

**Am Anfang war das Wort ...**  
**Software für Drehbuchautoren und Drehbuchformate**

Kai-Peter Keusen

**Erschienen in:**

**HANDBUCH FÜR AUTORINNEN UND AUTOREN.**

Herausgegeben von Sandra Uschtrin und Michael Joe Küspert.  
Adressen und Informationen aus dem deutschen Literatur- und Medienbetrieb, Uschtrin Verlag, München, 68,50 DM / 35 Euro, ISBN 3-932522-10-9, 640 Seiten, München 2001: Uschtrin Verlag. ISBN 3-932522-10-9, hier S. 329-334.

Im umfangreichen Kapitel DREHBUCH sind Beiträge enthalten von: Manfred Auer, Dirk Blothner, Kai-Peter Keusen, Michael Joe Küspert, Roxana-Matusik-Kühl, Oliver Pautsch, Tobias Philippen, Jean-Paul Raabe, Marcus Seibert.

Bestellungen via: [info@uschtrin.de](mailto:info@uschtrin.de).

Weitere Informationen: [www.uschtrin.de](http://www.uschtrin.de)



**KAI-PETER KEUSEN**

### **Am Anfang war das Wort ... Software für Drehbuchautoren und Drehbuchformate**

Eine der größten Herausforderungen ist es sicher für Autorinnen und Autoren, dass sie einerseits Geschichten erzählen möchten, die bewegen, die faszinieren, mit denen man mit-schwimmen und von denen man in eine fremde Welt entführt werden möchte. Denn am Ende eines Kino- oder Fernseh-abends möchte man sich sicher weniger an medienanalytischen Diskussionen ergötzen, sondern eher seiner inneren Stimme lauschen: „Wow, hätte dir das auch passieren können? Will ich nicht ganz anders leben?“ Möchte man nicht mit den Helden des Dramas leben, leiden und lieben?

Andererseits müssen diese Geschichten in einer knappen, präzisen und packenden Schreibformuliert sein, die den formalen Ansprüchen von Drehbüchern gerecht werden und aus denen sich die Arbeitsabläufe, die Teamarbeit am Set, der Schnitt – idealerweise – die komplette Arbeitsorganisation ableiten lässt. Das Drehbuch sollte einen Bauplan darstellen, hat also neben den inhaltlichen auch formale Aspekte. Je besser es hinsichtlich seines Layouts, der Formatierung etc. gleichermaßen von den Schauspielern, Mitarbeitern der Ausstattung und der Produktion, von Redakteurinnen oder Aufnahmeleitern interpretiert und umgesetzt werden kann, um so erfolgreicher und reibungsloser funktioniert die Arbeitsorganisation. Denn der besten Bauplan nützt nichts, wenn er nur von der Architektin gelesen werden kann, Elektroinstallateure und Maurer indes eine Fremdsprache erlernen müssen. Das Drehbuch muss also nicht nur dramatisch, sondern auch funktional lesbar sein.

Eine erfolgreiche Realisation hängt natürlich auch von Faktoren wie der Motivation, dem Know-how, dem Improvisations- und Einfallsreichtum und last but not least vom Geld ab. Dennoch bildet das dramatische Manuskript das Ausgangsmaterial, mit dem die ästhetische und gleichzeitig medienorganisatorische „Geschichte“ beginnt – egal, ob es sich dabei um einen Film, ein Fernsehspiel, ein Theaterstück, einen Werbespot, ein Hörspiel oder einen Dokumentarfilm handelt. Zwar werden Produktionen bisweilen auch ohne Drehbuch realisiert und basieren lediglich auf einem Storyboard – doch ist dies eher die Ausnahme, das Storyboard ohnehin ein Format, in dem die (inhaltliche) Ästhetik mit Skizzen der späteren audiovisuellen Ästhetik angenähert werden soll: Die Skizzen suggerieren die künftigen Kameraeinstellungen, Schnitte etc.

Doch was können Computer beim Schreiben für Film und Fernsehen leisten, und wo muss die EDV „passen“? Gängige Software-Produkte, die meist via Internet beziehbar sind und preislich zwischen 150 und 800 Mark liegen, werden in Produktgruppen vorgestellt.

Zunächst sind Computer den dramatischen Inhalten und Worten hilflos ausgeliefert. Nicht umsonst sind die EDV-Lösungen, die mit Modellen der Linguistik, der Spracherkennung oder etwa einer grammatikalischen Prüfung ausgerüstet sind, einerseits interessant, andererseits oft unbefriedigend. Denn der Computer samt Software arbeitet lediglich als formaler Vergleicher: Er kann weder die Heldin der Geschichte noch den Antagonisten der Story identifizieren. Vielmehr muss der Charakter von Autorin oder Autor als dramatische Figur definiert und beispielsweise in einem „Charakter Manager“, also mit einer Datenbankfunktion gespeichert werden. Erst dann kann die Software

aufgrund der Drehbuchkonventionen etwa beim Format „Mono-/Dialog“ melden: „Hey, ich habe einen Charakter für Dich gefunden. Möchtest Du für diesen einen Dialog schreiben?“

Und weil die Software lediglich formale Vergleiche (Algorithmen) ermöglicht, lassen sich mit ihr kaum individuelle Dramen entwickeln. Zwar lässt sich bei Programmen der Drehbuchentwicklung meist aus Datenbanken ein Figuren- und Handlungsensemble exportieren, mit denen man einen Plot basteln und Konfliktlinien programmieren kann. Allerdings sind diese Plot-Konstruktionen meist recht stereotyp. Beispiele für solche Programme sind „Story-Builder“, „Blockbuster“, „Plots Unlimited“ oder etwa „Collaborator“.

Je größer die in die Software integrierte Datenbank ist, um so vielfältiger sind zwar die möglichen Kombinationen von Charakteren und Handlungsachsen; aber um so präziser müssen Autorin und Autor auch selektieren, welche Figuren mit welchen soziodemografischen oder gar psychologischen Merkmalen in der Geschichte mitwirken sollen. Der Aufbau eines Plots auf Basis einer Datenbank ist dabei handlungsbasiert, aber kaum psychologisch motiviert. Bei der Frage, *wie* sich die Figuren zueinander verhalten und *wie* sie in die Handlung einbezogen werden, muss die Software folglich wieder passen.

Die US-Software „Dramatica“ stellt dabei die komplexeste und anspruchsvollste Lösung zur Entwicklung von Stoffen und Analyse von Plotstrukturen dar. Sie muss gleichzeitig aber, eben weil sie mit mathematischen Operationen die Inhalte, die Handlungen und Charaktere abbildet, mit einem starren und gleichzeitig sehr komplexen theoretischen Modell arbeiten. Das Modell ist wiederum notwendig, um die dahinter stehenden mathematischen Algorithmen überhaupt ausführen zu können. So wird bei dieser Software der formale Vergleich von ästhetischen Attributen auf die Spitze getrieben. Auch muss die Software aufgrund des theoretischen Modells mit präzisen und hierarchisierten Begriffen arbeiten, die man lernen und anwenden muss, um mit der Datenbank und Matrix im Hintergrund überhaupt einen Plot entwickeln respektive analysieren zu können. Denn die Entwicklung einer eigenen Geschichte wird um so ausgereifter, je klarer man beispielsweise zwischen dem „Motiv“, der „Absicht“ *und* dem „Ziel“ eines Charakters unterscheiden kann. Dies fordert die Software wiederum, weil sie sonst nicht weiß, was die Kriterien für die Polarisierung der Charaktere sind.

Genau diese Vorbedingung ist meines Erachtens auch der Grund, warum sich bei „Dramatica“ die Gemüter so sehr erhitzen, warum Autorinnen und Autoren „Dramatica“ grundsätzlich entweder lieben und genial finden oder per se hassen und ablehnen, weil ihnen das Korsett zu starr ist. Es handelt sich dabei zwar um keine Software für baustatische Berechnung einer ästhetisch-architektonischen Plotskizze – aber vielleicht veranschaulicht dieses Bild die Leistung der Software treffend.

Eine Kombination aus Datenbankfunktionen, Multiple-Choice-Fragen und wenigen Textverarbeitungsfunktionen stellen Softwarelösungen wie „Idea Fisher“, „Fiction Master“ oder „Write Pro“ dar. Diese Programme sind als Schulungssoftware konzipiert und ermöglichen die Figuren- und Stoffentwicklung. Die Stärken dieser Programme liegen darin, dass sie zum Schreiben anleiten und zur Entwicklung eigener Geschichten motivieren. Allerdings bewegen sich Feedback und Interaktion meist auf einem einfachen Niveau (etwa „Schau dir noch mal die Entwicklung deines Charakters an. Kannst du ihn nicht treffender charakterisieren?“). Eine inhaltliche Prüfung der eigenen Eingabe können auch diese Programme nicht leisten.

„Am Anfang war das Wort“ ... – was Softwarelösungen schwach werden und Werkzeuge zur Stoffentwicklung als eine Symbiose aus Datenbank- und Textverarbeitungsfunktionen erscheinen lässt. Aus diesem Grunde sind Werbeslogans wie „... just adds words“ – eine Marketingphrase der US-amerikanischen Software „Finaldraft“ – nicht nur für verwirrend, sondern sogar falsch. Denn weder der Computer noch die Software fügen Worte und Sätze eigenständig zusammen, geschweige denn, dass die reine Addition von Sätzen Gefühle seitens des Publikums wecken könnte. Vielmehr ist die Software ohne die sinnvolle Eingabe von Wörtern seitens des Nutzers hilflos. Erst wenn die Textelemente eingegeben werden, können Textbausteine wie „mit flinken Grüßen“ automatisiert in das Dokument eingefügt oder gar addiert werden. Doch derlei Automatismen leisten konventionelle Textverarbeitungen allemal und sind weit davon entfernt, Spleens der Charaktere lebendig zu schildern. Andernfalls wäre ein Zufallsgenerator eine echte Stimmungskanone. Obiges Werbezitat signalisiert überdies, dass unklar ist, was der eigentliche Nutzen, – oder neudeutsch – der „benefit“ ist, und wie er gegenüber Käufern und Nutzern kommuniziert werden soll.

Kürzlich war in einem Interview mit den beiden britischen Musikern Andy Partridge und Colin Moulding folgendes Statement zu Testberichten über Synthesizer zu lesen:

„Eigentlich solltet ihr bei jedem Test dazuschreiben: ‚Aber die Musik musst du schon selber machen!‘ Oder tut ihr das schon? [lacht]...“<sup>1</sup>

Will man Software zur Formatierung von Drehbüchern oder anderer Textsorten bewerten, könnte die Analogie lauten: „Vorsicht beim Einsatz von Softwarelösungen. Den Text musst Du schon selber schreiben und komponieren. Erst beim Arrangieren kann dir die Software helfen.“

Der Computer als Metamedium, in dem sich unterschiedliche Medienformate wie Bild, Ton, Musik und Text auf der „digitalen Plattform“ bearbeiten und arrangieren lassen, erlaubt es, andere Medien zu strukturieren (etwa ein Drehbuch zu formatieren), Medien zu beobachten (etwa ein Fernsehsignal mit einer TV-Card zu empfangen) und auch mit Medien zu operieren (etwa eine Kamera zu steuern, auf eine Internet-Suchmaschine zuzugreifen oder einen mobilen Organizer zu konfigurieren). Aber ebensowenig wie ein Synthesizer in der Lage ist, musikalische Realitäten virtuell zu reproduzieren – es sei denn, er tut dies mit „Samples“, also mit Realitätsausschnitten und als „Sample-Player“ – ebensowenig kann eine Software Texte eigenständig generieren, es sei denn als Aneinanderreihung von Textfragmenten einer Datenbank – was wiederum einer Kopplung von „Textsamples“ gleicht.

Dennoch bietet der Computer formale, besser formbezogene Potenziale. Als formaler Vergleicher hat die Software erhebliche Stärken, die bei der Strukturierung von Arbeitsprozessen helfen. Dabei geht es primär um Rationalisierung, Effizienz und Prozessoptimierung. Der inhaltlichen Schwäche der Software steht also eine formale Stärke gegenüber, welche das Format, etwa das Layout und die Struktur eines Drehbuchs in den Vordergrund rückt. Und an eben dieser Stelle bietet es sich an, ein weiteres Zitat, ein vor einigen Jahrzehnten im Produktdesign diskutiertes, einzuflechten: „form follows function“.

Weil das Drehbuch – solange Autor und Autorin nicht für sich schreiben und auf eine spätere Realisation hinarbeiten – die Basis und auch das „Werkzeug“ für die Produktion bildet, muss es hinsichtlich seiner Form eben diese Potenziale der Effizienz- und Prozessoptimierung repräsentieren. Die

Form folgt der jeweiligen Funktion, welche die Sätze und Formatierungsmerkmale im dramatischen Manuskript haben. Der Text bildet die Basis für die Transformation und den Medienwechsel von einem Medium (Buch, Manuskript) zu einem anderen Medium (Film, Hörspiel, Music-Clip etc.). Je strukturierter der Aufbau des Manuskripts ist, je konventionalisierter die Formate und das Layout sind, um so einfacher kann das Drehbuch in den verschiedenen Aufgaben- und Funktionsbereichen interpretiert werden.

Denn eine Szenenüberschrift<sup>2</sup> mit den Angaben zum Motiv, zur Innen- oder Außen-Realisation und zur Stimmung definiert produktions- und kalkulationsrelevante Positionen. Beispielsweise signalisiert eine Szenenüberschrift<sup>3</sup> einen Motivwechsel, gibt eine Studio- oder Außenaufnahme vor. Die Angabe einer Nachtrealisation lässt – wenn es kein Day-for-Night-Dreh wird – auf Überstunden oder versetzte Drehtage schließen, der Szenenwechsel auf eine Montagetechnik, was für Continuity und Schnitt wiederum Konsequenzen hat ...

Im Kern einer Formatierungssoftware steht somit die Formgebung und das Layout, gleich ob sich um „Movie Magic Scriptwriter“, „Scriptware“, „Script Thing“, „MagicScript“, „ScriptWright“, „Finaldraft“, „Screenwriter Studio“, „Sophocles-Screenwriting“ oder etwa die deutsche Software „Moving Plot“ handelt. Die Form wird dem Text meist im Schreibprozess gegeben – dies am häufigsten via Enter-Steuerung (Bedienung mit der Absatzschaltung). Zusatzfunktionen ermöglichen daneben das Importieren und Formatieren von nicht-drehbuchgerechten Dokumenten oder etwa den Layoutwechsel zugunsten weiterer Medien, etwa für Theaterstücke. Die Grundfunktionen zielen also auf die reine Textformatierung und in diesen Punkten unterscheiden sich die Produkte kaum.

Die Unterschiede machen sich bei den Softwareprodukten hinsichtlich der Anschlussfähigkeit und Offenheit bemerkbar. Etwa in den Fragen: Unterstützt die Software den Import von Dokumenten anderer Editoren? Lassen sich mit der Software auch Storyboards, Tabellen für Beatsheets<sup>4</sup> oder Manuskripte für Dokumentarfilme erstellen und wird die Eingabe in Tabellen und das Einrichten von Spalten unterstützt? Sinn macht ein tabellarischer Aufbau, um beispielsweise in einer Rubrik die Handlung zu beschreiben, in einer weiteren Notizen zum Ton und zu den Dialogen und in einer dritten die visuelle Auflösung (Kamera) zu vermerken, was jedoch die wenigsten Programme unterstützen. Eine weiteres Unterscheidungsmerkmal ist: Lassen sich auch andere Textarten bearbeiten, etwa Exposés, Treatments, Briefe, Verträge, Rechnungen? Gerade letzteres findet sich in kaum einer Software, was zur Folge hat, dass für verschiedene Textarten unnötigerweise mehrere Textverarbeitungsprogramme genutzt werden müssen. Und dies obwohl die Grundfunktionen identisch sind. Hier sind sog. „Add-Ons“<sup>5</sup> wie „Moving Plot“ im Vorteil. Denn mit dem Basisprogramm Microsoft Word können diverse Textsorten bedient und mit dem Add-On die eigentlichen Manuskripte für Film, Fernsehen, aber auch Hörfunk und Theater entwickelt werden.

---

<sup>1</sup> Keyboards 8/00, S. 24.

<sup>2</sup> Auch „Scene-Headline“, „Scene-Heading“ oder „Slug-Line“.

<sup>3</sup> Etwa „Bild 17. Wohnung Robert – Innen – Tag“.

<sup>4</sup> Tabellarischer Aufriss der Handlung.

<sup>5</sup> Zusatzprogramme für ein Basisprogramm.

Wichtige Unterscheidungsmerkmale zur Beurteilung der Programme sind ferner, ob die weiteren Arbeitsschritte, die im Kontext der Vermarktung des Manuskripts, der Kalkulation und der Vorproduktion stehen, unterstützt werden. Beispielsweise bieten sich Indices an, um kostenrelevante Faktoren bereits im Manuskript zu indexieren. So lässt sich mit einem Produktionsregister (= ein Art Sachwortregister) eine Übersicht über Effekte, Stunts etc. ausgeben, was es einerseits erleichtert, das Manuskript auch unter Marketingaspekten zu pitchen. Andererseits wird durch eine solche Funktion die Vorkalkulation erheblich vereinfacht, weil aufwendige Requisiten, Fahrzeuge etc. in einer tabellarischen Übersicht ausgegeben werden.

Die Lesart einer solchen Liste und der Nutzen einer solchen Funktion, wie die des „Moving Plot-Produktionsregisters“, kann dabei je nach Aufgaben- und Funktionsbereich variieren: Was der Herstellungs- und Produktionsleitung zur Vorkalkulation dient, kann im Schreibprozess beim Auffinden dramatisch relevanter Begriffe helfen, etwa wenn eine Textpassage wie „roter Handschuh neben Karls Bierdeckel“ indexiert wurde.

Derlei Programm-Funktionen stehen insofern auch im Kontext von Datenbanklösungen und der Realisierung/Produktion. Zudem werden sie bisweilen durch statistische Auswertungen ergänzt. Auch hier wird also die Formatierungssoftware bemerkbar als eine Lösung zur Formgebung und Datenauswertung. So erzeugen manche Programme statistische Berechnungen, welche Charaktere wie viele Auftritte und Dialoge haben, welche Motive genutzt und wie häufig diese von Charakteren bespielt werden.

Ob derlei Funktionen bereits beim Schreiben nützlich sind, hängt indes von der eigenen Interpretation solcher Auswertungen ab: Denn dass ein Charakter in 53 Szenen eines Drehbuchs auftaucht, lässt auf eine Hauptrolle schließen, kann aber auch bedeuten, dass laufend jemand (im Bild oder im Off) auftaucht und die Rolle eines Conférencier oder Erzählers hat. Doch ob es sich bei dem Charakter um eine Hauptfigur oder um einen Erzähler handelt, werden Autorin und Autor allemal besser wissen, als die statistischen Ergebnisse der Software je Glauben machen können. Derlei Angaben sind somit eher von produktionstechnischem Interesse (wie viele Drehtage/Szenen hat die SchauspielerIn etc.?)

Ohnehin kann die Software nur das auswerten, was zuvor beim Schreiben als statistisch relevant eingegeben und definiert wurde. Oder, wie "Moving Plot"-Co-Entwickler Rainer Mix einst formulierte: „Das Problem ist nicht das Suchen, das Problem ist das Finden.“ Denn es lassen sich diverse Funktionen zur Suche in Softwareprodukte implementieren. Aber sie sind solange wertlos, so lange nicht der Nutzer die Suchkriterien vorgibt, damit die Suche *als Finden* erfolgreich wird. Um so mehr sind Programme jeglicher Couleur von den Angaben der Autorinnen und Autoren abhängig, die zunächst eingegeben und definiert werden müssen.

Tendenziell scheinen statistische Funktionen also eher für die Redaktion und die Produktion relevant. Ohnehin zielen die statistischen Auswertungen vorrangig auf die Definition von Arbeitszielen, die bei der Produktion verwirklicht werden sollen. Speziell dazu – und diese Produkte stehen quasi an vierter Stelle im Prozess von der Idee zur Realisation –<sup>6</sup>, werden Softwarelösungen zur Planung und

---

<sup>6</sup> Natürlich wird in diesem Prozess auch Software zur Kalkulation verwandt, welche quasi die fünfte Produktgruppe darstellt.

Produktionsorganisation eingesetzt, welche die zuvor im Drehbuchformat definierten ‚Aufgaben‘ aufstellen und strukturieren (schedule = Aufstellung, Verzeichnis). Ein wichtiges Arbeitsmittel ist – neben der (Tages-)Disposition – der „Stäbchenplan“. In Deutschland werden diesbezüglich Lösungen auf der Basis der Tabellenkalkulation Microsoft Excel, die Software „Drehplan“ oder gar SAP R3-Lösungen favorisiert. Daneben kommt die US-Software „Movie Magic Scheduling“ zum Einsatz. Anlässlich der fortschreitenden Industrialisierung und technisch-handwerklichen Professionalisierung der audiovisuellen Produktion werden bezüglich solcher Art Software in den nächsten Jahren jedoch einige Überraschungen zu erwarten sein.

Damit zum letzten Punkt: Auffallend ist im Vergleich zu US-amerikanischen Drehbüchern und in Diskussionen über Produktionsstandards, dass die Form des Drehbuchs in den USA weit stärker standardisiert und konventionalisiert ist als in Deutschland. Mithin gibt es in Deutschland trotz langjähriger Filmtradition kein verbindliches Drehbuchformat, was – so die provokante Schlussthese – auch ein Grund für die immer wieder (gern und gleichzeitig lustlos) debattierte, geringere produktions-technische Professionalität gegenüber US-Produktionen ist. Natürlich sind geringe(re) Erfolge auch im Marketing, in der erschwerten Auslandsauswertung, natürlich in den Vertriebskanälen, in der unzureichenden Refinanzierung, natürlich auch in den kleineren Budgets, im Mediensystem und im notwendigen und gleichzeitig aufwendigen Kultivieren von „Superstars“ begründet.

Doch wenn man berücksichtigt, welche Priorität dem Drehbuch als Formgeber im Wertschöpfungsprozess audiovisueller Produktionen zukommt, welche personellen und finanziellen Ressourcen in Produktionsfirmen oft für das Abtippen von Texten oder „Umformatieren“ von Büchern verwandt werden – die Formulierung „Umformatieren“ scheint bereits verdächtig –, wird deutlich, warum US-Produktionen oft effizienter, gleichzeitig in der Arbeits- und Aufgabenteilung hierarchisierter definiert sind. Dass daneben in Europa das Konzept Autorschaft und der Genius von Kunstwerk und Schöpfungshöhe historisch und urheberrechtlich anders als in den USA fundiert sind, überdies die europäische Autorschaft eher der Kunst als der Ökonomie und Dienstleistung verpflichtet scheint, mag mit einer Rolle spielen, steht jedoch auf einem weiteren Blatt. Absehbar ist dennoch, dass das Schreiben von Drehbüchern künftig mehr und mehr als Dienstleistung in einem arbeitsteiligen Kreative- und Realisationsprozess interpretiert wird. Und Softwareprodukte werden dabei, was die Formgebung und Arbeitsstrukturierung betrifft, eine zunehmend wichtigere Rolle spielen.

\*\*\*\*\*

Abschließend eine Übersicht über gängige Softwarelösungen mit Links zu Vertriebsadressen und weiterführenden Informationen. Abgesehen von „Moving Plot“ sind dies US-amerikanische oder britische Produkte, die meist in englischer Sprache bedient werden. Teilweise verweisen die Links auf Internetshops; einige Produkte können also nicht nur unter der genannten Adresse, sondern auch über andere Internetadressen bezogen werden. Bei den Preisen handelt es sich um die empfohlenen Verkaufspreise:

- Movie Magic Screenwriter, \$299.00, <http://www.screenplay.com/>
- ScriptThing, \$285.00, <http://www.scriptthing.com/>
- Final Draft, \$299.00, <http://www.finaldraft.com/>
- Moving Plot *prof.*, EUR 90.00, Moving Plot *stand.*, EUR 25.00, <http://www.moving-plot.de>

- Scriptware, \$299.00, <http://www.scriptware.com/>
- Script Wizard, \$200.00, <http://www.writerscomputer.com/>
- Side By Side, \$100.00, <http://www.writerscomputer.com>
- Plots Unlimited, \$177.00, <http://www.writersstore.com>
- Dramatica, \$399.00, <http://www.screenplay.com/>
- Dramatica Writer's DreamKit, \$99.95, <http://www.screenplay.com/>
- First Aid for Writers, \$299.00, <http://www.writersstore.com>
- Fiction Master, \$299.00, <http://www.writersstore.com>
- Write A Blockbuster, \$277.00, <http://www.film-makerstore.com>
- StoryBuilder, \$129.00, <http://www.svsoft.com/>
- WritePro Lessons, \$199.95, <http://www.writersstore.com>
- Comedy Writer, \$75.00, <http://www.writerscomputer.com/>
- Dramatica Writer's Dreamkit, \$149.00, <http://www.screenplay.com>
- A Zillion Kajillion Rhymes and Cliches, \$69.95, <http://www.eccentricsoftware.com>
- Story Craft, \$279.00, <http://www.writerspage.com/>

### **Biografie:**

KAI-PETER KEUSEN, geb. 1967, Dipl.-Medienwirt, lebt in Köln und München. Nach Zivildienst, Messebau, Fotodesign, Film- und Showlicht studierte er an der Universität-GH Siegen. Von 1992 bis 2000 ist er im DFG-Sonderforschungsbereich „Bildschirmmedien“ in verschiedenen Medienforschungsprojekten tätig (TV-Werbung, TV-Nachrichten, Interaktive Medien/Internet). 1996 Produktionsassistent bei der Kinoproduktion „Winterschläfer“, 1997/98 freier Lektor der Filmstiftung NRW, seit 1997 Co-Entwickler der Software „Moving Plot“ und Mitinhaber der Bits `n Plot GbR, seit 1998 Medienberater für den IT-, Multimedia- und Filmsektor. Veröffentlichungen zu Medien-Politik und -Geschichte.

