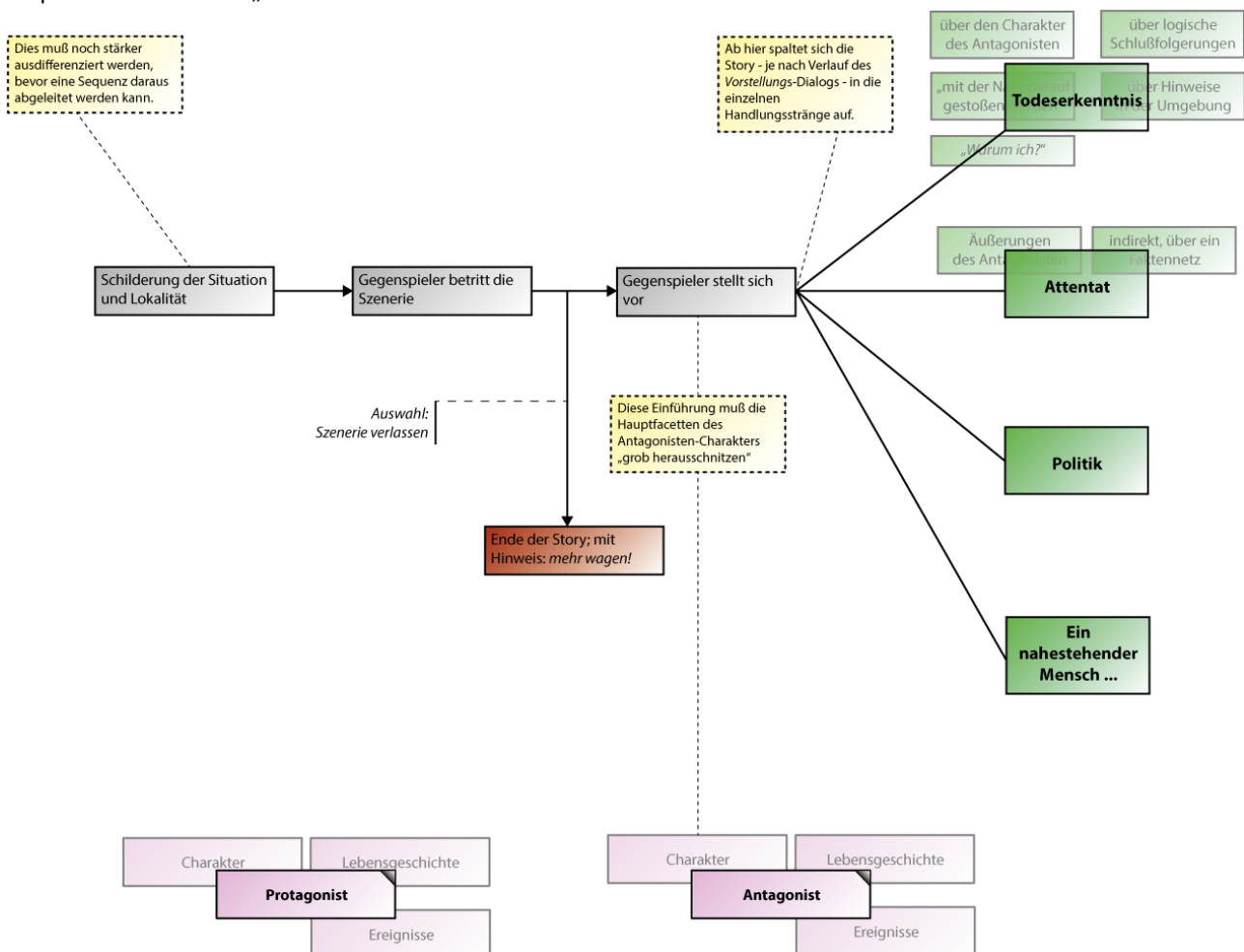
- Die Todeserkenntnis:
 - Mögliche Enthüllungssequenz: Protagonist bemerkt einen modrigen Geruch, der ihn an Fäulnis, Vergänglichkeit, usw. erinnert, weist den Antagonisten darauf hin, worauf dieser „frei von der Leber“ die Vermutung bestätigt.

- Alternative Enthüllungssequenz: Der Rezipient (also der Protagonist) geht auf irritierende Details seiner Umgebung ein – z.B. fahren alle Züge zu einem einzigen Ziel.
- usw.
- Ablauf des Attentats, das die Grundlage der gesamten Story bildet (wird später ins Faktennetz übernommen):
 - Protagonist reist mit „dem“ nahestehenden Menschen (dem das Attentat gilt), im Zug.
 - Eine direkt über den beiden platzierte Kofferbombe geht hoch.
 - Der Protagonist wird getötet, der nahestehende Mensch nicht.
 - usw.
- usw.

Die hier erstellten Informationen über Charaktere und Ereignisse dienen dann im weiteren Entwicklungsprozess als Leitfaden für die Erstellung der konkreten Inhalte.

Konkreter Beispielinhalt

So präsentiert sich die „Erstansicht“ von *Small Talk* in der Kreativebene:



Die drei grauen Storyelemente definieren die Handlungslinie, die den Rezipienten beim Einstieg in die Story erwartet.

Die grünen Konglomerate repräsentieren die einzelnen Handlungsstränge (inkl. der ihnen direkt untergeordneten Unter-Handlungsstränge). Diese können per Doppelklick fokussiert werden.

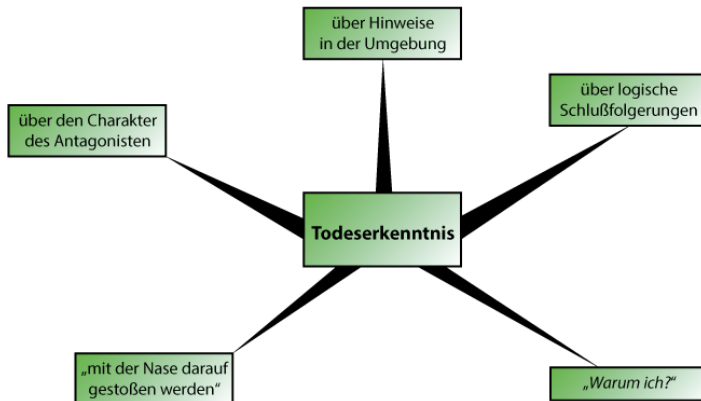
Die gelben Storyelemente kommentieren andere Storyelemente. Die gestrichelten Verbindungslinien zwischen Kommentar und verbundenem Storyelement stellen die entsprechenden Abhängigkeiten dar.

Bereits in diesem Konzeptionsstadium können Interaktionen definiert werden: Im Beispiel existiert innerhalb des Storyelementes „Gegenspieler betritt die Szenerie“ eine Option zum Verlassen der Story. Dementsprechend ist bereits an dieser Stelle eine Interaktion („Auswahl: Szenerie verlassen“) vorgesehen, die ein „Abbiegen“ der Story auf den rot dargestellten Endpunkt „Ende der Story; mit Hinweis: mehr wagen!“ veranlasst.

Am unteren Rand des Beispiels ist der Unterbereich Charaktere ausschnittsweise eingeblendet.

Die Facetten einer jeden Person sind hier über eine mehrdimensionale Struktur innerhalb der Kreativebene abgelegt. Das *Dreieck rechts oben* in einem Storyelement (siehe „Protagonist“ oder „Antagonist“) symbolisiert das Vorhandensein weiterer Optionen, die per Mausklick eingeblendet werden – in Form eines Kontextmenüs.

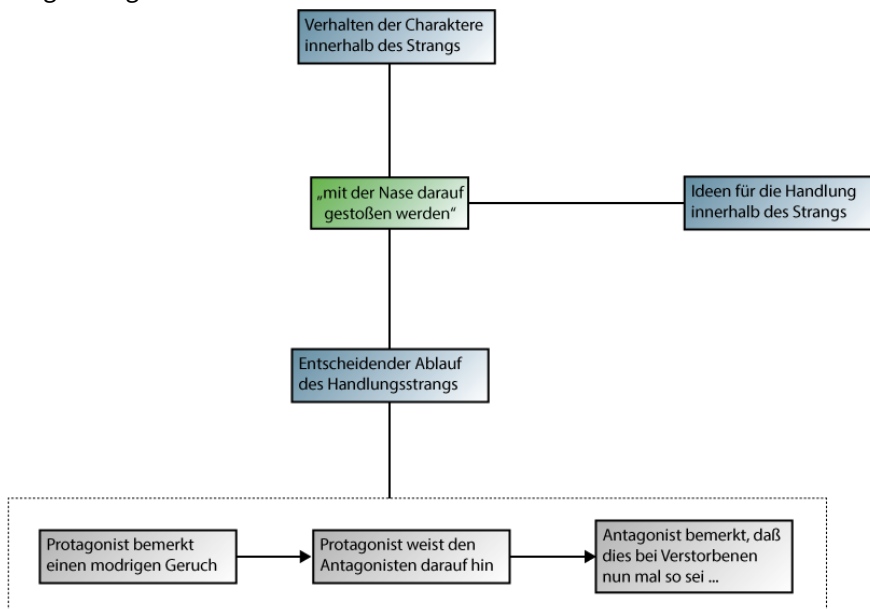
Beispielsweise handelt es sich dabei um die Möglichkeit, zu einem Storyelement in einer höheren Konzeptionsebene zu springen, das der Ursprung des aktuellen Konzeptionselementes ist. Oder zu einem untergeordneten oder abgeleiteten Element. Oder aber, um neue untergeordnete bzw. abgeleitete Storyelemente zu erstellen.



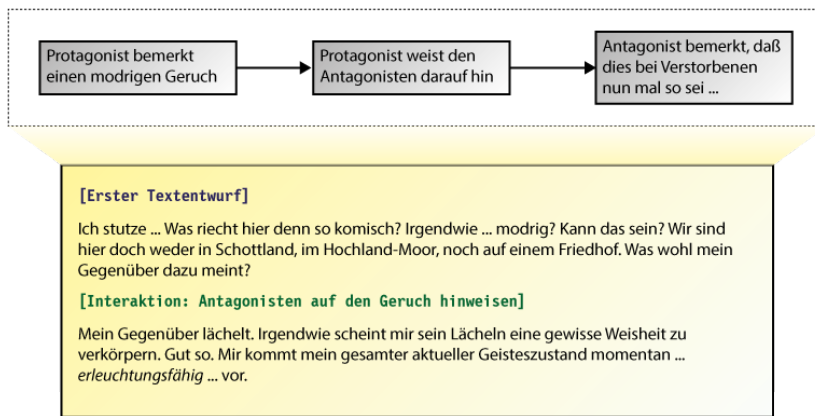
Obiges Bild zeigt einen frühen Stand des Handlungsstrangs „*Todeserkenntnis*“, nachdem dieser per entsprechender Bearbeitungsaktion – z.B. einem Doppelklick – aus der Übersichtsansicht geöffnet wurde.

Im Beispiel wird zunächst versucht, die verschiedenen Wege zum Ziel (also zur Erkenntnis des eigenen Todes) zu erarbeiten. Diese Wege sind als weitere Unterstories/Handlungsstränge („*über Hinweise in der Umgebung*“, „*über den Charakter des Antagonisten*“, usw.) realisiert.

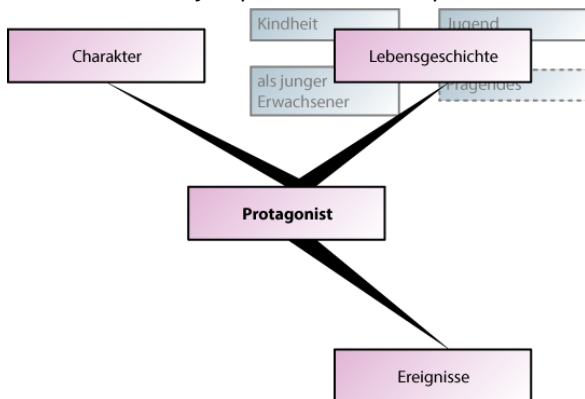
Je nach Vorgehensweise des Autors könnten aber auch andere Thematiken im Vordergrund stehen – beispielsweise erste konkrete Ideen, was im Handlungsstrang passiert. Oder aber, welche Personen involviert sind und wie sie miteinander interagieren. Und wie sie sich und ihre Motivationen, Ansichten, Verhaltensweisen innerhalb des Handlungsstrangs verändern können.



Hier ist der Unter-Handlungsstrang „*mit der Nase [auf die Todeserkenntnis] gestoßen werden*“ fokussiert – also zur alleinigen Bearbeitung ausgewählt. Es existieren verschiedene Unterbereiche (die durch blaue Strukturierungselemente repräsentiert werden). Die entscheidende Aktion des Handlungsstranges ist bereits ausdefiniert und in einer Gruppierung zusammengefasst. Die Gruppierung ist hier durch die gestrichelte Umrandung visualisiert.

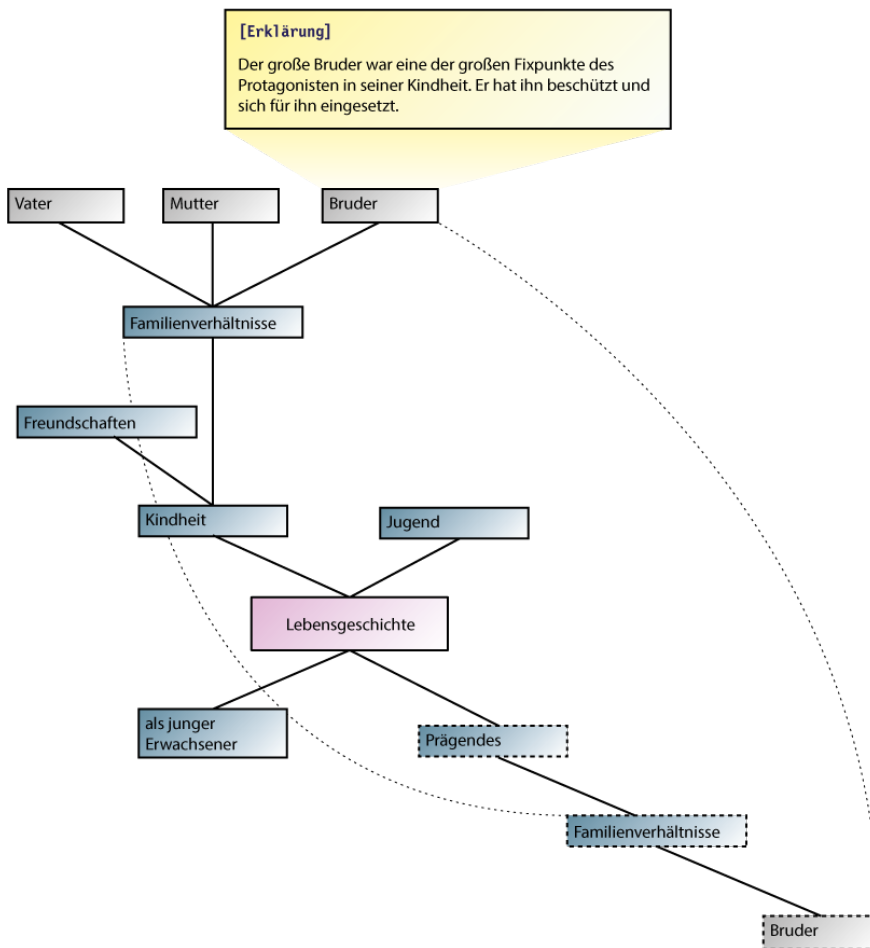


In obigem Bild wird der entscheidende Handlungsstrang in einer Vorversion als Inhaltselement ausformuliert. Dementsprechend ist das Element als „*Erster Textentwurf*“ markiert („getaggt“). Auf derartige Vorabversionen ausformulierter Storysequenzen kann in späteren Konzeptionsebenen wieder zurückgegriffen werden.



Obige Ansicht zeigt die initiale Entwicklung eines Charakters: Die charakterbezogenen Containerelemente oder Sektionen (entsprechend Handlungssträngen oder Unterszenen) sind rosa dargestellt. Auch hier kommen wieder blau eingefärbte Strukturelemente zum Einsatz, die eine Sektion weiter logisch unterteilen. Es gelten dieselben Regeln wie bei Handlungssträngen/Unterszenen.

Story-Ereignisse können analog zu Charakteren entwickelt und modelliert werden. Sie sind an dieser Stelle daher nicht mit eigenen Beispielabbildungen vertreten.



Obige Abbildung zeigt eine etwas stärker ausgearbeitete Version der „Lebensgeschichte“-Sektion des Protagonisten-Charakters:

- Zur weiteren Unterteilung der Sektion werden (blau unterlegte) Strukturelemente verwendet.
- Die eigentlichen Elemente der Charakterbeschreibung sind – wie Handlungselemente auch – grau unterlegt.
- Jedem Element kann ein ausführlicherer, mit semantischen Informationen angereicherter Text hinzugefügt werden. Diese ausführlichen Informationen zum Thema „Bruder“ sind in der Abbildung gelb hinterlegt.
- Das Strukturelement „Prägendes“ (rechts unten) ist ein virtuelles Containerelement. Im Beispiel werden Teile des Unterbaums „Familienverhältnisse“ dort referenziert – dadurch werden die Familienverhältnisse, insbesondere der Bruder, als etwas den Protagonisten Prägendes eingestuft. Die gestrichelten Linien zeigen, welche Elemente von woher referenziert werden.

8. Faktennetze

8.1 Charakteristika

Inhaltlich

Diese Konzeptionsebene dient dazu, ein „Netz aus Fakten“ aufzubauen. Somit handelt es sich um ein Recherche-werkzeug, welches das effiziente Verwalten und Auffinden von Daten/Informationen zum Ziel hat. Nebenbei müs-sen diese Informationsfragmente auch noch in anderen Konzeptionsebenen referenziert werden können.

In diese Konzeptionsebene müssen auch externe Dokumente (z.B. Texte im ODT- oder PDF-Format) und audiovisu-elle Medien oder Webseiten (entweder direkt oder als Verweis) angeheftet werden können.

Strukturell

In dieser Konzeptionsebene liegt der Schwerpunkt auf der Informationsbeschaffung, -verarbeitung und -strukturie-rung.

Die Strukturierung erfolgt dabei in bewährter Manier: Es existiert eine diagrammartige, mehrdimensionale Über-sicht über die einzelnen Themen. Jedes Thema ist durch ein entsprechendes Informationselement repräsentiert. Es existieren dieselben Bearbeitungsmöglichkeiten wie in den vorher beschriebenen Konzeptionsebenen.

Die eigentlichen Informationen sind in einer eher traditionellen Dokumentform erfasst. Hier können ausführliche Textinformationen, Grafiken und andere Informationen erfasst werden.

Die Recherche wird unterstützt durch:

- Integration von Quellentexten/-medien;
- Quellenverweise, die den jeweiligen Quellentexten/-medien zugeordnet sind;
- Extraktion von wichtigen Rechercheergebnissen aus den erfassten Quellen (beispielsweise Textextraktion aus HTML-, PDF- oder *OpenOffice.org*-Dokumenten);
- effiziente „Find-Algorithmen“.

Das Faktennetz existiert (ähnlich wie der Schmierzettel) parallel zu den übrigen Konzeptionsebenen. Ein schneller Zugriff aus den anderen Konzeptionsebenen ist jederzeit möglich. Der Benutzer kann die Arbeit nahtlos in der ande-ren Ebene fortsetzen, wenn er die Arbeit/Recherche im Faktennetz beendet hat.

Visuell

Der Bildschirm (bzw. die Arbeitsfläche) ist im Faktennetz prinzipiell zweigeteilt:

- oben findet sich der Navigationsbereich, der die Übersicht über das Faktennetz bietet und die Auswahl eines In-formationselementes zur weiteren Bearbeitung ermöglicht;
- unten findet sich der Ausarbeitungsbereich, in dem das derzeit ausgewählte Informationselement bearbeitet werden kann.

Ist kein Informationselement ausgewählt, füllt der Navigationsbereich den gesamten Bildschirm/die gesamte Arbeitsfläche aus.

Eingebettete Dokumente/Medien/Webseiten werden in der Übersichtsdarstellung symbolisch dargestellt und sind im Ausarbeitungsbereich vollständig zugreifbar.

8.2 Elemente

Zentralelement

Das Faktennetz hat ein zentrales Element, mit dem alle anderen Elemente direkt oder indirekt verbunden sind. Der Inhalt des Elementes ist vorgegeben und nicht bearbeitbar. Dem Zentralelement können keine Informationsele-mente zugeordnet werden.

Containerelement

Über Containerelemente wird die Struktur des Faktennetzes aufgebaut und abgebildet. Containerelementen können Informationselemente zur Ausdetaillierung im Ausarbeitungsbereich zugeordnet werden.

Containerelemente können beliebig ineinander geschachtelt werden. Durch diese Schachtelung wird auch die Mehrdimensionalität des Faktennetzes ausgedrückt.

Informationselement

Informationselemente sind die eigentlichen Träger der Rechercheergebnisse.

Jedes Informationselement besteht (über unsichtbare Verknüpfungen intern im System abgebildet) aus Inhaltselementen, Labels, Verknüpfungen und Rechercheelemente, die im Ausarbeitungsbereich bearbeitet werden können.

Inhaltselement

Inhaltselemente sind die eigentlichen Informationsträger. Dabei kann es sich um Texte, Grafiken, Skizzen oder andere Medienelemente handeln.

Labeling-Element

Über Labeling-Elemente (oder Labels) können Informationselemente semantisch eingeordnet werden. Diese Hierarchie semantischer Informationen wird getrennt von den semantischen Informationen anderer Konzeptionsebenen verwaltet.

Rechercheelement

Rechercheelemente sind die Träger externer Informationen, beispielsweise Daten im OpenDocument-Format, Webseiten, Verweise ins Web, Microsoft Office-Dokumente, etc.

Einige dieser externen Daten können direkt in der Anwendung angezeigt werden, sofern die technische Möglichkeit dazu besteht. Andere können in einer passenden Anwendung geöffnet und bearbeitet werden. Extern bearbeitete Dokumente können automatisch re-importiert werden.

Zu jedem Rechercheelement werden bei Bedarf die notwendigen Quellangaben verwaltet, ggf. automatisiert (Metadaten, URL einer Website, etc.). Ebenso ist eine grundlegende Rechteverwaltung verfügbar, um eingebundene Medien als urheberrechtlich geschützt markieren zu können.

Kollaborationselement

Kollaborationselemente können Struktur- und Inhaltselementen zugeordnet werden. Je nach Zielelement werden Kollaborationselemente anders dargestellt/eingebunden (dem Zielelement angepasst).

Es werden alle Typen von Kollaborationselementen (siehe Kapitel 2.7) unterstützt.

8.3 Verknüpfungstypen

Hierarchische Beziehung

Über diesen Verknüpfungstyp wird das hierarchische Verhältnis von Containerelementen untereinander und zu Informationselementen ausgedrückt.

Inhaltliche Verknüpfung

Über inhaltliche Verknüpfungen können Informationselemente untereinander verbunden werden.

Verknüpfung in andere Konzeptionsebene

Über diesen Verknüpfungstyp kann auf Storyelemente in einer anderen Konzeptionsebene verwiesen werden.

8.4 Zusatzinformationen

Alle Elemente können mit Zusatzinformationen versehen werden.

8.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen

Das Faktennetz ist jederzeit von den übrigen Konzeptionsebenen aus einblendbar und nutzbar, sowohl zu Recherchezwecken als auch zum Erweitern der Informationen.

Fakten können jederzeit in andere Konzeptionsebenen übernommen werden. Dies kann als Kopie oder als Verweis geschehen. Dabei bleibt immer eine Referenz auf das Original im Faktennetz erhalten. Änderungen im Faktennetz wirken sich so automatisch auf die übernommenen Elemente in anderen Konzeptionsebenen aus, sofern und so weit dies automatisiert möglich ist.

Optional können auch Hinweise angezeigt werden, welche Originalelemente durch die Änderung eines kopierten Elementes betroffen sind, damit an ggf. notwendige Anpassungen im Originalelement nicht vergessen werden.

8.6 Skizzen & Beispiele

Verwendung in der Story

In „Small Talk“ wird das Faktennetz dazu benutzt, die „Welt“ auszugestalten, in der die Story handelt. Ebenso werden die „Mechanismen“ dieser Welt ausdefiniert, an denen sich die Erzählung orientiert.

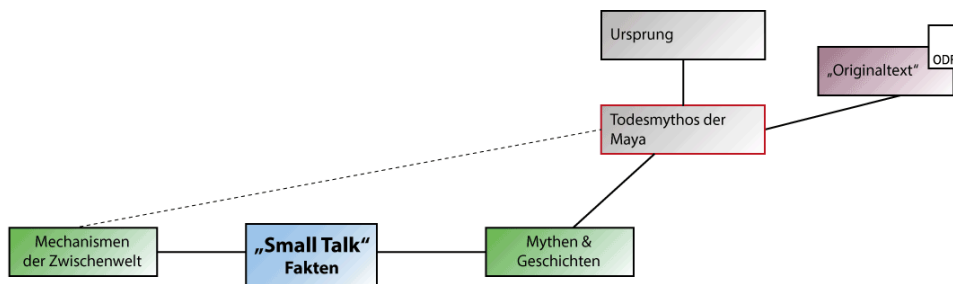
- Der Protagonist befindet sich in einer Zwischenwelt, in der andere Gesetze gelten:
 - Der Antagonist ist „Herrscher“ dieser Welt und definiert deren Naturgesetze. Er kann sie jederzeit ändern.
 - Prinzipiell gelten aber ähnliche Naturgesetze wie in der „normalen Welt“. Dennoch sind einige Unterschiede vorhanden, anhand derer der Protagonist die „Irrealität“ des Schauplatzes feststellen kann:
 - Seltsame Farben (violetter Himmel, türkis-farbiges Gras, usw.)
 - Töne werden stärker wahrgenommen (Protagonist hört Dinge, die er in der „echten Welt“ nicht hören würde)
 - Subtile Änderungen der Naturgesetze, die vom Antagonisten „bei Gelegenheit“ durchgeführt werden, können dazu führen, dass der Rezipient (und somit der Protagonist) bemerkt, dass hier etwas nicht ganz stimmen kann.
 - usw.
- usw.
- Ebenso wird der fiktionale „Mythos“ definiert, aus dem diese Zwischenwelt hervorgegangen ist:
 - Der Mythos basiert auf einer Geschichte, der ursprünglich von den Maya erzählt wurde.
 - Dieser Mythos erklärt, warum Menschen in die Zwischenwelt kommen:
 - offene Rechnungen
 - abruptes Lebensende
 - lose Enden, die in der realen Welt hinterlassen werden
 - usw.
- usw.
- Aus der Kreativebene wird die Geschichte des Attentats übernommen und die Fakten festgelegt, anhand derer das Attentat tatsächlich in der Story auftaucht:
 - Anschlag auf den ICE 905 Hamburg (ab 21:21h) – Berlin (an 23:12h)
 - an Bord: eine gute Bekannte des Protagonisten und der Protagonist selbst
 - ein Koffer in der Ablage über den beiden
 - Attentäter verlässt den Zug an einem Zwischenhalt, Koffer bleibt zurück
 - zwischen Wittenberge und Spandau explodiert der Koffer.
 - Zug entgleist teilweise
 - 10 Tote in dem Wagen, in dem der Protagonist und eine Bekannte sitzen
 - Protagonist tot
 - Bekannte überlebt schwerverletzt
 - usw.
- usw.

Ebenso wird eine Quellensammlung zu den Themen der Story aufgebaut, die jederzeit abrufbar ist:

- Beispielsweise Mitschnitt der Sendung „Die Story im Ersten: Pleiten, Pech und Peinlichkeiten“ (Das Erste, 11. März 2013, 22:45h) als Beispiel für enge Verflechtungen zwischen Politik und Wirtschaft, für Korruption und die dafür typischen Mechanismen, etc.

- Reiseauskunft der Bahn für den Fahrplan des Zuges zum Zeitpunkt des Attentats (Verspätungen, etc.)
- usw.

Konkreter Beispielinhalt



Der Todesmythos der Maya Der (fiktive) Todesmythos der Maya beschreibt die Zwischenwelt, in der sich Protagonist und Antagonist innerhalb der Story bewegen. Der Mythos handelt davon, daß die Seele des Menschen direkt nach seinem Tod in besagte Zwischenwelt kommt. In dieser Zwischenwelt wird er mit dem personifizierten Tod konfrontiert. In dieser Konfrontation geht es darum, die am Ende des Lebens noch ausstehenden Fragen zu klären und der Seele so den „ewigen Frieden“ zu gewährleisten. Dieser „ewige Frieden“ ist das Endstadium - es gibt also nicht wirklich ein Leben nach dem Tode.	 [Hintergrund] [Fiktion] [Basiswissen] [Zwischenwelt]	↪ [Wiki] Wikipedia: Maya ↪ [Sequenz] Antagonist enthüllt seine wahre Identität ↪ [Fragment] Der Todesmythos der Maya [Anmerkung] [Ich] Das Ganze ist noch etwas schwammig. Sollte forciert und ausgearbeitet werden.
---	---	---

Der Navigationsbereich oben besteht aus einem (blau unterlegten) Zentralelement sowie (den grün unterlegten) Containerelementen und den (grau unterlegten) Informationselementen.

Das lila unterlegte Rechercheelement „Originaltext“ beinhaltet ein externes Dokument im OpenDocument-Format, das den genannten Originaltext enthält.

Im Beispiel oben wird der Fakt „Todesmythos der Maya“ (durch den roten Auswahlrahmen im Navigationsbereich gekennzeichnet) bearbeitet.

Im Ausarbeitungsbereich unten werden dabei die eigentlichen Inhalte des ausgewählten Informationselementes erfasst. Links finden sich Texte und Grafiken, während der Autor rechts eine (mit entsprechenden Metainformationen versehene) Linkliste definiert hat. Rechts unten findet sich eine Anmerkung als Kollaborationselement. Im Inhaltsbereich sind ebenso externe Dokumente, Medien oder Webseiten als Rechercheelemente einbettbar.

Die Informationen im linken Bereich sind zusätzlich noch zur besseren Einordnung der Informationen gelabelt (in Form der blauen Metadaten unter dem Pyramiden-Bild).

9. Sequenzen

9.1 Charakteristika

Inhaltlich

Auf dieser Konzeptionsebene wird das Rohgerüst aus den vorherigen Ebenen in konkrete inhaltliche Sequenzen heruntergebrochen.

Zu jeder Sequenz können sämtliche für die weitere Ausgestaltung notwendigen Informationen zu Handlung, Charakteren, Orten und Ereignissen erfasst werden.

Die Inhalte sind auf dieser Ebene noch „roh“ und abstrakt; sie werden erst in den folgenden Konzeptionsebenen mit immer konkreteren Texten oder Medien (bzw. mit Beschreibungen der im eigentlichen Produktionsprozess zu erstellenden Medien) usw. gefüllt. Allerdings ist es natürlich auch in dieser Ebene möglich, wichtige Teile einer Sequenz bis ins Detail auszuformulieren oder bereits in der Kreativebene ausformulierte Texte zu übernehmen.

Gleichzeitig dient diese Konzeptionsebene als „Sprungbrett“ zur nächsten Ebene, den Szenen, indem diese bereits skizziert werden und zu ihnen navigiert werden kann.

Typische Inhalte dieser Konzeptionsebene sind:

- Beschreibung, was in der Sequenz passieren soll;
- Beschreibung, wie sich eine Person in der Szene entwickelt;
- Medienkonzept der Sequenz;
- Interaktionskonzept bzw. eine grobe Definition der Interaktionen der Sequenz.

Die Inhalte dieser Ebene werden typischerweise auch mit denjenigen Storyelementen anderer Kreativebenen verknüpft, aus denen sie abgeleitet wurden.

Strukturell

Standen in den vorhergehenden Konzeptionsebenen noch kurze Textfragmente und deren visuelle Anordnung im Vordergrund, werden die Inhaltselemente nun ausführlicher. Abhängigkeiten der einzelnen Elemente zueinander werden nicht mehr visuell, sondern in Textform – typischerweise als Hyperlink – abgebildet.

Eine Sequenz wird in verschiedenen Kategorien erstellt. Diese sind prinzipiell benutzerdefinierbar. Allerdings werden folgende Kategorien standardmäßig generiert:

- Zusammenfassung
- Ereignisse
- Charaktere
- Orte
- Interaktionen

Zusätzlich existieren zwei Spezialkategorien: Eine stellt die aus der Sequenz noch abzuleitenden/bereits abgeleiteten Szenen dar. Die andere blendet (sofern vorhanden) den Kontext der Kreativitätsebene ein, aus dem die Sequenz ursprünglich abgeleitet wurde (siehe Kapitel 9.5).

Die Szenen-Spezialkategorie dient dabei als Reißbrett für die Szenen: Es wird ein Titel vergeben und eine Skizze zum Inhalt der Szene definiert, die dann als Grundlage der weiteren Entwicklung der Szene (in der Szenen-Konzeptionsebene) dient.

Jede Kategorie (außer den beiden Spezialkategorien) kann weiter in Unterkategorien gegliedert werden. Beispielsweise kann die Kategorie *Charaktere* in die tatsächlichen Charaktere unterteilt werden, indem für jede der handelnden Personen eine eigene Unterkategorie eingerichtet wird.

Visuell

Diese Konzeptionsebene nimmt Abschied von der diagrammartigen Darstellung vorheriger Konzeptionsebenen und verwendet einen stärker dokumentenzentrierten bzw. formularorientierten Ansatz. Der Benutzer kann die Inhaltselemente aber prinzipiell immer noch frei auf der Arbeitsfläche anordnen und gestalten.

Es existiert ein Auswahlbildschirm, der alle verfügbaren Sequenzen auflistet. Von dort kann die jeweilige Sequenz zur Bearbeitung aufgerufen werden. Ebenso können im Auswahlbildschirm neue Sequenzen hinzugefügt und nicht mehr benötigte wieder entfernt werden.

9.2 Elemente

Sequenz

Hierbei handelt es sich um das grundlegende Containerelement, das eine Sequenz innerhalb der Story repräsentiert.

Szenenreferenz

Jeder Sequenz sind Referenzen auf die Szenen zugeordnet, die aus der Sequenz erstellt werden sollen (und somit später zu den Szenen, die aus der Sequenz tatsächlich erstellt wurden). Über Szenenreferenzen kann entsprechend zwischen einer Sequenz und ihren Szenen navigiert werden.

Szenenreferenzen sind sowohl in der Übersicht einer Sequenz als auch in der *Szenen*-Spezialkategorie sichtbar (Erläuterungen später).

Szenenreferenzen sind durch einen Titel und einen beschreibenden Text charakterisiert. Darüber hinaus enthalten sie einen Verweis auf die tatsächliche Szene in der Szenen-Konzeptionsebene (sofern die Szene dort bereits erstellt wurde).

Sprungmarke

Mit Hilfe dieses Elementtyps kann von innerhalb der Sequenz auf ein beliebiges anderes Storyelement (egal welcher Konzeptionsebene) verwiesen (und entsprechend dorthin navigiert) werden.

Sprungmarken enthalten neben dem eigentlichen Verweis auch noch zusätzliche Daten (Text, Grafik, etc. – wie jedes andere Storyelement auch).

Kategorie

Kategorien sind ein hierarchisches Gliederungselement innerhalb einer Sequenz. Sie können beliebig verschachtelt werden. Beispielsweise kann eine Kategorie „Charaktere“ Unterkategorien für jeden einzelnen (tragenden) Charakter der Story enthalten. Für jeden Charakter können weitere Kategorien, die die Person weiter ausgestalten, definiert werden.

Jeder Kategorie können weitere Kategorien und/oder je ein Container für die Kategoriedefinition und zur freien Gestaltung untergeordnet werden.

Container für Kategoriedefinition

In diesem Element werden die „formalen“ Daten, die einer Kategorie zugeordnet sind, zusammengefasst.

Dem Container sind Text- und Medienelemente untergeordnet. Ebenso können Medienbeschreibungen, interaktionsbezogene Elemente und Verknüpfungen enthalten sein.

Container für freie Gestaltung

In diesem Container werden die Elemente zusammengefasst, die der Autor frei ausgestaltet hat.

Dem Container können Text- und Medienelemente, aber auch Medienbeschreibungen, interaktionsbezogene Elemente und Verknüpfungen untergeordnet sein.

Textelement (semantisch)

Dieses Storyelement repräsentiert ein beliebiges Textfragment, das semantische Informationen enthalten kann. Die semantischen Informationen können in Form von „Zwischenüberschriften“, die den nachfolgenden Text charakterisieren, bereitgestellt werden, oder aber direkt bestimmten Wörtern oder Sätzen zugeordnet sein.

Medienelement

Repräsentiert eine Grafik, eine Skizze/Zeichnung, ein Video oder ein Audio, das direkt in die Sequenz eingebunden wird. Dabei ist unerheblich, ob es sich inhaltlich um einen Teil der fertigen Story oder um ein Teil des Konzeptionsprozesses handelt.

Medienelemente können ebenfalls mit semantischen Informationen versehen werden. Dadurch kann beispielsweise der inhaltliche Typ oder der Kontext des Elementes markiert werden.

Die Darstellung erfolgt entweder direkt auf dem Bildschirm (sofern dies technisch möglich ist) oder als Platzhalter (Beschreibungstext + ggf. eine Symbolgrafik), über den eine externe Anwendung zur Darstellung und Bearbeitung des Medienelementes gestartet werden kann.

Nach abgeschlossener externer Bearbeitung kann das Medienelement automatisch/auf Nachfrage wieder in die Sequenz re-importiert werden.

Medienbeschreibung

Über eine Medienbeschreibung kann ein später noch zu produzierendes Medium – egal, ob Grafik, Video oder Audio – beschrieben werden.

In dieser Konzeptionsebene wird das zu erstellende Medium typischerweise nur skizziert oder abstrakt definiert (z.B. über eine zu erzeugende Stimmung, die vorherrschenden Bildelemente, usw.).

Interaktionsdefinition

Über Interaktionsdefinitionen können Interaktionen skizziert und umschrieben werden. Typischerweise wird so die Erstellung einer tatsächlichen Interaktion vorbereitet.

Dementsprechend fungiert eine Interaktionsdefinition gleichzeitig auch als ein Container für die aus der Umschreibung tatsächlich abgeleiteten Interaktion(en).

Interaktion

Dieses Storyelement definiert eine tatsächliche, ausgearbeitete Interaktion. Je nach Interaktionstyp sind unterschiedliche Eigenschaften definierbar – zum Beispiel ein Text, der die Interaktion in der Story repräsentiert. Ebenfalls in der Interaktion abgelegt sind sämtliche Beeinflussungen des Interaktionspfades (z.B. Sprungziel der Interaktion) und der Elementrepräsentationen.

In dieser Konzeptionsebene kommen typischerweise eher Interaktionsdefinitionen als ausgearbeitete Interaktionen zum Einsatz. Dennoch können zentrale Interaktionen bereits in der Sequenz-Ebene ausgearbeitet werden.

Kollaborationselement

Kollaborationselemente können allen Storyelementen dieser Ebene zugeordnet werden. Je nach Zielelement werden Kollaborationselemente anders dargestellt/eingebunden (dem Zielelement angepasst).

Es werden alle Typen von Kollaborationselementen (siehe Kapitel 2.7) unterstützt.

Kontext

Dieses Storyelement dient als Containerelement für die Verknüpfungen der *Kontext*-Spezialkategorie.

9.3 Verknüpfungstypen

Verknüpfung in andere Konzeptionsebene

Über diesen Verknüpfungstyp kann auf Storyelemente in anderen Konzeptionsebenen verwiesen werden.

Elementhierarchie (implizit)

Über diesen impliziten, vor dem Benutzer verborgenen Verknüpfungstyp werden die hierarchischen Beziehungen der einzelnen Elemente innerhalb der Konzeptionsebene und auf die übergeordnete Sequenz abgebildet. Ebenso werden Abhängigkeiten wie der Verweis auf das Storyelement, aus dem die Sequenz abgeleitet wurde, über diesen Verknüpfungstyp ausgedrückt.

9.4 Zusatzinformationen

Alle Elemente können mit Zusatzinformationen versehen werden.

9.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen

Sequenzen können direkt aus den Elementen der Kreativebene erstellt werden:

- aus einzelnen Strukturelementen;
- aus einzelnen oder einer Anzahl von Handlungs-, Charakter- oder Ereigniselementen.

Dabei bleibt jeweils eine Referenz auf das Originalelement erhalten, sodass eine Navigation zwischen der Sequenz und den ihr zugrundeliegenden Elementen der Kreativebene jederzeit möglich ist. Diese Verknüpfung wird in der *Kontext-Spezialkategorie* zentral dargestellt.

Es können jederzeit Textteile aus anderen Konzeptionsebenen übernommen werden. Die Referenz auf das Original bleibt immer erhalten. Änderungen von referenzierten Elementen können sich entweder automatisch auf das Original auswirken, oder aber (auf Benutzerwunsch) unabhängig davon erfolgen.

Aus einzelnen Fragmenten einer Sequenz-Kategorie können Szenen erstellt werden. Beispielsweise können aus einzelnen Sätzen der *Ereignisse*-Kategorie direkt Szenen abgeleitet werden.

In der *Szenen*-Spezialkategorie wiederum kann die Vorarbeit für die einzelnen Szenen der Sequenz erledigt werden, indem eine initiale Zusammenfassung oder Ideensammlung eingestellt wird. Ebenso können die einzelnen Szenen in dieser Ansicht direkt zur Bearbeitung in der Szenen-Ebene aufgerufen werden.

9.6 Skizzen & Beispiele

Verwendung in der Story

Die Verwendung dieser Konzeptionsebene wird anhand einer Beispielsequenz – „*Antagonist enthüllt seine wahre Identität*“ – erläutert.

In der Kategorie „**Zusammenfassung**“:

- Der Antagonist enthüllt zu Beginn dieser Sequenz von sich aus seine Identität.
- „Kawumm“ (= schlägt beim Protagonisten wie eine Bombe ein)
- Der Protagonist stellt sich nun Fragen (deren konkrete Ausprägung von dem Interaktionspfad – insbesondere, wie überraschend die Information zum Zeitpunkt ihrer Enthüllung tatsächlich noch ist – abhängen):
 - *Bin ich jetzt ... tot?*
 - *Wo, um Himmels Willen, bin ich hier gelandet?*
 - *Wer ist mein Gegenüber: der „Tod“: Gott, Teufel, ein Fabelwesen, ...?*
 - *Warum nehme ich das hier alles noch wahr, wenn ich doch tot bin?*
 - usw.
- Über diese Fragen werden nach und nach wichtige Informationen preisgegeben (sofern sie nicht bereits in anderen Sequenzen enthüllt wurden):
 - Beschaffenheit der Zwischenwelt
 - Persönlichkeit des Antagonisten
 - Todesursache: Attentat
 - die Angst des Protagonisten vor dem Tod
 - der Todesmythos der Maya (als Zusatzinformation über die Beschaffenheit der Zwischenwelt)
 - usw.
- Verweis auf Vorgängersequenz: *Protagonist erkennt Widerspruch im Außenauftritt des Antagonisten*
- Verweis auf Vorgängersequenz: *Antagonist erzählt „ein bisschen zu viel“ über sich*
- Verweis auf Nachfolgersequenz: *Protagonist lässt sein Leben Revue passieren*
- Medieneinsatz: Es werden ausschließlich Texte in dieser Sequenz verwendet.
- usw.

In der Kategorie „**Ereignisse**“:

- Sequenz-spezifische Ereignisse (von anderen Sequenzen/dem Interaktionspfad referenzierbar; jeweils nur, wenn die zugrundeliegende Information im Laufe der Sequenz offenbart (oder eben nicht offenbart) wurde):
 - Erkenntnis: *Ich bin tot!*

- Erkenntnis: *Protagonist ist der Tod*
- Erkenntnis: *Ich bin einer Zwischenwelt gefangen.*
- Erkenntnis: *Ich bin einem Attentat zum Opfer gefallen.*
 - Alternativ: Offene Frage: *Warum bin ich hier gelandet?*
- usw.
- Bezug/Referenz auf Ereignisse anderer Sequenzen oder Konzeptionsebenen:
 - Erkenntnis aus vorhergehender Sequenz: *Ich bin (vermutlich) tot!*
 - Erkenntnis aus vorhergehender Sequenz: *Antagonist ist sehr „komisch“ - da muss doch was seltsames dahinterstecken, oder?*
 - Fakt: *Attentat*
 - Fakt: *Maya-Mythos – Entstehungsgeschichte*
 - usw.
- usw.

In der Kategorie „**Charaktere**“:

- Protagonist:
 - Reagiert zunächst panisch (er hat, wie sich spätestens im Laufe der Sequenz herausstellt, große Angst vor dem Tod).
 - Dennoch tritt – früher oder später, je nach Interaktionspfad – wieder die Neugier als vorherrschende Charaktereigenschaft zutage.
 - Am Ende der Sequenz ist seine Angst vor dem Tod zumindest gelindert. Sie kann ggf. in späteren Sequenzen weiter abgemildert werden, sodass der Protagonist sich irgendwann doch bereitwillig in sein Schicksal fügt.
 - Endgültige Verschiebung des Fokus der Story: Was als unverbindlicher Dialog begann, wird zum existentiellen und finalen Gespräch mit dem eigenen Ego und der Welt, repräsentiert durch „den Tod“.
 - usw.
- Antagonist:
 - Für ihn ist die Sequenz nicht weiter einschneidend – er hat nie wissentlich seine Identität verborgen und führt derartige Gespräche „auf regelmäßiger Basis“.
 - Da es seine Aufgabe ist, den Protagonisten ohne „Altlasten“ in die Vergänglichkeit zu schicken, hat diese Wendung aber durchaus eine Auswirkung: Er erklärt sich zukünftig ausführlicher, um den Übergang zu ermöglichen.
 - Da „der Tod“ Neugier schätzt (es ist schließlich sein Job, Fragen – die aus Neugierde entstanden sind – zu beantworten), steigt seine Wertschätzung für den Protagonisten, je mehr dieser sich für seine Situation, seine Umgebung – aber auch für den Antagonisten selbst – interessiert.
 - usw.

In der Kategorie „**Orte**“:

- Orte innerhalb der Sequenz:
 - Die beiden Personen befinden sich am selben Ort wie vor der Sequenz, typischerweise dem imaginären Bahnhof.
 - Durch die Sequenz erfolgt keine Ortsänderung.
- Bezug/Referenz auf Orte anderer Sequenzen oder Konzeptionsebenen:
 - Ort des Attentats
 - Zwischenwelt
 - Bahnhof in der Zwischenwelt
 - mystische Orte diverser Religionen (Jerusalem, Mekka, etc.)
 - usw.

In der Kategorie „**Interaktionen**“:

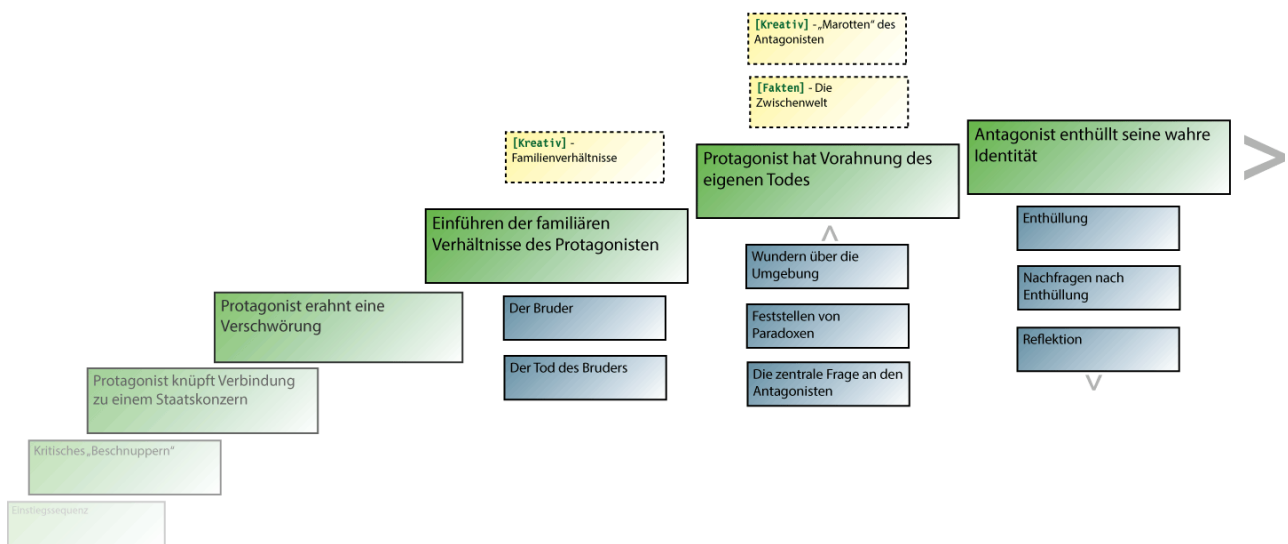
- Die Interaktionen in dieser (und in vorherigen) Sequenzen bestimmen, welche Fragen sich der Protagonist stellt und damit auch, auf welche Informationen der Rezipient letztlich zugreifen kann.
- Der Interaktionspfad schränkt die „Selbstbefragung“ ein – es tauchen nur Fragen als Interaktionsoption auf, die zuvor noch nicht in irgendeiner Form bereits thematisiert/beantwortet wurden. Siehe *Ereignisse* → *Bezug/Referenz* → *Erkenntnis aus vorhergehender Sequenz*.
- Ebenso werden die Informationen, die über die Selbstbefragung bekannt werden, durch den Interaktionspfad eingeschränkt (bereits erhaltene Informationen werden nicht erneut aufgetischt; ebenso werden Informationen, die von anderen, noch nicht verfügbaren Informationen abhängen, nicht dargeboten).

- Der Antagonist erklärt dem Protagonisten sein eigenes Verhalten künftig ausführlicher, da er in der Sequenz erkannt hat, dass dem Protagonisten seine Situation nicht deutlich ist. Siehe *Charaktere* → *Antagonist*.
- Die Sympathiewerte für (und damit auch die zukünftige Auskunftsfreudigkeit gegenüber) dem Protagonisten werden direkt durch den Grad an Neugier, den der Protagonist zeigt, beeinflusst. Dementsprechend wird die Charakterrepräsentation des Antagonisten angepasst.
- usw.

Konkreter Beispielinhalt

Ausgangspunkt der Sequenzen-Konzeptionsebene ist eine Übersicht über die aktuell vorhandenen Sequenzen:

„Small Talk“



Die Sequenzen sind dabei die in einer Art „Band“ angeordneten grünen Elemente. Die drei Elemente rechts („Einführen der familiären Verhältnisse des Protagonisten“, „Protagonist hat Vorahnung des eigenen Todes“ und „Antagonist enthüllt seine wahre Identität“) sind fokussiert. Für die fokussierten Elemente werden die definierten Szenen (soweit bereits vorhanden; blaue Elemente) und ggf. definierte Sprungmarken in andere Konzeptionsebenen (gelbe Elemente) dargestellt.

Innerhalb dieser Übersichtsdarstellung können neue Sequenzen angelegt und bestehende Sequenzen bearbeitet oder gelöscht werden.

Die Sprungmarken sind mit semantischen Informationen – den vorangestellten grünen „Tags“ – versehen. Durch eine Aktivierung (z.B. per Doppelklick) wird zu den verlinkten Elementen in anderen Konzeptionsebenen verzweigt. In der Übersichtsdarstellung können Sprungmarken hinzugefügt, bearbeitet und auch wieder entfernt werden.

Ist nicht genügend Platz für die Szenen oder die Sprungmarken einer Sequenz vorhanden, kann mit den grauen Pfeilen nach oben/unten durch die Liste gescrollt werden.

Fehlt der Platz, um alle Sequenzen der Story aufzulisten, kann das Sequenz„band“ mit den entsprechenden Pfeilen (in der Abbildung ist nur der graue Pfeil nach rechts zu sehen) oder einer passenden Mausgeste (z.B. per Drag & Drop) verschoben und somit andere Sequenzen in den Fokus gebracht werden.

Alle Elemente in dieser Darstellung sind navigierbar: Über die Sprungmarken wird in die entsprechende Konzeptionsebene zu dem verlinkten Element verzweigt. Über die grauen Elemente kann in die entsprechenden Storyfragmente der Drehbuchebebene gesprungen werden.

„Antagonist enthüllt seine wahre Identität“

Zusammenfassung	Ereignisse	Charaktere	Orte	Interaktionen	Kontext	Szenen
 [Biographie] - Die Aufgaben des personifizierten Todes [Fakten] - Das Fegefeuer in der christlichen Mythologie [Fakten] - Der Tod ist das Ende - kein Paradies in Sicht [Ort] - Die Zwischenwelt  [Biographie] - Angst vor dem Tod [Ereignis] - Tod des geliebten Bruders	[Inhalt] In dieser Sequenz enthüllt der Antagonist (also „der Tod“) dem Protagonisten seine wahre Identität. Dementsprechend wird dem Protagonisten in dieser Sequenz endgültig klar, daß er selbst tot ist. Neben der eigentlichen Enthüllung umfaßt die Sequenz auch die erste Reaktion des Protagonisten darauf. Mögliche Weiterentwicklungen (je nach Interaktion) innerhalb der Sequenz können folgende Themen streifen oder vertiefen: - Die Angst des Protagonisten vor dem Tod aufgrund eines traumatischen Erlebnisses in der Jugend. - Die „Mechanik der Welt“, in der der Protagonist nun gefangen ist. - Was hat der Protagonist vom Antagonisten zu fürchten? - Wie geht es nun für den Protagonisten weiter? Da die zentrale Enthüllung (typischerweise) eine Folge vorheriger Sequenzen ist, ist die Sequenz eher eine Folge vorheriger Ereignisse, als eine Aufsehen erregende Neuentwicklung (der Antagonist verheimlicht seine wahre Identität nicht willentlich, für ihn ist es einfach eine Selbstverständlichkeit – schließlich ist er der „Herr“ dieser Welt). Der Tonfall in dieser Sequenz ist entsprechend der Thematik und des Kontexts gedämpft. Die Sequenz dient auch dazu, religiöse Verklärungen des Todes („Märtyrer-Tod“) zu desavouieren: Es warten keine Jungfrauen im Leben danach, sondern nur „das Ende“ – auch wenn sich zunächst ein „Fegefeuer“ für Menschen eröffnet, die noch „eine Rechnung offen“ haben (wie der Protagonist). Am Ende der Sequenz sollte im Normalfall deutlich sein, daß der Ort, an dem der Protagonist gefangen ist, ein Transit-Punkt ist. Er ist gestorben – nichts von ihm wird verbleiben, jenseits des aktuellen Dialogs. [Storyanschluß] Diese Sequenz wird ausgelöst, sobald der Antagonist vom Protagonisten entsprechend „in die Ecke“ gedrängt wurde, weil er ihm im Laufe der Geschichte immer suspekter geworden ist. Ebenso existieren diverse Storyfragmente, die dem Rezipienten passende Hinweise liefern und somit - direkt oder indirekt - zu dieser Sequenz führen können. Die Sequenz ist Auslöser für andere Sequenzen, die sich tiefer mit dem Thema „Tod, das Leben, und was danach kommt“ befassen. [Sequenz, auslösend] - Protagonist erkennt Widerspruch im Außenauftritt des Antagonisten [Sequenz, auslösend] - Antagonist erzählt „ein bißchen zu viel“ über sich [Sequenz, resultierend] - Protagonist läßt sein Leben Revue passieren [Medienkonzept] Die Sequenz ist rein textbasiert. [Interaktionskonzept] Nach der zentralen Enthüllung kann das Gespräch durch die Auswahl von vorgegebenen Aktionen durch den Rezipienten gesteuert werden. Die möglichen Themen, in die das Gespräch führen kann, sind eingangs beschrieben. Es kann ein Perspektivwechsel zum Antagonisten vorgenommen werden, in dem deutlich wird, daß er seine Identität nicht					

Ganz oben wird der Titel der Sequenz („Antagonist enthüllt seine wahre Identität“) angezeigt. Dieser sollte während der gesamten Bearbeitung immer als Fixpunkt verfügbar sein.

Direkt darunter findet sich der Reiter zum Auswählen der anzuzeigenden/zu bearbeitenden Kategorie. Über die Bedienelemente rechts kann innerhalb der Kategorienliste gescrollt oder die Liste der verfügbaren Kategorien bearbeitet werden.

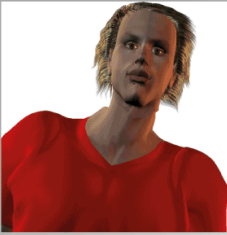
Im Hauptarbeitsbereich darunter findet sich rechts (grün unterlegt) die eigentliche Zusammenfassung. Links davon befindet sich ein vom Autor frei gestaltbarer, hier grau unterlegter Bereich, in dem beispielsweise Verknüpfungen zu Storyelementen abgelegt werden können, die für die Sequenz wichtig sind. Ebenso können dort Grafiken, Texte oder andere Medien abgelegt werden, wenn der Autor sie als wichtig für die Sequenz (bzw. die aktuell bearbeitete Kategorie der Sequenz) erachtet.

Im Beispiel sind die einzelnen Bereiche der Zusammenfassung passend getaggt ([\[Inhalt\]](#), [\[Storyanschluß\]](#), etc.), sodass sie vom System für die automatisierte Weiterverarbeitung entsprechend katalogisiert werden können. Die Tags können vom Benutzer frei definiert werden. Ein vorgegebener Satz von Tags kann (in der Vorlage) definiert werden und wird dann vom System automatisch beim Generieren der Sequenz angelegt.

Im Bereich [\[Storyanschluß\]](#) finden sich Links zu den Sequenzen, von denen aus die bearbeitete Sequenz typischerweise ausgelöst ([\[Sequenz, auslösend\]](#)) und zu welchen Folgesequenzen typischerweise weiterverzweigt ([\[Sequenz, resultierend\]](#)) wird.

Im linken, vom Autor frei verfügbaren Bereich sind hier Verweise auf die Sequenz wichtige Inhalte anderer Konzeptionsebenen zu finden. Beispielsweise zu dem Bereich der Kreativebene, in dem die „Mechanik“ der Zwischenwelt, in welcher der Protagonist gefangen ist, genauer beschrieben wird. Oder zu dem Bereich, in dem definiert ist, wozu es in dieser Welt einen „personifizierten Tod“ benötigt und was dessen Aufgaben und Selbstverständnis sind. In diesem Beispiel ist vor allem der rechte Bereich mit der Zusammenfassung sehr textlastig. Dies ist aber von der Story oder von den Gewohnheiten des Autors abhängig – prinzipiell kann dieser Bereich frei mit Grafiken und Text gestaltet werden, auch wenn die diagrammzentrierten Funktionalitäten der vorhergehenden Konzeptionsebenen fehlen und stattdessen ein stärker formularorientierter Ansatz vorherrscht.

„Antagonist enthüllt seine wahre Identität“

Zusammenfassung	Ereignisse	Charaktere	Orte	Interaktionen	Kontext	Szenen
 Der Wendepunkt in der Story für den Protagonisten: Das Setting wird ernst. Die Themen werden existentiell. Spätestens ab diesem Zeitpunkt ist die Story „reif“ für die ernsthafte, politische Thematik. [Verhalten] Die Konfrontation mit dem eigenen Tod ruft naturgemäß eine initiale Panikreaktion hervor. Dennoch siegt schnell die Neugier, und der Protagonist stellt sich typische Fragen wie: <i>Wo bin ich hier gelandet? Warum ist „der Tod“ bei mir? Wie geht es mit mir weiter? Geht es überhaupt weiter? ...</i> [Motivation] In diesem Moment der Erkenntnis ändert sich alles für den Protagonisten. Dementsprechend ändert sich die Einschätzung des Gegenübers und der Willen, von diesem Informationen zu erhalten. Wurde das Gespräch zuvor ggf. mit ironischer Distanz geführt, erhält es nun einen existentiellen Charakter. Ebenso verschiebt sich der Fokus zunächst auf die Informationsgewinnung – naturgemäß wünscht der Protagonist möglichst viel über seine aktuelle Situation und seine „Zukunft“ zu erfahren. [Charakterentwicklung] Diese Sequenz ist ganz entscheidend für die Entwicklung des Protagonisten innerhalb der Story: Aus einem zunächst harmlos erscheinenden Szenario (<i>Sonntagsspaziergang am Bahnhof</i>) ist das Ende des „echten“ Lebens geworden. Der Charakter hat keine Zukunft mehr. War das Gespräch mit dem Antagonisten bislang nur ein relativ ungezwungener, spielerisch geführter Dialog, erhält es nun eine ganz existentielle Bedeutung. Die Ernsthaftigkeit gegenüber dem Antagonisten nimmt deutlich zu. Die Themen des weiteren Dialogs erhalten eine stärkere Tiefe – es geht (auch) um die grundlegenden Dinge der menschlichen Existenz (Sinn, Werte, usw.). [Interaktionsverhalten] Die Ironie im Umgang mit dem Antagonisten verschwindet komplett. Sie weicht einer natürlichen Angst, aber auch Neugier aufgrund der Situation. Der Ton wird respektvoller. [Charakterrepräsentation] Diese Sequenz hat unwiderrufliche Folgen auf die Charakterrepräsentation des Protagonisten, da für ihn zum ersten Mal abschließend klar wird, daß er tatsächlich tot ist (auch wenn er dies zuvor schon erahnt haben mag). Dementsprechend tun sich weitere Facetten der Persönlichkeit des Protagonisten kund (und müssen dementsprechend in der Charakterrepräsentation, Stichwort: „aktuelle Schwerpunkte des Handelns“, reflektiert werden): ▪ Reflektieren des eigenen Lebens ▪ Reflektieren des Todes des Bruders als zentrales Ereignis der Kindheit ▪ Fixierung auf „offene Enden“ im Lebenslauf						

Der Aufbau der Bearbeitungsmaske für die charakterspezifischen Informationen zur Sequenz ist prinzipiell ähnlich wie der Aufbau der Bearbeitungsmaske für die Zusammenfassung: Rechts wird der eigentliche Inhalt erfasst, links hat der Autor die Möglichkeit, wichtige Aspekte hervorzuheben oder Links zu wichtigen Storyelementen anderer Konzeptionsebenen zu definieren. Beide Bereiche sind prinzipiell vom Autor frei gestaltbar, auch wenn sie ebenso prinzipiell im Sinne des vorhergesehenen Einsatzzwecks genutzt werden sollten.

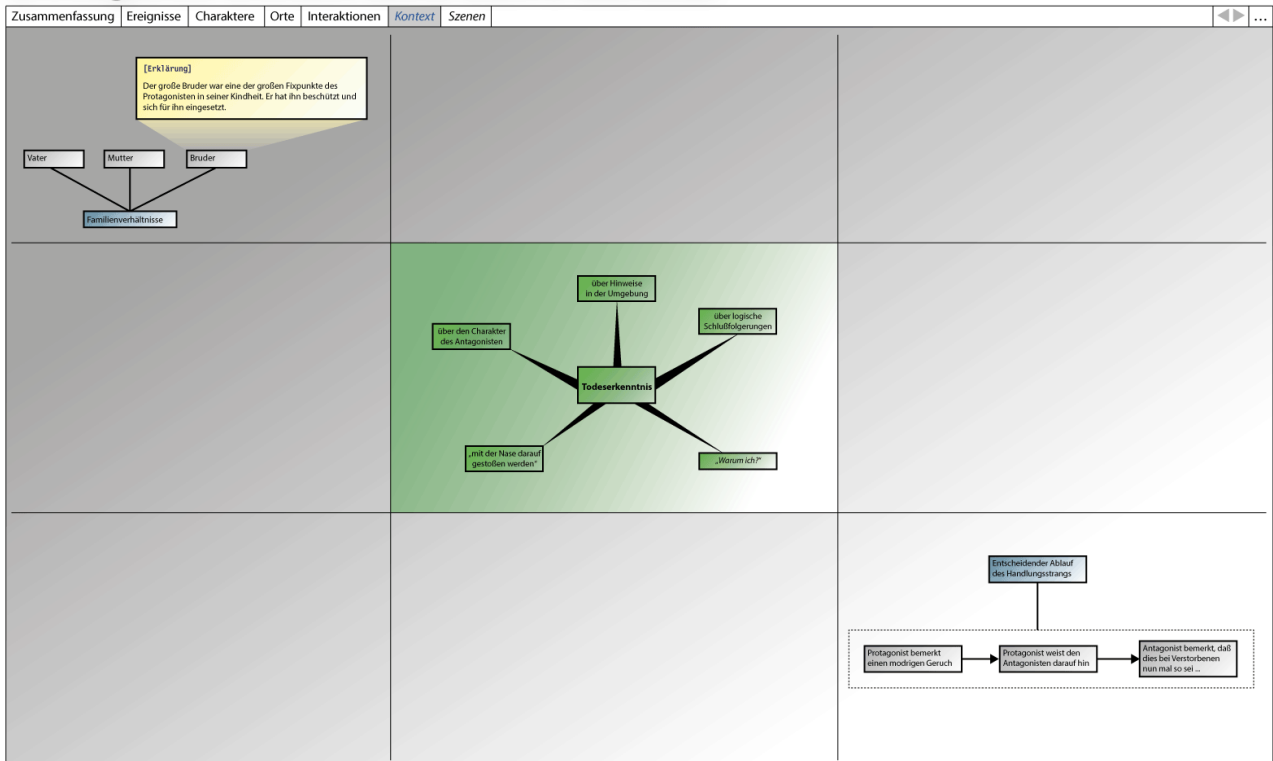
Auch hier ist der eigentliche Inhalt zur automatisierten Weiterverarbeitung getaggt ([**Verhalten**], [**Motivation**], [**Charakterrepräsentation**], etc.). Auch diese Tags sind vom Autor frei definierbar. Ein vorgegebener Satz von Tags kann in der verwendeten Vorlage definiert werden.

In diesem Beispiel wird der linke Bereich dazu benutzt, den zentralen Aspekt der Sequenz für den Charakter – der zusätzlich bildlich dargestellt wird – in zwei prägnanten Sätzen zusammenzufassen. Verknüpfungen existieren keine, da diese (im Beispiel) bereits in der Zusammenfassung enthalten sind.

Die einzelnen Charaktere sind als Unterkategorien definiert und als „Reiter“ direkt unter der eigentlichen Kategorie zu finden. Bei Bedarf können für jeden Charakter noch zusätzliche Unterkategorien – z.B. *Verhalten*, *Biographie* oder *Charakterrepräsentation* – hinzugefügt werden.

Die übrigen (Haupt-) Kategorien der Konzeptionsebene – *Ereignisse*, *Orte*, *Interaktionen*, ggf. benutzerdefinierte Kategorien – sind entsprechend der hier gezeigten *Charaktere*-Kategorie aufgebaut.

„Antagonist enthüllt seine wahre Identität“



In der *Kontext*-Spezialkategorie der Sequenz sind verschiedene Bereiche aus anderen Konzeptionsebenen zusammengefasst, die direkt oder indirekt mit der Sequenz zusammenhängen.

Im Mittelpunkt (im obigen Beispiel grün unterlegt) ist das Element aus der Kreativebene, aus dem die Sequenz ursprünglich abgeleitet wurde.

Daneben werden (im Beispiel) bis zu acht weitere Bereiche dargestellt, die für die Sequenz wichtig sind. Diese acht Bereiche können vom Benutzer vorgegeben oder von der Anwendung nach verschiedenen, vom Benutzer beeinflussbaren Kriterien automatisch ausgewählt werden.

Der Autor kann per Mausklick in den jeweiligen Bereich der verknüpften Konzeptionsebene springen.

„Antagonist enthüllt seine wahre Identität“

Zusammenfassung	Ereignisse	Charaktere	Orte	Interaktionen	Kontext	Szenen
Enthüllung ⚙ Bearbeiten; 🗑 Löschen <i>In dieser initialen Szene sagt der Antagonist ohne Wenn und Aber, daß der Protagonist tot ist. Er selbst gibt sich als der personifizierte Tod zu erkennen. Diese Enthüllung stürzt den Antagonisten zunächst in einen Verwirrungszustand.</i> Nachfragen nach Enthüllung ⚙ Bearbeiten; 🗑 Löschen <i>Hier beginnt der Protagonist, seinen aktuellen Zustand zu hinterfragen: Wie ist er an diesen Ort gekommen? Was war die Ursache seines Todes.</i> Reflektion ⚙ Bearbeiten; 🗑 Löschen <i>In dieser Szene reflektiert der Antagonist seinen aktuellen Zustand, ggf. unter Berücksichtigung der in der „Nachfragen“-Szene erhaltenen Informationen. Es handelt sich um eine Art Monolog, in dem der Antagonist kaum oder nur sehr marginal vorkommt.</i> Konsequenzen? ⚙ Bearbeiten; 🗑 Löschen <i>Hier fragt der Protagonist nach den Konsequenzen des Todes - wie geht es weiter? Bleibt er in der Zwischenwelt gefangen? Muß er sein Gegenüber nun als eine Art „Gott“ ansehen? ...? Der Antagonist gibt bereitwillig Auskunft über seine Welt.</i> ➡ Szene hinzufügen						[Erinnerung] [Ich] Es wird noch eine Szene benötigt, in der genauer auf die Mechanismen der Zwischenwelt eingegangen wird. [Anmerkung] [Ich] Der Unterschied zwischen <i>Nachfragen nach Enthüllung</i> und <i>Konsequenzen?</i> ist, daß in ersterem eher harte Fakten im Vordergrund stehen, während es in letzterer Szene eher um philosophische Fragen geht.

In der Spezialkategorie *Szenen* werden die Szenen der Sequenz vorgeplant und verwaltet.

In einem normalen Workflow werden die Szenen in diesem Screen vorgeplant, indem ein kurzer Titel und eine kurze Szenenbeschreibung erstellt werden.

Danach kann über den *Bearbeiten*-Link in die Szenen-Ebene für die jeweilige Szene gesprungen werden, um sie auszuarbeiten. Darüber hinaus können in diesem Screen neue Szenen erstellt und bestehende Szenen gelöscht werden.

Rechts (im gelb unterlegten Bereich) sind Kollaborationselemente zu sehen. Dabei ist jedes Element zweifach getaggt – zum einem mit seinem Typ (*[Erinnerung]*, *[Anmerkung]*), zum anderen mit dem Benutzer, der das Element erstellt hat (in diesem Falle ausschließlich der Autor, dargestellt als *[Ich]*).

Kollaborationselemente sind auch in allen anderen Kategorien verfügbar. Sie werden dort – anders als in dieser Spezialkategorie – typischerweise im linken Bereich eingeblendet. Ein entsprechendes Beispiel hierfür findet sich im Abschnitt zur Konzeptionsebene *Szenen*.

Die Kurzbeschreibung einer Szene ist in der Szenen-Ebene nicht direkt verfügbar. Eventuell könnte sie dort per Überrollen des Szenentitels (der in jeder Kategorie vorhanden ist) mit der Maus eingeblendet werden.

10. Szenen

10.1 Charakteristika

Inhaltlich

In dieser Konzeptionsebene werden Sequenzen in kleinere, detailliert ausgearbeitete Einheiten unterteilt. Ereignisse, Charaktere und Interaktionen sind am Ende dieser Ebene bereits scharf konturiert, das Endergebnis ist (in Form des Drehbuchs) „zum Greifen nah“.

Prinzipiell sind die erfassten Daten in der Szenen-Ebene weniger umfangreich, dafür aber spezifischer als in der Sequenzen-Ebene. Typischerweise umfassen sie nur Abweichungen von den generell gehaltenen Informationen der Sequenz (warum beispielsweise sich ein handelnder Charakter in dieser Szene anders verhält als im Rest der Sequenz).

Typischerweise sind in dieser Ebene bereits ausformulierte Inhalte (Texte, Medienbeschreibungen, zentrale Bilder, Regieanweisungen) und Interaktionen zu finden.

Die Konzeptionsebene dient auch als Ausgangspunkt zur Erstellung der passenden Drehbucheinträge: Die Storyfragmente (als Gestaltungseinheit des Drehbuchs) können hier bereits erstellt und die Inhalte grob skizziert werden.

Typische Inhalte dieser Konzeptionsebene sind:

- Beschreibung, was in der Szene passieren soll;
- Beschreibung, wie sich eine Person in der Szene verhält und entwickelt;
- Definition der Medien, die in der Sequenz verwendet werden sollen;
- Definition eines Interaktionskonzeptes der Szene, aber auch das Skizzieren einzelner Interaktionen;
- Ausformulierung zentraler Texte und Ausdefinition zentraler Interaktionen.

Die Inhalte dieser Ebene werden typischerweise auch mit den Storyelementen anderer Kreativebenen verknüpft, aus denen sie ursprünglich abgeleitet wurden.

Strukturell

Strukturell ähnelt diese Konzeptionsebene stark der vorhergehenden: Eine Szene wird über verschiedene Kategorien und Unterkategorien definiert, welche prinzipiell benutzerdefinierbar sind. Es werden dieselben Kategorien vom System vordefiniert wie in der Sequenz-Ebene. Auch diese Voreinstellung ist vom Benutzer anpassbar.

Auch hier stehen die beiden Spezialkategorien der Sequenz-Ebene zur Verfügung: Kontextinformationen zur Szene und die Möglichkeit, die Storyfragmente für die Drehbuch-Ebene vorzubereiten.

Die Storyfragmente-Spezialkategorie dient wieder als Reißbrett – diesmal für das Drehbuch: Es wird ein Titel vergeben und eine Skizze zum Inhalt des Storyfragmentes erstellt, die dann als Grundlage der weiteren Entwicklung des Storyfragmentes in der Drehbuch-Konzeptionsebene dient.

Jede Kategorie (außer den beiden Spezialkategorien) kann weiter in Unterkategorien gegliedert werden.

Visuell

Auch das Bildschirmlayout in dieser Konzeptionsebene ähnelt stark der Darstellung in der Sequenzen-Ebene.

Unterschiede finden sich in der Spezialkategorie „Kontext“: Hier werden keine grafisch aufbereiteten Kontextinformationen angezeigt (wie in der Sequenz-Ebene), sondern textbasierte Links auf andere Ebenen. Diese können manuell vom Benutzer erfasst oder automatisch vom System (nach vom Benutzer vorgegebenen Kriterien) generiert werden.

10.2 Elemente

Szene

Hierbei handelt es sich um das grundlegende Containerelement, das eine Szene innerhalb einer Sequenz repräsentiert.

Jede Szene ist exakt einer Sequenz zugeordnet.

Fragmentreferenz

Jeder Szene sind Referenzen auf die Storyfragmente im Drehbuch zugeordnet, die aus der Szene erstellt werden sollen (bzw. bereits erstellt wurden). Über Fragmentreferenzen kann entsprechend zwischen einer Szene und ihren Storyfragmenten navigiert werden.

Fragmentreferenzen sind sowohl in der Übersicht einer Szene als auch in der *Storyfragmente*-Spezialkategorie sichtbar (Erläuterungen später).

Fragmentreferenzen sind durch einen Titel und einen beschreibenden Text charakterisiert. Darüber hinaus enthalten sie einen Verweis auf das tatsächliche Storyfragment im Drehbuch (sofern das Storyfragment dort bereits erstellt wurde).

Sprungmarke

Mit Hilfe dieses Elementtyps kann von innerhalb der Szene auf ein beliebiges anderes Storyelement (egal welcher Konzeptionsebene) verwiesen (und entsprechend dorthin navigiert) werden.

Sprungmarken enthalten neben dem eigentlichen Verweis auch noch zusätzliche Daten (Text, Grafik, etc. – wie jedes andere Storyelement auch).

Kategorie

Kategorien sind ein hierarchisches Gliederungselement innerhalb einer Szene. Sie können beliebig verschachtelt werden. Beispielsweise kann eine Kategorie „Charaktere“ Unterkategorien für jeden einzelnen (tragenden) Charakter der Story enthalten. Für jeden Charakter können weitere Kategorien, die diese Person weiter ausgestalten, definiert werden.

Jeder Kategorie können weitere Kategorien und/oder je ein Container für die Kategoriedefinition und zur freien Gestaltung untergeordnet werden.

Container für Kategoriedefinition

In diesem Element werden die „formalen“ Daten, die einer Kategorie zugeordnet sind, zusammengefasst.

Dem Container sind Text- und Medienelemente untergeordnet. Ebenso können Medienbeschreibungen, interaktionsbezogene Elemente und Verknüpfungen enthalten sein.

Container für freie Gestaltung

In diesem Container werden die Elemente zusammengefasst, die der Autor frei ausgestaltet hat.

Dem Container können Text- und Medienelemente, aber auch Medienbeschreibungen, interaktionsbezogene Elemente und Verknüpfungen untergeordnet sein.

Textelement (semantisch)

Dieses Storyelement repräsentiert ein beliebiges Textfragment, das semantische Informationen enthalten kann. Die semantischen Informationen können in Form von „Zwischenüberschriften“, die den nachfolgenden Text charakterisieren, bereitgestellt werden, oder aber direkt bestimmten Wörtern oder Sätzen zugeordnet sein.

Medienelement

Repräsentiert eine Grafik, eine Skizze/Zeichnung, ein Video oder ein Audio, das direkt in die Szene eingebunden wird. Dabei ist unerheblich, ob es sich inhaltlich um einen Teil der fertigen Story oder um ein Teil des Konzeptionsprozesses handelt.

Medienelemente können ebenfalls mit semantischen Informationen versehen werden. Dadurch kann beispielsweise der inhaltliche Typ oder der Kontext des Elementes markiert werden.

Die Darstellung erfolgt entweder direkt auf dem Bildschirm (sofern dies technisch möglich ist) oder als Platzhalter (Beschreibungstext + ggf. eine Symbolgrafik), über den eine externe Anwendung zur Darstellung und Bearbeitung des Medienelementes gestartet werden kann.

Nach abgeschlossener externer Bearbeitung kann das Medienelement automatisch/auf Nachfrage wieder in die Szene re-importiert werden.

Medienbeschreibung

Über eine Medienbeschreibung kann ein später noch zu produzierendes Medium – egal, ob Grafik, Video oder Audio – beschrieben werden.

In dieser Konzeptionsebene wird das zu erstellende Medium genauer definiert, soweit dies möglich ist. Beispielsweise kann das Rohgerüst der in einem Video zu erzählende Geschichte erfasst werden, ohne bereits konkrete Texte oder Regieanweisungen zur Verfügung zu stellen.

Interaktionsdefinition

Über Interaktionsdefinitionen können Interaktionen skizziert und umschrieben werden. Typischerweise wird so die Erstellung einer tatsächlichen Interaktion vorbereitet.

Dementsprechend fungiert eine Interaktionsdefinition gleichzeitig auch als ein Container für die aus der Umschreibung tatsächlich abgeleiteten Interaktion(en).

Interaktion

Dieses Storyelement definiert eine tatsächliche, ausgearbeitete Interaktion. Je nach Interaktionstyp sind unterschiedliche Eigenschaften definierbar – zum Beispiel ein Text, der die Interaktion in der Story repräsentiert. Ebenfalls in der Interaktion abgelegt sind sämtliche Beeinflussungen des Interaktionspfades (z.B. Sprungziel der Interaktion) und der Elementrepräsentationen.

In dieser Konzeptionsebene werden Interaktionsdefinitionen verstärkt in konkrete Interaktionen ausgearbeitet.

Kollaborationselement

Kollaborationselemente können allen Storyelementen dieser Ebene zugeordnet werden. Je nach Zielelement werden Kollaborationselemente anders dargestellt/eingebunden (dem Zielelement angepasst).

Es werden alle Typen von Kollaborationselementen (siehe Kapitel 2.7) unterstützt.

Kontextelement

Dieses Storyelement dient als Containerelement für die Verknüpfungen der *Kontext*-Spezialkategorie.

10.3 Verknüpfungstypen

Verknüpfung in andere Konzeptionsebene

Über diesen Verknüpfungstyp kann auf Storyelemente in anderen Konzeptionsebenen verwiesen werden.

Elementhierarchie (implizit)

Über diesen impliziten, vor dem Benutzer verborgenen Verknüpfungstyp werden die hierarchischen Beziehungen der einzelnen Elemente innerhalb der Konzeptionsebene und auf die übergeordnete Sequenz abgebildet.

10.4 Zusatzinformationen

Alle Elemente können mit Zusatzinformationen versehen werden.

10.5 Zusammenspiel mit anderen Konzeptionsebenen

Szenen können in der übergeordneten Sequenz (in Form einer Zusammenfassung oder Ideensammlung) vorbereitet und zur Bearbeitung aufgerufen werden.

Zusätzlich kann aus beliebigen Textfragmenten einer Sequenz eine Szene generiert oder abgeleitet werden. Die Referenz auf das zugrundeliegende Textfragment bleibt dabei erhalten.

Ebenso können Elemente einer Szene aus Konzeptionsebenen jenseits der Sequenzen-Ebene abgeleitet werden. Beispielsweise können Interaktionselemente aus der Kreativebene direkt in ein entsprechendes Interaktionselement der Szene adaptiert werden.

Bei der direkten Erstellung einer Szene aus Elementen einer anderen Konzeptionsebene muss diese einer Sequenz zugeordnet werden. Dies geschieht immer manuell, wobei der Benutzer einerseits die Möglichkeit hat, eine neue Sequenz „on the fly“ anzulegen. Andererseits kann das System eine Vorauswahl in Form einer bestehenden Sequenz anbieten, wenn der Kontext dies erlaubt – wenn beispielsweise ein benachbartes Element in der übergeordneten Ebene in einer Sequenz bereits referenziert wird oder eine Sequenz aus einem übergeordneten Element der anderen Konzeptionsebene abgeleitet wurde.

In der *Kontext*-Spezialkategorie können benutzerdefinierte Verknüpfungen in andere Konzeptionsebenen abgelegt werden. Ebenso finden sich dort vom System automatisch errechnete Verknüpfungen, die im Kontext der Szene Sinn ergeben (könnten/sollten).

In der *Storyfragmente*-Spezialkategorie wiederum kann die Vorarbeit für die einzelnen Fragmente der Szene erledigt werden, indem das später zu erstellende Storyfragment zunächst einmal umschrieben wird. Ebenso können die Storyfragmente in dieser Ansicht direkt zur Bearbeitung in der Drehbuchebene aufgerufen werden.

10.6 Skizzen & Beispiele

Verwendung in der Story

Die Verwendung dieser Konzeptionsebene wird anhand einer Beispielszene – „*Nachfragen nach Enthüllung*“ – der Sequenz „*Antagonist enthüllt seine wahre Identität*“ erläutert.

In der Kategorie „**Zusammenfassung**“:

- Der Protagonist kehrt (typischerweise – aber letztlich abhängig vom Interaktionspfad) in etwas ruhigere Fahrwasser zurück: die unmittelbare „Vernichtungsgefahr“ ist abgewandt; er ist sich bewusst, dass er durch zusätzliche Fragen mehr Informationen beschaffen kann.
- Die Neugier des Protagonisten bricht sich Bahn und überlagert andere, negative Gefühle wie Angst oder Unsicherheit.
- Zentrales Element/wichtigste Erkenntnis der Szene: Der Antagonist erklärt dem Protagonisten (und somit dem Rezipienten), dass in seinem Leben noch einige lose Enden vorhanden sind, die er in der Zwischenwelt auflösen kann.
- Es herrscht eine melancholische Stimmung in dieser Szene, der Situation angemessen.
- Verweis auf Vorgängerszene: *Enthüllung* der wahren Identität des Antagonisten
- Verweis auf Nachfolgeszene: *Reflektieren* über die Situation.
- Verweis auf Nachfolgeszene: *Konsequenzen?* – der Protagonist überlegt sich die Konsequenzen, die sich aus seiner Situation ergeben.
- Medieneinsatz: Die Szene verwendet ausschließlich Texte.
- usw.

In der Kategorie „**Ereignisse**“:

- Szenen-spezifische Ereignisse (sofern die Informationen tatsächlich in der Szene offengelegt werden):
 - Erkenntnis aus dem zentralen Element: *Es gibt noch lose Enden, die ich hier klären kann!*
 - Erkenntnis: *Der Antagonist kann mir in meiner Situation helfen. Er ist nicht gegen mich.*
 - Erkenntnis: *Diese Zwischenwelt, in der ich mich derzeit befinde, kann ich bis zu einem gewissen Grad selbst beeinflussen.*
 - usw.
- Bezug/Referenz auf Ereignisse anderer Szenen, Sequenzen oder Konzeptionsebenen:
 - Erkenntnis aus vorheriger Sequenz: *Ich rede mit dem Tod!*
 - Erkenntnis aus vorheriger Sequenz: *Ich bin in einer Art Zwischenwelt gelandet!*
 - Fakt: Maya-Mythos: *Zwischenwelt als Ort, um „lose Enden“ eines Lebens miteinander zu verknüpfen*
 - usw.

In der Kategorie „**Charaktere**“:

- Protagonist:
 - Beruhigt sich im Verlauf dieser Szene zunehmend.
 - Die Neugier siegt.
 - Er versucht, die Ereignisse einzuordnen.
 - Er möchte seine Lage verstehen können.
 - Er beginnt, Vertrauen in den Antagonisten zu fassen und in ihm einen Partner zu sehen.

- Er beginnt, sich für die Umstände seines Todes zu interessieren.
- Zentrale Inhaltselemente:
 - „Wo bin ich hier gelandet? Was, zur Hölle ...?“ *Ich breche den Gedanken unmittelbar ab. Hölle – war es das, wo ich hier gelandet bin? Die Hölle – ein Bahnhof?*
 - *Nun verstehe ich, warum sich die Zwischenwelt mir als Bahnhof zeigt: Es ist der Ausgangspunkt für die weitere Reise. Auch wenn es sich in diesem Fall um eine letzte, endgültige handelt. Und ich das Ziel nicht mehr bewusst erleben werde.*
- usw.
- Antagonist:
 - Beantwortet Fragen bereitwillig.
 - Je neugieriger der Protagonist ist, desto mehr Interesse hat auch der Antagonist an ihm.
 - usw.

In der Kategorie „**Orte**“:

- Orte innerhalb der Szene:
 - selber Ort wie in der vorhergehenden Szene
 - keine Ortsänderung innerhalb der Szene
- Bezug/Referenz auf Orte anderer Szenen, Sequenzen oder Konzeptionsebenen:
 - Zwischenwelt
 - usw.

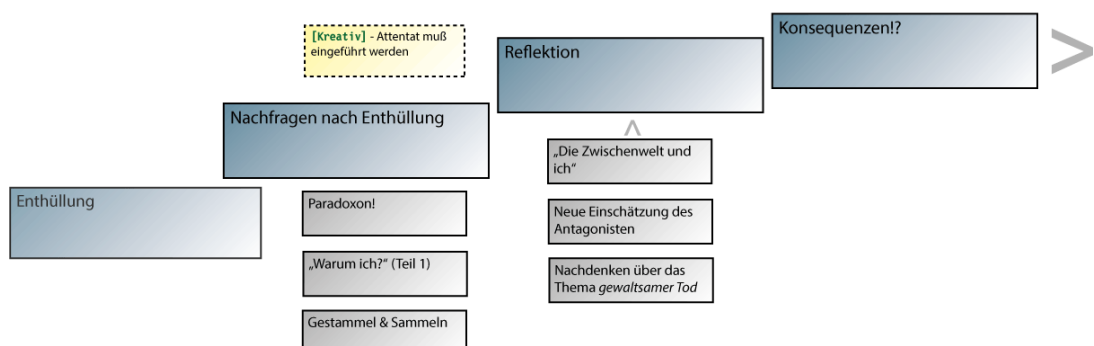
In der Kategorie „**Interaktionen**“:

- Auch hier bestimmen die Interaktionen, welche Fragen der Protagonist stellt und welche Informationen ihm somit zugänglich werden.
- Der Interaktionspfad legt fest, welche Fragemöglichkeiten konkret zur Verfügung stehen, da manche Fragen Vorwissen voraussetzen.
- Die Informationen werden auch durch den Interaktionspfad eingeschränkt – je nach Vorwissen oder den zuvor durchgeführten Aktionen werden einzelne Informationsfacetten nicht offengelegt, wenn diverse Grundlagen dafür fehlen.
- Das „Ansehen“ des Protagonisten beim Antagonisten (→ Charakterrepräsentation) wächst, je mehr Fragen dieser stellt.
- usw.

Konkreter Beispielinhalt

Auch in der Szenen-Ebene existiert eine zentrale Übersicht, die alle Szenen der aktuellen Sequenz navigierbar darstellt:

„Antagonist enthüllt seine wahre Identität“



Diese Übersicht funktioniert prinzipiell gleich wie die Übersicht in der Sequenzen-Ebene: Die blauen Elemente stellen die einzelnen Szenen dar. Das Scrollen innerhalb der Übersichtsdarstellung erfolgt über die grauen Pfeile.

Das gelbe Element ist ein Verweis auf ein Element aus einer vorherigen Konzeptionsebene, das zusätzliche Kontextinformationen bereitstellt. Derartige Verweise können in der Übersichtsdarstellung hinzugefügt, bearbeitet und auch wieder entfernt werden.

Die grauen Elemente definieren die Storyfragmente, die aus der Szene hervorgegangen sind.

Alle Elemente in dieser Darstellung sind navigierbar: Über die Verweise wird in die entsprechende Konzeptionsebene zu dem verlinkten Element verzweigt. Über die grauen Elemente kann in die entsprechenden Storyfragmente der Drehbuchebebene gesprungen werden.

„Nachfragen nach Enthüllung“

Zusammenfassung	Ereignisse	Charaktere	Orte	Interaktionen	Kontext	Storyfragmente
 Fragen über Fragen ... in einer „seltsamen“ Umgebung ... mit einem seltsamen Gegenüber.						[Inhalt] In dieser Szene fängt sich der Protagonist wieder, zumindest halbwegs. Die Neugier meldet sich zu Wort. Verschiedene Fragen stellen sich ihm: ▪ Warum hat es gerade mich erwischt? ▪ Weshalb bin ich noch immer meiner selbst bewußt (wenn ich doch tot bin)? ▪ Ist das das Leben nach dem Tod? ▪ Wo bin ich hier eigentlich gelandet? ▪ Wer genau ist eigentlich mein Gegenüber? [Zentrale Passage] Antagonist erklärt dem Protagonisten seine aktuelle Situation: „Sie sind hier in einer Zwischenwelt gefangen“, setzt mein Gegenüber an. „Da scheinen noch einige offenen Enden in Ihrem Leben zu sein, sonst würden wir uns nicht hier und jetzt unterhalten. Fragen Sie, ich werde antworten!“ [Stimmung] Die Stimmung ist melancholisch, aber auch irgendwie unwirklich - also der Situation angemessen. [Storyanschluß] Dem Protagonisten ist bekannt, daß er tot ist. Ggf. - je nach Interaktionspfad - weiß er auch schon, daß es sich bei seinem Gegenüber um den personifizierten Tod handelt. Mit dem Verlassen der Szene wendet sich der Protagonist dann der Analyse der erhaltenen Informationen zu. Theoretisch könnte er dies auch überspringen, allerdings paßt dies nicht zur Motivation des Protagonisten in dieser Szene. ➡ [Szene, auslösend] - Enthüllung ➡ [Szene, resultierend] - Reflektion ➡ [Szene, resultierend] - Konsequenzen!? [Medienkonzept] Die Szene ist rein textbasiert. [Interaktionskonzept] Der Wechsel zwischen den einzelnen Storyfragmenten erfolgt hauptsächlich über Fragen, die der Protagonist dem Antagonisten stellt. Ab und zu muß er auch Gegenfragen beantworten, um den weiteren Informationsfluß zu bestimmen.

Auch hier entspricht der Bildschirmaufbau weitestgehend dem entsprechenden Screen der Sequenz-Ebene:

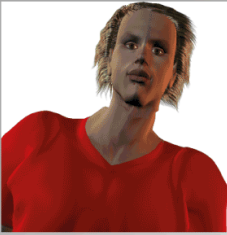
- Kategorien oben; vom Benutzer frei bearbeitbar; Vorgabe der Kategorien über entsprechende Vorlagen;
- vom Autor frei definierbarer Bereich links (grau unterlegt); *hier*: handgezeichnete Skizze (das Fragezeichen) und eine einprägsame Zusammenfassung der Szene;
- inhaltliche Zusammenfassung rechts (blau unterlegt); semantisch getaggt (wiederum vom Autor frei definierbar und per Vorlage initialisierbar).

Im Inhaltsbereich findet sich – als **[Zentrale Passage]** getaggt – ein bereits ausformuliertes Inhaltsfragment, das später 1:1 ins Drehbuch übernommen werden soll.

Ansonsten sind im Inhaltsbereich ähnliche Elemente zu finden wie in der Zusammenfassung einer Sequenz:

- Definition des Inhaltes (**[Inhalt]**) und des Interaktionskonzeptes der Szene (**[Interaktionskonzept]**)
- Kontextinformationen (Verknüpfungen zu anderen Szenen, Sequenzen, etc.)
- Regieanweisungen (**[Medienkonzept]**, **[Stimmung]**)

„Nachfragen nach Enthüllung“

Zusammenfassung	Ereignisse	Charaktere	Orte	Interaktionen	Kontext	Storyfragmente
Protagonist Antagonist		 [Charakter] - Charaktereigenschaften				
		[Verhalten] Zunächst noch verwirrt, setzt sich nach einiger Zeit die Neugier und der Wissensdrang durch. Er bombardiert den Antagonisten mit Fragen. [Motivation] Der Protagonist möchte seine aktuelle Lage verstehen lernen und einordnen können. [Zentrales Inhaltsfragment] „Wo bin ich hier gelandet? Was, zur Hölle ...?“ Ich breche den Gedanken unmittelbar ab. Hölle - war es das, wo ich hier gelandet bin? Die Hölle - ein Bahnhof? [Zentrales Inhaltsfragment] Nun verstehe ich, warum sich die Zwischenwelt mir als Bahnhof zeigt: Es ist der Ausgangspunkt für die weitere Reise. Auch wenn es sich in diesem Fall um eine letzte, endültige handelt. Und ich das Ziel nicht mehr bewußt erleben werde. [Charakterentwicklung] Das Wissen des Charakters entwickelt sich. Er lernt seine Lage besser einschätzen und kann dadurch in späteren Szenen „tiefere Gedanken“ machen, als wenn er seine Lage nicht kennt. [Interaktionsverhalten] Der Protagonist und damit seine Fragen variieren zwischen Verwirrtheit und (zunehmender) Ordnung/Neugier. Dementsprechend können einzelne Szenen auch ins Ungefähre/Unsinnige abgleiten. [Charakterrepräsentation] Die entsprechenden Informationen, die der Charakter in Erfahrung bringt, sind über den Interaktionspfad im weiteren Storyverlauf zu berücksichtigen. Je nach tatsächlich erlangten Informationen ändert sich der Gemütszustand: Die Verzweiflung baut sich ab, je nach Verlauf kann sich sogar wieder etwas wie Hoffnung (z.B. auf ein Leben nach dem Tode) entwickeln.				
[Kommentar] [Ulf Wümme] Mir ist die Motivation noch nicht ganz klar. Könnte man da noch etwas ausführlicher werden? [Kommentar] [Ich] Was genau sollte ausführlicher werden? [Kommentar] [Ulf Wümme] Z.B. warum er die Lage besser einschätzen können möchte. Er ist ja tot - warum sollte ihn noch irgendwas interessieren?						

Auch die verschiedenen Kategorien entsprechen prinzipiell ihren Äquivalenten in der Sequenzen-Ebene. In obigem Beispiel der „Charaktere“-Kategorie finden sich daher:

- die beiden Charaktere als Unterkategorien;
- frei gestaltbare Inhalte links (Bild zu Visualisierungszwecken; Verknüpfung zu der für die Szene relevanten Charaktereigenschaft);
- die relevanten charakterbezogenen Informationen für die Szene (rechts, blau unterlegt); passend getaggt (wobei die Tags in Form einer Vorlage vorgegeben werden können).

In obigem Beispiel sind zusätzlich noch Kollaborationselemente links eingeblendet (gelb unterlegt): Es wird eine Konversation zwischen dem Autor und einem (fiktiven) Benutzer *Ulf Wümme* dargestellt, die sich auf die Szene bezieht.

Als Besonderheit finden sich noch zwei für den bearbeiteten Charakter zentrale Inhaltsfragmente, die mit **[Zentrales Inhaltsfragment]** getaggt sind. In diesem Falle handelt es sich dabei um einen zentralen Gedanken mit anschließender Frage, sowie – als zweites zentrales Fragment – die Antwort auf diese Frage, die im Kontext der Szene (und auch der Sequenz) von zentraler Bedeutung ist.

Auch in der Szenen-Ebene ist die Darstellung der einzelnen Kategorien (und Unterkategorien) prinzipiell identisch (auch wenn die Bedeutung natürlich leicht unterschiedlich ist).

„Nachfragen nach Enthüllung“

Zusammenfassung	Ereignisse	Charaktere	Orte	Interaktionen	Kontext	Storyfragmente
Sequenz: ↪ [Sequenz] - Antagonist enthüllt seine wahre Identität Andere Szenen der Sequenz: ↪ [Szene] - Enthüllung ↪ [Szene] - Reflektion ↪ [Szene] - Konsequenzen? Automatischer Kontext: ↪ [Charakter] - Antagonist ist der personifizierte Tod ↪ [Ereignis] - das Attentat ↪ [Charakter] - Antagonist ist auskunftsfreudig						Kontext: ↪ [Charakter] - Neugierde: das zentrale Element dieser Szene! ↪ [Ort] - Zwischenwelt: wird in dieser Szene initial erklärt ↪ [Fakten] - Zwischenwelt: Backgroundinformationen ↪ [Fakten] - der Todesmythos der Maya: zusätzliche Backgroundinformationen
						[Erinnerung] [Ich] Es fehlen noch Links zu verschiedenen Bereichen der Kreativitätsebene.

Die Spezialkategorie *Kontext* stellt wichtige Kontextinformationen zur Verfügung.

Die automatisch generierten Kontextinformationen sind im Beispiel ganz links dargestellt:

- Verweis auf die übergeordnete Sequenz;
- Verweise auf die anderen Szenen der Sequenz;
- Verweise auf andere Storyelemente, die das System als relevant für die aktuelle Szene erachtet.

Die automatischen Kontextinformationen werden vom System durch einen semantischen (oder auch nur textuellen) Abgleich des Datenbestandes generiert. Eine exakte Definition, wie diese Informationen generiert werden, ist nicht Gegenstand dieses Dokumentes.

In der „mittleren Spalte“ (rechts im grau unterlegte Bereich) sind vom Autor definierte Verknüpfungen zu kontextuell wichtigen Storyelementen zu sehen. Neben den eigentlichen Links sind dabei immer auch zusätzliche Informationen verfügbar, welche die jeweilige Verknüpfung in den Kontext einordnen.

Ganz rechts wiederum sind – gelb unterlegt – die Kollaborationselemente für den Kontext zu sehen: In diesem Fall hat der Autor eine Erinnerung an noch zu erledigende Aufgaben eingestellt.

„Nachfragen nach Enthüllung“

Zusammenfassung	Ereignisse	Charaktere	Orte	Interaktionen	Kontext	Storyfragmente
Paradoxon! ↻ Bearbeiten; ↻ Löschen Hier reagiert der Protagonist auf die Erkenntnis, daß es ein Widerspruch ist, tot zu sein und dennoch hier, in dieser Umgebung, ein Gespräch mit einer anderen Person zu führen. Der Antagonist beginnt daraufhin, ihm das Wesen der Zwischenwelt zu erklären. „Warum ich?“ (Teil 1) ↻ Bearbeiten; ↻ Löschen Hier fragt sich der Protagonist selbst und den Gegenspieler, warum es gerade ihn getroffen hat, da er ja noch jung und gesund sei. Der Tod fragt ihn, ob er sich denn nicht mehr an seinen (gewaltsamen) Tod erinnert. Gestammel & Sammeln ↻ Bearbeiten; ↻ Löschen Hier reagiert der Protagonist zunächst noch sehr verwirrt. Der Antagonist bringt daraufhin einige Anregungen, was der Protagonist ihn fragen könnte, und leitet somit zu den anderen Storyfragmenten über. ↻ Storyfragment hinzufügen						[Erinnerung] [Ich] Im Storyfragment „Warum ich?“ (Teil 2) kommen dann erste Hinweise auf das Attentat, das den Protagonisten ins Jenseits befördert hat. [Frage] [Emma Meyer] Kommen hier noch mehr Fragmente hinzu? [Antwort] [Ich] Ja. Es wird in der Endfassung zu jedem der in der ↻ Zusammenfassung genannten Fragekomplexe mindestens ein Storyfragment geben.

Auch die *Storyfragmente*-Spezialkategorie funktioniert analog zur *Szenen*-Spezialkategorie der Sequenz-Ebene: Hier werden die Storyfragmente (welche die Elemente sind, anhand derer das Drehbuch erstellt wird) aufgelistet und mit einer kurzen Inhaltsangabe versehen.

Über den *Bearbeiten*-Link können die jeweiligen Storyfragmente in der Drehbuch-Ebene angesprungen und editiert werden. Ebenso sind die grundlegenden Bearbeitungsmöglichkeiten (Hinzufügen neuer; Löschen bestehender Storyfragmente) in dieser Ansicht verfügbar.

Rechts wiederum sind die Kollaborationselemente, die die *Storyfragmente*-Spezialkategorie betreffen, angezeigt. Die Darstellung entspricht der anderer Kollaborationselemente dieser Konzeptionsebene.

Im Beispiel findet sich einerseits eine vom Autor selbst erstellte Erinnerung, was er in einer noch zu erstellenden Szene zu beachten hat. Andererseits hat die Benutzerin *Emma Meyer* eine Frage eingestellt, die der Autor postwendend beantwortet hat.

11. Drehbuch

11.1 Charakteristika

Inhaltlich

Im Drehbuch schließlich sind (mehr oder weniger) unveränderliche Details gefragt: Texte und Interaktionen müssen ausformuliert und ausdetailliert sein. Die in der Produktionsphase zu erstellenden Medien müssen soweit beschrieben sein, dass sie anschließend entsprechend realisiert werden können.

Im Idealfall sollten sich die Inhalte nach Abschluss der Drehbuchebene nicht mehr ändern. Dennoch sind nachträgliche Änderungen technisch natürlich immer möglich (wenn auch aus praktischer Sicht nicht immer sinnvoll) – selbst nach dem Beginn der Produktionsphase noch.

Strukturell

Die Struktur zur Bearbeitung eines Storyfragmentes ist an ein traditionelles Drehbuch angelehnt. Die tatsächliche Struktur und die verfügbaren Abschnitte/Elemente/Rubriken können per Vorlage definiert werden. Der Benutzer kann die Vorlagen selbst definieren. Somit kann für jedes Projekt ein perfekt passendes Drehbuch erstellt werden. Verschiedene Vorlagen (passend für diverse Standard-Projekttypen) werden mitgeliefert.

Das jeweils zu bearbeitende Storyelement kann aus einer traditionellen Menüstruktur (z.B. einer Baumansicht, die in Sequenz, Szene und Storyfragment gegliedert ist) ausgewählt werden.

Auch in der Drehbuch-Ebene können Kontextinformationen und Kollaborationselemente eingesetzt werden.

Visuell

Auch die Drehbuch-Ebene ist – wie die vorhergehenden Konzeptionsebenen – stark dokumentenzentriert bzw. formularorientiert. Es existiert ein Bereich zur Auswahl des zu bearbeitenden Fragmentes, beispielsweise in Form einer Baumansicht. Der Hauptbereich dient zur eigentlichen Erstellung und Bearbeitung des Storyfragmentes. Darüber hinaus existiert ein Bereich, in dem Kontextinformationen und Kollaborationselemente abgelegt werden können.

Das Drehbuch muss in ein druckbares Format (PDF, ODT) überführt werden können, um als Grundlage der (Medien-) Produktion dienen zu können. Auch dieses Exportformat kann per Vorlage an die Bedürfnisse des jeweiligen Projektes angepasst werden.

11.2 Elemente

Drehbuch-Container

Dies ist der zentrale Container, in dem das gesamte Drehbuch abgelegt ist.

Template

Über Vorlagen werden das konkrete Layout der Drehbuchebene und die vorgegebenen Inhaltskategorien definiert.

Storyfragment

Ein Storyfragment repräsentiert das kleinste erzählerische Einzelfragment einer interaktiven Story. Es enthält Texte und Medienelemente. Ebenso sind ihm Interaktionen zugeordnet. Pro Storyfragment muss mindestens eine Interaktion definiert sein, über die die Story weitergeführt wird.

Jedes Storyfragment ist exakt einer Szene zugeordnet.

Textelement (semantisch)

Dieses Storyelement repräsentiert ein beliebiges Textfragment, das semantische Informationen enthalten kann. Die semantischen Informationen können in Form von „Zwischenüberschriften“ (Rubriken, Abschnitte), die den nachfolgenden Text charakterisieren, oder direkt bestimmten Wörtern oder Sätzen zugeordnet werden.

Interaktion

Dieses Storyelement definiert eine tatsächliche, ausgearbeitete Interaktion. Je nach Interaktionstyp sind unterschiedliche Eigenschaften definierbar – zum Beispiel ein Text, der die Interaktion in der Story repräsentiert. Ebenfalls in der Interaktion abgelegt sind sämtliche Beeinflussungen des Interaktionspfades (z.B. das Sprungziel der Interaktion) und der Charakterrepräsentation (oder anderen Elementrepräsentationen).

Interaktionspfadbedingung

Über Interaktionspfadbedingungen können einzelne Elemente (z.B. Sätze, Wörter oder Grafiken) und/oder Interaktionen gesteuert werden.

Beispielsweise können Interaktionen (oder auch einzelne Textfragmente) von bestimmten Werten einer Charakterrepräsentation abhängig gemacht werden. Oder von zuvor bereits rezipierten (oder eben nicht rezipierten) Storyfragmenten.

Medienelement

Ein Medienelement repräsentiert eine Grafik, eine Skizze/Zeichnung, ein Video oder ein Audio, das direkt in die Szene eingebunden wird. Dabei ist inhaltlich unerheblich, ob es sich um einen Teil der fertigen Story oder um ein Teil des Konzeptionsprozesses handelt.

Medienelemente können ebenfalls mit semantischen Informationen versehen werden. Dadurch kann beispielsweise der inhaltliche Typ des Elementes markiert werden. Ebenso können auf diese Weise weiterführende Kontextinformationen hinterlegt werden.

Die Darstellung eines Medienelementes erfolgt entweder direkt auf dem Bildschirm (sofern dies technisch möglich ist) oder als Platzhalter (in Form eines Beschreibungstexts und ggf. einer Symbolgrafik), über den eine externe Anwendung zur Darstellung und Bearbeitung des Medienelementes gestartet werden kann.

Nach abgeschlossener externer Bearbeitung kann das geänderte Medienelement automatisch oder auf Nachfrage wieder in das Storyfragment re-importiert werden.

Medienbeschreibung

Über eine Medienbeschreibung kann ein später noch zu produzierendes Medium beschrieben werden – egal, ob es sich dabei um Grafiken, Videos oder Audiodaten handelt.

In dieser Konzeptionsebene wird das zu erstellende Medium typischerweise nur skizziert oder abstrakt definiert (z.B. über eine zu erzeugende Stimmung, die vorherrschenden Bildelemente, usw.).

Das (mit externen Anwendungen) fertiggestellte Medium kann später in einem Produktionstool importiert und weiterbearbeitet werden.

Regieanweisung

In Regieanweisungen können beliebige Informationen abgelegt werden, die nicht in die finale Story übernommen werden dürfen, aber beispielsweise das Storyfragment näher erläutern oder Zusammenhänge aufzeigen.

Kollaborationselement

Kollaborationselemente können allen Storyelementen dieser Ebene zugeordnet werden. Je nach Zielelement werden Kollaborationselemente anders dargestellt/eingebunden (dem Zielelement angepasst).

Es werden alle Typen von Kollaborationselementen (siehe Kapitel 2.7) unterstützt.

11.3 Verknüpfungstypen

Referenz auf andere Storyelemente

Über diesen Verknüpfungstyp kann auf Storyelemente derselben oder einer anderen Konzeptionsebene verwiesen werden.

Die Referenz kann zu Navigationszwecken und zur automatischen Analyse der Zusammenhänge (unter Berücksichtigung von Zusatzinformationen) verwendet werden.

Elementhierarchie (implizit)

Über diesen impliziten, vor dem Benutzer verborgenen Verknüpfungstyp werden die hierarchischen Beziehungen der einzelnen Elemente innerhalb der Konzeptionsebene und auf die übergeordnete Szene abgebildet.

11.4 Zusatzinformationen

Alle Elemente können mit Zusatzinformationen versehen werden.

11.5 Zusammenspiel mit anderen Ebenen und einer Produktionsumgebung

Storyfragmente können direkt aus der Szene, der sie zugeordnet sind, generiert werden. Auch hier besteht die Möglichkeit, aus Textfragmenten der Szene direkt ein Storyfragment zu erstellen. Die Verknüpfung zwischen Textfragment und Storyfragment bleibt dabei erhalten.

Aus anderen Konzeptionsebenen können jederzeit Storyelemente übernommen oder abgeleitet werden. Beispielsweise können Interaktionen, die initial in der Kreativebene definiert und in der Sequenz oder Szene nicht weiter beachtet wurden, direkt in ein bestehendes Storyfragment des Drehbuchs adaptiert werden.

Nach Fertigstellung des Drehbuchs kann der komplette Datenbestand in das Produktionswerkzeug übernommen werden. Aus technischer Sicht wird dabei kein Import durchgeführt, sondern auf dem bestehenden Datensatz weiter gearbeitet. Nachträgliche Änderungen am Drehbuch sind also sofort im Produktionswerkzeug sichtbar.

11.6 Skizzen & Beispiele

Verwendung in der Story

Die Verwendung der Drehbuch-Ebene sollte durch die Beispiele im folgenden Abschnitt ausreichend illustriert sein. Daher finden sich in diesem Abschnitt keine weiteren Ausführungen zu Inhalten.

Es sei an dieser Stelle nur noch einmal explizit darauf hingewiesen, dass in der Drehbuch-Ebene alle Texte, Medien und Interaktionen so weit ausdifferenziert und -detailliert sein müssen, dass aus den Angaben hier eine fertige Anwendung (in Form einer interaktiven Story) produziert werden kann.

Es sollten also keinerlei inhaltlichen Unschärfen mehr vorhanden sein. Ebenso sollten alle Medien und Interaktionen zumindest textuell ausgearbeitet sein.

Die Skizzen im folgenden Abschnitt spiegeln diese Vorgaben bereits passend wider.

Konkreter Beispielinhalt

▶ Einstiegsequenz ▶ Kritisches „Beschnuppern“ ▶ Protagonist knüpft Verbindu... ▶ Protagonist erahnt eine Vers... ▶ Einführen der familiären Ver... ▶ Protagonist hat Vorahnung ... ▼ Antagonist enthüllt seine ... ▶ Enthüllung ▼ Nachfragen nach Enth... - Paradoxon! „Warum ich?“ (Teil 1) - Gestammel & Sammeln ▶ Reflektion ▶ Konsequenzen!? ▶ Das Attentat als Todesgrund	[Titel] „Warum ich?“ (Teil 1) [Text] Immer noch pochender Kopfschmerz. <i>Ich bin tot!</i> Und irgendwie wohl doch nicht. Denn sonst könnte ich mir ja keinen Kopf darüber zerbrechen. Diesem Paradoxon sollte ich mich sicher auch noch stellen. Viel drängender erscheint mir im Moment die Frage: <i>Warum ich?</i> Also frage ich. Mein Gegenüber sieht mich etwas verwirrt an. „Warum Sie? Nun, in Ihren Worten heißt das wohl: Seine Zeit war abgelaufen.“ Nun, ich mag zwar nie ein Gesundheitsapostel gewesen sein, daß meine Zeit aber nach weniger als 30 Jahren abgelaufen sein sollte, kommt mir dann doch wenig kosher vor. „Aber ... warum denn? Kein Alkohol, ein paar Zigaretten, das war alles! Okay, vielleicht hätte ich doch mehr Sport treiben sollen ...“, erwidere ich. Er schüttelt den Kopf. „Nein, damit hat das Ganze hier nichts zu tun. Sie erinnern sich nicht mehr, oder?“ [Regie] Keine Regieanweisungen vorhanden. [Medien] Es wird ausschließlich Text verwendet. [Interaktionen] - ➔ Hinzufügen ▶ [Verzweigung] - Flunkern: „Doch!“ - ➔ Bearbeiten; ➔ Bedingung; ➔ Löschen ▼ [Verzweigung] - Zugaben: „Keine Ahnung, wirklich nicht.“- ➔ Bearbeiten; ➔ Bedingung; ➔ Löschen [Ziel] - [Storyfragment] - „Warum ich?“ (Teil 2) [Übergang] „Nein, wirklich nicht“, gestehe ich ein. „War da was besonderes, ein Unfall, oder so?“ [Charakterrepräsentation] Die Wahrnehmung fokussiert sich stärker auf Aspekte, die mit den Todesumständen zu tun haben.	➔ Sequenz ➔ Szene ➔ Interaktionsdesigner ➔ Interaktionsdebugger
		[Kommentar] [Ben Utzer] Der Text sollte noch ausgefeilt werden ... [Kommentar] [Ich] Werde ich noch machen. Vorschläge? [Kommentar] [Ben Utzer] Kann stilistisch besser sein. „koscher“ soll wohl witzig sein, ist es aber nicht wirklich IMHO.

Der Drehbuchscreen ist horizontal in drei Bereiche aufgeteilt:

- Links findet sich der Navigationsbereich, über den das zu bearbeitende Storyfragment ausgewählt werden kann. Das Navigationselement ist dabei dreistufig hierarchisch in Form einer Baumdarstellung ausgeführt: *Sequenz* → *Szene* → *Storyfragment*.
- Mittig (blau unterlegt) wird das derzeit ausgewählte Storyfragment definiert.
- Der rechte Bereich steht dem Autor zur freien Verfügung. Im Beispiel wird er für Links in andere Konzeptionsebenen verwendet. Ebenso sind Links zu spezifischen Bearbeitungsmöglichkeiten (im Beispiel hauptsächlich zu speziellen Bearbeitungsmöglichkeiten) vorhanden.
- Rechts unten (gelb unterlegt) sind Kommentare eingeblendet – im Beispiel eine Kommunikation zwischen dem Autor und seinem Lektor *Ben Utzer*.

Das Storyfragment (in der blau unterlegten Mitte) ist wie üblich mit Metadaten versehen, um den Text passend einzuordnen. Da es sich im Beispiel um eine rein textbasierte und sehr einfache interaktive Story handelt, sind die Bereiche **[Regie]** und **[Medien]** faktisch ungenutzt, würden aber bei entsprechenden Storys auch entsprechend befüllt.

Der Bereich **[Interaktionen]** definiert die Interaktionen des Storyfragmentes. Hier sind zusätzliche Funktionalitäten verfügbar:

- Neue Interaktionen können hinzugefügt werden (➔ *Hinzufügen*)
- Bestehende Interaktionen können im Detail bearbeitet werden (➔ *Bearbeiten*)
- Interaktionspfadbedingungen (wann ist eine Interaktion verfügbar?) können hinzugefügt, bearbeitet und gelöscht werden (➔ *Bedingung*)
- Löschen von Interaktionen (➔ *Löschen*)

Jede Interaktionsmöglichkeit teilt sich im Beispiel in folgende Bereiche auf (per Vorlage anpassbar):

- Es wird der Typ der Interaktion – hier **[Verzweigung]** angezeigt, gefolgt von einem frei definierbaren Text, der die Interaktion beschreibt.
- Darauf folgen typspezifische Informationen – im Beispiel einer Verzweigung wird das Zielfragment (**[Ziel]**) angegeben, hier das Storyfragment „Warum ich?“ (Teil 2). Außerdem wird ein Text für den Übergang zum folgenden Storyfragment definiert (**[Übergang]**).

- Unter **[Charakterrepräsentation]** findet sich eine textuelle Umschreibung der bei Auslösen der Interaktion durchgeführten Änderung der Charakterrepräsentation.
In obiger Abbildung nicht gezeigt wird die exakte Änderung der Werte der Charakterrepräsentation (im mathematischen Sinne), da dies zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Dokumentes noch nicht möglich ist.
Im Beispiel nicht präsent sind die ursprünglichen Überlegungen zum jeweiligen Storyfragment. Diese sind nur über die übergeordnete Szene in der *Storyfragmente*-Spezialkategorie zugänglich. Eventuell sollten Möglichkeiten geschaffen werden, auf diese Informationen auch in der Drehbuch-Ebene zugreifen zu können – zum Beispiel per Überrollen des Storyfragmenttitels mit der Maus.

12. Zusammenfassung

12.1 Überblick über die Konzeptionsebenen

Ebene	Inhalte	Ziele
Brainstorming	Ideensammlung zur Story; zum Beispiel: • Grundthema • Aspekte des Themas • Ideen zu „prominenten“ Interaktionen • prägende Eigenschaften der Protagonisten • Gedanken zu „Muss-Inhalten“	• einen ersten Überblick über die Story schaffen • keine Strukturierung vorgeben
Ideen und Ziele	Strukturierte Ideen und Ziele; zum Beispiel: • übernommene Elemente des Brainstormings • Ausdetaillierung der Hauptthematik • Definition von Unterthemen • Grobzeichnung der Protagonisten • Ziele, die mit der Story erreicht werden sollen • Interaktionskonzept	• Strukturierung/Gruppierung der Brainstorming-Ergebnisse • der Story eine Gestalt geben
Kreativ	Storygrobmente; zum Beispiel: • Handlungsstränge • Eckpfeiler von Handlungssträngen • Interaktions-Stubs • Protagonisten • Ereignisse	• Vorstrukturierung der Story in Handlungsstränge • Entwicklung der Charaktere • Vorabdefinition von Interaktionen • Vorabentwurf von Schlüsselszenen
Faktennetz	Fakten; zum Beispiel: • Artikel • Links • Schaubilder • Schlussfolgerungen	• Erfassen von Fakten • Verknüpfung von Fakten • Gruppierung von Fakten • Ziehen von Schlussfolgerungen (aus dem Faktennetz)
Sequenzen	Sequenzspezifisches, zum Beispiel: • zusammenfassende Beschreibung des Inhaltes • zentrale Ereignisse • Auswirkungen auf die Charaktere • Beschreibung gestalterischer Konzepte (Medien, Interaktionen, etc.)	• Unterteilung des Handlungsgerüsts in Sequenzen • Definition der Inhalte einer Sequenz • Festlegen zentraler Elemente der Sequenz (Ereignisse, Charaktere, Orte, etc.)
Szenen	Szenenspezifisches: • Inhalte (zusammenfassend) • Ereignisse • Interaktionen • Auswirkungen auf Charakterrepräsentation	• Unterteilung der Sequenzen in einzelne Szenen • Definition der Inhalte einer Szene • Festlegen zentraler Elemente der Szene • Festlegung der Interaktionen • Anreicherung mit Fakten, etc. • (verstärktes) Lektorat
Drehbuch	die komplett ausgearbeitete interaktive Story in Form von Storyfragmenten, fertig vorbereitet zur Produktion; zum Beispiel: • ausformulierte & arrangierte Texte • ausdefinierte Interaktionen • Beschreibungen und Skizzen für die Medienproduktion	• Definition von Medienelementen • Ausarbeitung der Interaktionen

12.2 Bearbeitungsworkflow für verschiedene Storyelementtypen

Storykern

- Unstrukturierte Erfassung von Ideen in der Brainstorming-Ebene
- Strukturierung und Ausarbeitung der zu behandelnden Themenkomplexe in der „Ideen & Ziele“-Ebene
- Medienkonzept in der „Ideen & Ziele“-Ebene
- Interaktionskonzept in der „Ideen & Ziele“-Ebene

Handlung

- zentrale Grobideen in der Brainstorming-Ebene
- Handlungsfragmente/-skizzen in der Brainstorming- und/oder der „Ideen & Ziele“-Ebene
- Handlungsstränge in der Kreativitätsebene
- Sequenzen in der Sequenzen-Ebene
- Szenen in der Szenen-Ebene
- Hinzufügen von Medienelementen in der Drehbuchebe
- Lektorat hauptsächlich in den Szenen- und Drehbuchebenen
- Ausarbeitung der Interaktionen in der Drehbuchebe

Personen

- erste Ideen zu zentralen handelnden Personen in der Brainstorming-Ebene
- Grobskizzierung der wichtigsten Personen in der „Ideen & Ziele“-Ebene
- Anlegen der „Personalakte“ und Erfassen der wichtigsten Eigenschaften eines Charakters in der Kreativebene
- Ausarbeitung der Biographie in der Sequenzen-Ebene
- Verfeinerung der Biographie in der Szenen-Ebene
- Verwaltung von personenbezogenen Ereignissen in der Sequenzen-Ebene
- Verfeinerung von personenbezogenen Ereignissen in der Szenen-Ebene
- Auswirkung von Ereignissen und Interaktionen auf die Charakterrepräsentation in der Szenen-Ebene

Ereignisse

- erste Ideen von zentralen Ereignissen in der Story in der Brainstorming-Ebene
- Grobskizzierung der zentralen Ereignisse in der „Ideen & Ziele“-Ebene
- Anlegen des Ereignisses in der Kreativebene
- Ausarbeitung des Ereignisses in den Sequenzen- und Szenen-Ebenen

Interaktionen

- herausragende Interaktionsideen oder Eckpfeiler des Interaktionskonzeptes in der Brainstorming-Ebene
- Interaktionskonzept in der „Ideen & Ziele“-Ebene
- grundlegende Beschreibung von Interaktionsmöglichkeiten in der Kreativebene
- (genauere) Definition der Interaktionsmöglichkeiten in der Sequenzen-Ebene
- Feindefinition der Interaktionsmöglichkeiten in der Szenen-Ebene (ohne bereits konkrete Parameter – wie einen Interaktionspfad – anzugeben; stattdessen Umschreibung der Parameter)
- Ausdefinition der Parameter (z.B. Angabe des konkreten Interaktionspfades) in der Drehbuchebe
- „Debugging“ der Interaktionsmöglichkeiten in der Drehbuchebe (und im Produktionswerkzeug)