

I D A P

Handbuch

Internet

Drama

Analyse

Programm

Programmbeschreibung

©: Dr. Hartmut Ilseman, Englisch Seminar, Universität
 Hannover, 12.04.2006
 Softwareprogrammierung: Bogdan Vlasenko, Lange Laube 15, 30167
 Hannover

I. Inhaltsverzeichnis:

1.	Inhaltsverzeichnis:	3
2.	Textvoraussetzungen	5
3.	Leistungsumfang	10
3.1	Text- und Tabellendarstellungen	11
3.1.1	Die Replikenstatistik.....	11
3.1.2	Der szenische Durchmesser.....	11
3.1.3	Die Hamming-Distanz	12
3.1.4	Die Figurenmatrix.....	12
3.1.5	Die einem Stück zugeordnete Matrix	13
3.1.6	Die Replikenkreuztabelle	14
3.1.7	Die Konfigurationsstruktur.....	15
3.1.8	Die Figurenstatistik.....	15
3.2	Graphische Darstellungen.....	17
3.2.1	Handlungssequenzen und Figurendominanz	17
3.2.2	K-Wert	17
3.2.3	Häufigkeitsverteilung der Replikenlängen	18
3.2.4	Häufigkeitsverteilung der Replikennummern	19
3.2.5	Der Konfigurationsverlauf.....	19
3.2.6	Verteilung des neu auftretenden Personals.....	19
3.2.7	Entwicklung der Replikendominanz einzelner Figuren	20
3.2.8	Aktvergleich	20
3.2.9	Überblick	20
3.3	Tipps und Tricks	21
3.3.1	Akt- und Szenenangaben	21
3.3.2	Sprechen aus dem OFF.....	21
3.3.3	weitere Verwendung der Auswertungen	24

3.3.4	Auftritt und Abgang während der Replik	25
3.3.5	Schreibweisen bei Figurennamen	27
4.	Parsermeldungen:	27

II. Textvoraussetzungen

Es werden drei Textdateien im ASCII-format benötigt:

- (1) Die Datei "Textname.txt"
- (2) Die Datei "Textname.chr"
- (3) Die Datei "Textname.lng"

(1) enthält den dramatischen Text in bearbeiteter Form, so dass das Programm ihn lesen kann.

Erläuterungen siehe unten.

(2) enthält die Liste der dramatischen Figuren, so wie sie im Text als Sprecher benannt sind.

(3) besteht aus folgender Information:

```
ALL=ALL¶  
BUT=BUT¶  
EXIT=EXIT¶  
ACT=ACT¶  
SCENE=SCENE¶  
ENTER=ENTER¶  
EXEUNT=EXEUNT¶  
AND=AND¶  
DEAD=DEAD¶  
===¶  
ASIDE=ASIDE¶  
TO=TO¶
```

Diese Datei erlaubt die Bearbeitung von dramatischen Texten in anderen Sprachen, wobei die jeweiligen Begriffe zu nennen sind. Beispiel:

```
ALLE=ALL¶
AUSSEER=BUT¶
EXIT=EXIT¶
AKT=ACT¶
SZENE=SCENE¶
ENTER=ENTER¶
EXEUNT=EXEUNT¶
UND=AND¶
TOT=DEAD¶
===¶
BEISEITE=ASIDE¶
TO=TO¶
```

In diesem Fall handelt es sich um einen deutschen Text, in dem die Programmanweisungen [Enter], [Exit] [Exeunt] für Auftritte und Abgänge beibehalten worden sind, so dass z.B. [Exeunt alle ausser FIGUR3] gelesen wird. [AKT 1 Szene 5] würde ebenso gelesen wie [beiseite], womit der dramatische Konvention des Beiseitesprechens Rechnung getragen wird. [FIGUR3 tot] setzt die Figur auf tot.

Beim Hochladen auf den Server werden alle drei Texte benötigt.

Ein Parserprogramm analysiert die Texte hinsichtlich ihrer formalen Korrektheit. Was das Analyseprogramm nicht eindeutig erkennen kann, wird angemängelt. (siehe Parsermeldungen) Die Mängellisten sind am Anfang seitenlang, lassen sich aber deutlich reduzieren, wenn von Anfang an einige Grundbedingungen eingehalten werden.

1. Alle Sprechernamen werden groß geschrieben, also FIGUR1.
2. Damit FIGUR1 sprechen kann, muss sie zuvor aufgetreten sein: dies wird dem Programm in folgender Weise mitgeteilt:

```
[Enter FIGUR1]¶  
FIGUR1 These are my words¶ (Redetext, der mit der  
Absatzendemarke abgeschlossen wird.)
```

Sind während der Replik von FIGUR1 noch andere Figuren anwesend, d.h. neu aufgetreten, so lautet die Zeile vor der Replik:

```
[Enter FIGUR1 FIGUR2 FIGUR3 FIGURn+1]¶  
FIGUR1 These are my words addressed to you  
all¶ (Redetext, der mit der Absatzendemarke abgeschlossen  
wird.)
```

3. Analoges gilt für den Abgang einer Figur. Entweder steht am Ende von dessen Replik die Programmanweisung [exit] oder abgegangene Figuren werden in einer Replik auf abwesend gesetzt, d.h. sie sind erst in der nächsten Replik nicht mehr anwesend:

FIGUR1 Farewell, dear brothers [Exit FIGUR2
FIGUR3 FIGURn+1] recommend me to your king.¶
(Redetext, der mit der Absatzendemarke abgeschlossen wird.) Der
Abgang der Figuren, der in dieser Replik angezeigt wird, bewirkt,
dass in der nächsten Replik die Figuren nicht mehr als anwesend
gezählt werden

4. Ein totaler Konfigurationswechsel wird dem Programm angezeigt
als:

[Exeunt] Am Ende eines Aktes erübrigt sich [Exeunt], da
ohnehin von einem Austausch des Personals ausgegangen wird.
Sollte der neue Akt mit dem gleichen Personal weitergeführt
werden, so ist erneut eine [Enter]-Liste einzugeben.¶

5. Neben den Programmbefehlen

enter

exit

exeunt

gibt es noch die in der Replik befindlichen Informationen

[aside] und

[FIGUR dead]

6. In Dramentexten wird zwischen Nebentext und Haupttext
unterschieden. Nebentext ist alles, was nicht Sprechernamen oder
Sprechertext ist. Nebentext wird in spitze Klammern eingefasst:
<Nebentext>

7. Akt- und Szenenangaben werden nicht gelesen, wenn sie Teil des

Nebentextes sind. Ein separater Eintrag ist notwendig, also:

```
¶  
[ACT 1 SCENE 3]¶  
¶
```

Der Parser gibt für jede nicht konforme Replik eine Fehlermeldung aus. Vergisst man also den Auftritt einer Figur, so wird für jede folgende Replik der Figur festgehalten, dass die Figur spricht, ohne anwesend zu sein. Dies sei durch die Ergänzung [Enter FIGUR] zu beheben. Wenn man allerdings daran geht, vor jede Replik dieser Figur eben diese Programmanweisung anzugeben, wird beim nächsten Durchgang die Fehlermeldung kommen, dass die Figur bereits anwesend ist. Mit anderen Worten, nur die erstmalige Situation des Sprechens einer Replik setzt den vorherigen Auftrittshinweis voraus.

Der Parser ist insofern hilfreich, als er die Textstelle genau benennt. Es empfiehlt sich, die Mängelliste des Parsers zu markieren und dann in eine z.B. Worddatei zu kopieren. Mit dem Befehl Fenster und Alle anordnen kann man zwischen der zu verbessernden Textdatei und den Parserhinweisen hin und herwechseln und die Fehler relativ schnell beseitigen.

III. Leistungsumfang

Sobald der Text optimal konditioniert ist, wird er ausgewertet. Die Auswertungen werden in zweifacher Form ausgegeben:

- (1) Text- und Tabellendarstellungen (z.B. Liste, Kreuztabelle, Konfigurationsstruktur)
- (2) Graphische Darstellungen

Die graphischen Darstellungen können von Browsern nicht unmittelbar umgesetzt werden. Es bedarf daher eines TCL-Plugins, das von der Homepage des Servers aus erreichbar ist und nach der Installation graphische Übersichten erlaubt, in denen die wesentlichen Merkmale des dramatischen Textes enthalten sind. Eine zweite Auswahlspalte erlaubt Vergleiche von Akt 1 bis Akt 5.

Das Plugin wird unter Windows XP automatisch in den Plugin Folder des Internet Explorers installiert, funktioniert aber auch in allen anderen Browsern. Einzige Bedingung ist, dass das Plugin manuell in den Plugin-Folder des jeweiligen Browsers geladen wird.

Ausführliche Erläuterungen dazu finden sich im Graphics-Hilfetext, der unter <http://www.shak-stat.engsem.uni-hannover.de/grafix1.htm> abgerufen werden kann. Ebenso erlauben alle anderen Hilfetexte die unmittelbare Orientierung bezüglich der Relevanz der Informationen.

1.1 Text- und Tabellendarstellungen

1.1.1 Die Replikenstatistik

Die Replikenstatistik besteht aus einer Matrix, die vertikal die aufeinander folgenden Repliken des Textes enthält. Horizontal wird als erstes die Nummer der Replik angegeben, dann folgt der Sprechername usw. Die nachfolgende Liste erfasst alle Angaben in übersichtlicher Form:

1. Spalte	Replikenummer
2. Spalte	Sprecher
3. Spalte	Länge in Zeichen
4. Spalte	Länge in Worten
5. Spalte	sprecherbezogene Replikenummer
6. Spalte	längste Replik der Figur in Zeichen
7. Spalte	Gesamtworte der Figur
8. Spalte	Gesamtworte des Textes (bis dato)
9. Spalte	K-Wert (Erklärung siehe weiter unten)
10. Spalte	Die Konfigurationsdichte

1.1.2 3.1.2 Der szenische Durchmesser

Der szenische Durchmesser ist eine Kreuztabelle mit den Figurennamen. Für jedes Figurenpaar kann abgelesen werden, wie die Figuren miteinander verbunden sind. Treffen sie direkt in einer Konfiguration aufeinander, so wird der Wert 1 angezeigt. Sind sie nur über eine zweite Person miteinander verbunden, erscheint der Wert 2. Aber auch die

Verbindung über mehr als 2 Personen ist theoretisch möglich und wird entsprechend angezeigt. Besteht keinerlei Verbindung, wird der szenische Durchmesser unendlich groß und die Buchstabenkombination "un" erscheint. Bei Marcus ist auch von einer Kette die Rede, siehe *Die einem Stück zugeordnete Matrix*.

1.1.3 3.1.3 Die Hamming-Distanz

Neben dem szenischen Durchmesser ist die Hammingdistanz ein weiteres Mittel, um die szenische Nähe oder Entfernung von Personen zueinander auszudrücken. Gezählt werden jene Konfigurationen, in denen beide Figuren weder anwesend noch abwesend sind, sondern die Besetzung der Matrixzellen entweder die Kombination 1 und 0, oder 0 und 1 aufweisen. Je höher die Zahl im Schnittpunkt ist, umso weniger haben die Figuren miteinander zu tun.

1.1.4 3.1.4 Die Figurenmatrix

Die Figurenmatrix nimmt eine Einteilung des Verhältnisses zweier Figuren zueinander in vier Klassen vor. Dieses von Salomon Marcus übernommene Verfahren kennt die Extrempositionen, dass zwei Figuren immer nur gemeinsam auftreten (Rosencrantz u. Guildenstern) oder dass sie niemals zusammen auftreten. (konkomitant versus szenisch alternativ). Dazwischengeschaltet sind die Möglichkeiten der szenischen Dominanz und der szenischen Unabhängigkeit. Marcus selbst wählt die Matrix aus Personal und Situationen als Ausgangspunkt seiner Überlegungen:

1.1.5 3.1.5 Die einem Stück zugeordnete Matrix

Jedem Stück Ω ordnen wir eine Boolesche Matrix $M(\Omega)$ zu, deren Zeilenzahl der Anzahl der Elemente in P und deren Spaltenzahl der Anzahl der Elemente in S gleich ist; an den Schnittpunkt die i -ten Zeile mit der j -ten Spalte schreiben wir die Zahl 1, wenn der i -te Charakter in der j -ten Situation auftritt, und die Zahl 0 im andern Fall. Diese Matrix erlaubt die Definition einiger Parameter, die für die Strategie des Dramas von Bedeutung sind.

Die Anzahl der Stellen von $M(\Omega)$ ist gleich dem Produkt ms , wobei m die Anzahl der bezeichneten Situationen und s die Anzahl der Charaktere. Das Ausmaß, in dem die Charaktere im Verlauf der Handlung Verwendung finden, ist meßbar, und zwar durch den Wert t/ms , wobei t die Anzahl der mit 1 besetzten Stellen. [siehe 3.1.1 Nr. 10 Konfigurationsdichte]

Wir wollen jedem Charakter p die Menge ganzer Zahlen $A(p)$ zuordnen, die wie folgt definiert ist: $j \in A(p)$, wenn und nur wenn p in der j -ten Szene erscheint. Wir können nun verschiedenartige Beziehungen zwischen Charakteren definieren, und zwar mithilfe der Theorie linguistischer Oppositionen. Die Charaktere p und q sind:

- konkomitant, wenn $A(p) = A(q)$;
- unabhängig, wenn $A(p) - A(q) \neq 0 \neq A(q) - A(p)$;
- alternativ, wenn $A(p) \cap A(q) = \emptyset$;
- komplementär, wenn sie alternativ sind und die Anzahl der Elemente in $A(p) \cup A(q)$ gleich der Anzahl aller Spalten in $M(\Omega)$ ist.

Ferner sagen wir, der Charakter p werde von q dominiert, wenn $A(p)$ eine echte Teilmenge von $A(q)$ ist. [siehe 3.1.4 Figurenmatrix]

Einige Parameter beziehen sich auf das Ausmaß der Gegenüberstellung von Charakteren. Eine Kette zwischen zwei Charakteren p und q ist eine Folge von Charakteren z_1, z_2, \dots, z_n so, daß $z_1 = p$, $z_n = q$ und z_i und z_{i+1} für keinen Wert von i , $1 \leq i \leq n-1$, alternativ sind. Die Zahl $n-1$ ist die *Länge der Kette*. Die kleinste ganze Zahl $n-1$, für die es eine Kette der Länge n zwischen p und q gibt, wird szenischer Abstand zwischen p

und q genannt. Wenn es zwischen p und q keine Kette endlicher Länge gibt, sagen wir, der entsprechende szenische Abstand sei unendlich. Der größte szenische Abstand zwischen den Charakteren eines Stücks wird szenischer Durchmesser des Stücks genannt. [siehe 3.1.2] Die szenische Situation eines Charakters p im Hinblick auf alle andern Charaktere kann durch den Parameter $d(p) = \sum d(p, q)$ gekennzeichnet werden, wobei $d(p, q)$ der szenische Abstand zwischen p und q ist, während sich die Summe auf alle Charaktere q, die von p verschieden sind, bezieht. Aber wir können den Fall $p = q$ mitaufnehmen, wenn es mindestens eine Szene gibt, in der nur p auftritt. Ein andres Verfahren, diese Typen von Beziehungen zwischen Charakteren zu beschreiben, geht über die sogenannte Hammingdistanz, wie man sie in der Theorie der Codes benutzt. [siehe 3.1.3] Alle diese Parameter wurden anhand einiger berühmter rumänischer Schauspiele illustriert; die vollständigste Darstellung in dieser Hinsicht findet sich im 8. Kapitel von [21]. Eine Verfeinerung der betrachteten Parameter wurde in [5] vorgeschlagen; es handelt sich dabei um eine vollständige, mit einer Rechenanlage durchgeführte Untersuchung des rumänischen Schauspiels "Ein verlorener Brief" von I. L. Caragiale im Hinblick auf die Charaktere.

aus: Salomon Marcus. "Ein mathematisch-linguistisches Dramenmodell", *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik I/II* (1971): 139-52.

1.1.6 3.1.6 Die Replikenkreuztabelle

Die Replikenkreuztabelle gibt für jedes Figurenpaar an, wie viele Repliken sie gemeinsam haben. Die jeweils für eine Figur addierte Replikenmengensumme gibt den Grad der Involviertheit in das dramatische Geschehen an. Sie hilft auch Hauptfiguren von Nebenfiguren zu unterscheiden.

1.1.7 3.1.7 Die Konfigurationsstruktur

Die Konfigurationsstruktur bildet vertikal die aufeinander folgenden Repliken ab, horizontal hingegen das Personal. Für jeden Sprechakt ergibt sich aus den graphischen Symbolen die Konfiguration aus Sprecher (= ■), anwesendem

(= ■■■) und abwesenden (= ■■■) Personal. Die Übersicht erlaubt eine schnelle Orientierung hinsichtlich der Länge von Konfigurationen und in Bezug auf partielle und totale Konfigurationswechsel. Zur Herstellung wird eine Worddatei geöffnet. Die im Browser angezeigte Datei wird markiert und in die Worddatei kopiert. Mit Str+Shift+F8 wird der graphische Teil horizontal und vertikal markiert (normales Layout, kein Seitenlayout) und mit dem Dramenanalyse-Zeichensatz formatiert. Dieser muss vorher installiert werden. Er ist unter <http://www.shak-stat.engsem.uni-hannover.de/index.html> verfügbar, und zwar im Menu unter IDAP-Download-Configuration structure font. (Installation siehe Hilfeinformationen des jeweiligen Betriebssystems)

1.1.8 3.1.8 Die Figurenstatistik

Die Figurenstatistik enthält summarische Auswertungen für jede einzelne Figur. Die nachfolgende Liste gibt den Überblick

- | | |
|-----------|---|
| 1. Spalte | Figurenname |
| 2. Spalte | Replikenanzahl der Figur* |
| 3. Spalte | Anzahl der Fremdrepliken bei Anwesenheit der Figur* |

4. Spalte	Anzahl der Fremdrepliken bei Abwesenheit der Figur
5. Spalte	Anzahl der Fremdrepliken bei partieller An/Abwesen der Figur
6. Spalte	Anzahl der Asides in der Replikenanzahl (Spalte 2)
7. Spalte	Anzahl der Fremdrepliken, für die der Tod der Figur gilt
8. Spalte	längste Replik der Figur in der Anzahl der Zeichen*
9. Spalte	Anzahl der Worte der Figur*
10. Spalte	Replikenanteile der Figur an den Gesamtrepliken in %
11. Spalte	Wortanteile der Figur an den Gesamtworten
12. Spalte	Dialogsituation der Figur*
13. Spalte	Replikenmengensumme*
14. Spalte	durchschnittliche Anzahl an Umgebungspersonen*
15. Spalte	durchschnittliche Replikenlänge in der Anzahl der Worte*
16. Spalte	Standardabweichung der Replikenlänge in Worten*
17. Spalte	Anzahl der Konfigurationen, in denen die Figur vorkommt.*

Die mit Sternchen versehenen Spalten können auch als Diagramm aufgerufen werden. Die letzte, mit All bezeichnete Zeile enthält z.T. Summenwerte, soweit das sinnvoll ist. Dabei ergibt sich in Spalte 2 aus den Repliken der Figuren die Gesamtreplikenzahl des Textes. In Spalte 6 wird die Gesamtzahl an "Asides" festgehalten. Spalte 8 gibt die längste Replik des Textes an. Spalte 9 summiert die Wortzahl der Figuren zur Gesamtzahl an Textworten.

Spalte 15 gibt die mittlere Replikenlänge des ganzen Textes wieder.
Spalte 16 gibt die mittlere Standardabweichung an.
Spalte 17 gibt die Gesamtzahl an Konfigurationen an.

Die Figurenstatistik eignet sich nicht nur, um die quantitativen Dominanzrelationen des Personals zu dokumentieren, sondern auch, um in verschiedener Hinsicht Soziogramme zu erstellen, die die Abweichungsdimensionen der Figuren vom Mittelwert verdeutlichen.

1.2 3.2 Graphische Darstellungen

1.2.1 3.2.1 Handlungssequenzen und Figurendominanz

Die Graphik bildet auf der x-Achse die Replikennummern des Textes ab, auf der y-Achse die den Figuren zugehörigen Replikennummern. Die Schnittpunkte werden von Replik zu Replik miteinander durch eine Linie verbunden. Die Handlungssequenzen werden dadurch als Fläche abgebildet. Je nachdem, wie sich die Fläche nach oben erstreckt, lässt sich die Figurendominanz ablesen, die Erstreckung nach unten gibt einen visuellen Eindruck davon, ob neues Personal (große Fläche) oder altes Personal (kleine Fläche) die Sequenz bestimmt. In der Breite wird die Dauer der Sequenz anschaulich. An den Stellen, wo der y-Wert 1 auftaucht, kommt neues Personal ins Spiel.

1.2.2 3.2.2 K-Wert

Der K-Wert (Korrelationswert) drückt für jede Replik die Beziehung zwischen Dramenverlauf (Replikenwachstum) und thematischer bzw. personenbezogener Konzentration aus. Dem liegt die Erfahrung zugrunde, dass Dramen mit geringem Personal und thematischer Konzentration dazu tendieren, weniger Konfigurationswechsel zu enthalten, d.h. die personenbezogenen Replikennummern wachsen schnell an. Dramen mit extensivem Personal und häufigen Situationsveränderungen hingegen haben immer wieder personenbezogene Replikennummern mit niedrigen Werten. Um dieser Beobachtung Ausdruck zu geben wurde eine Formel entwickelt, die an x-beliebiger Stelle die bisherigen personenbezogenen Replikennummern aufsummiert und diesen Wert sodann durch das Produkt der jeweiligen Textreplikennummer und der Summe des bisher neu aufgetretenen Personals teilt. Die für den Gesamttext sich ergebende Kurve drückt in ihren Steigungen zunehmende Konzentration und Personenfokussierung aus, in ihren Abfällen Situationsveränderungen. Dem Endwert kommt auch typologische Bedeutung zu.

1.2.3 3.2.3 Häufigkeitsverteilung der Replikenlängen

Die Graphik zeigt an, welche Replikenlänge wie oft verwendet wird. Die Verteilung gibt Auskunft über das Verhältnis von Monologizität zu Dialogizität. Je größer die Tendenz zu kürzen Repliken ist, desto schneller ist das subjektiv empfundene dramatische Tempo. Interessant wird die Häufigkeitsverteilung der Replikenlängen beim Vergleich mehrerer Stücke eines Autors. Für Shakespeare-Texte ist zum Beispiel die Verlagerung des Maximums von ca 10 auf 5 Worte Länge bezeichnend. Rückschlüsse auf die künstlerische Entwicklung sind damit möglich.

1.2.4 3.2.4 Häufigkeitsverteilung der Replikennummern

Jeder Sprecher in einem dramatischen Spiel beginnt notwendigerweise irgendwann mit seiner 1. Replik. Dieser Wert der y-Achse wird also am häufigsten vorkommen. Er entspricht genau der Anzahl der Sprechfiguren. Der Kurvenverlauf ist aber je nach dramatischen Typus unterschiedlich, je nachdem ob das Drama ein begrenztes Personal mit etwa gleichen Redeanteilen der Figuren hat, oder ob – wie im Falle von Historien – großes Personal mit vielfach wechselnden Situationen die Kurve bestimmt. Aus dem Vergleich verschiedener Texte ergibt sich die Möglichkeit der Typisierung von Texten.

1.2.5 3.2.5 Der Konfigurationsverlauf

Unter Konfiguration verstehen wir die Teilmenge des Personals, die jeweils an einem bestimmten Punkt des Textverlaufs auf der Bühne präsent ist; durch den Wechsel der Konfiguration wird ein neuer Auftritt, eine neue *scene* konstituiert. Hier ist unter Konfigurationsverlauf in der graphischen Darstellung die zahlenmäßig erfasste und auf der Bühne präsente Teilmenge des Personals gemeint.

1.2.6 3.2.6 Verteilung des neu auftretenden Personals

Abgesehen vom unterschiedlichen Personalumfang in Dramen scheint es auch wesentliche Unterschiede in der Art und Weise zu geben, wie und an

welcher Stelle neues Personal ins Spiel gebracht wird. Komödien tendieren dazu, schon nach kurzer Zeit die überwiegende Mehrheit an Personal bekannt gemacht zu haben, Historien betonen die geschichtliche Ereignisstruktur häufig durch neue Figuren im gesamten Dramenverlauf.

1.2.7 3.2.7 Entwicklung der Replikendominanz einzelner Figuren

Ähnlich wie in der Graphik der Handlungssequenzen werden auch hier auf der x-Achse die Replikennummern des Textes abgebildet, auf der y-Achse die den Figuren zugehörigen Replikennummern. Allerdings fehlt hier von Replik zu Replik die Verbindungslinie. Dadurch, dass die Figuren ein eigenes graphisches Symbol erhalten, lässt sich ihre Dominanzrelation zu anderem Personal ablesen, ebenso die Veränderung dieser Relation im Verlauf des Stückes.

1.2.8 3.2.8 Aktvergleich

Die im Abschnitt Graphische Darstellungen dargestellten Elemente werden in gleicher Reihenfolge noch einmal aufgeführt, jedoch mit dem Unterschied, dass der Gesamttext hier in der Zusammensetzung aus seinen Akten zur Darstellung gelangt. Jede graphische Übersicht wird damit einer Lupe gleich noch detaillierter seziert.

1.2.9 3.2.9 Überblick

Der Überblick fasst alle Ergebnisse, den Gesamttext betreffend auf einen Blick zusammen.

1.3 3.3 Tipps und Tricks

1.3.1 3.3.1 Akt- und Szenenangaben

Besonders in der Testphase ergaben sich Überraschungen. Die Aktvergleiche des Textes *The Taming of the Shrew* wiesen sechs Akte auf, obwohl die Komödie nur fünf Akte hat. Des Rätsels Lösung war die *Induction*, die dem Programm als [ACT 0 Scene 1] angekündigt war. In der Auswertung betraf die als Akt 1 angegebene Graphik also die Introduction, Akt 2 den ersten Akt, Akt 3 den zweiten, usw.

Zu Texteingriffen ermutigt auch das Beispiel des Textes *Henry V*. Dort gibt es vor mehreren Akten, so auch vor dem ersten Akt, eine Prolog, wobei der Sprechername als CHORUS angegeben ist. Nach dem Prolog folgt dann in dem heruntergeladenen Gutenberg-Text die Aktangabe. Damit aber der Prolog nicht einem falschen Akt zugeordnet wird, ist es notwendig, die Programmanweisung [ACT 2 Scene 0] vor den Prolog zu setzen.

1.3.2 3.3.2 Sprechen aus dem OFF

In Shakespeares *Othello* ist folgender Dialog enthalten.

EMILIA. [Within.] My lord, my lord! What, ho! my lord, my lord!

OTHELLO. What noise is this? Not dead? not yet quite dead?

I that am cruel am yet merciful;

I would not have thee linger in thy pain.

So, so.

EMILIA. [Within.] What, ho! my lord, my lord!

OTHELLO. Who's there?

EMILIA. [Within.] O, good my lord, I would speak a word with you!

Das Problem dieses kurzen Abschnittes liegt darin, dass Othello sich in diesem spannungsreichen Moment mit Desdemona auf der Bühne befindet, Emilia aber nicht. Ihre Stimme kommt aus dem „off“. Die Spannung der Szene resultiert aus der diskrepanten Informiertheit Emilias. Daher können nicht beide Figuren auf durchgängig anwesend gesetzt werden. Emilia muss jedes mal wieder auf abwesend gesetzt werden, um in der Konfigurationsstruktur die besondere Situation zu verdeutlichen. Der Abschnitt liest sich mit Programmanweisungen folgendermaßen:

[Enter EMILIA]

EMILIA <Within> My lord, my lord! What, ho! my lord, my lord![Exit]

OTHELLO What noise is this? Not dead? not yet quite dead? I that am cruel am yet merciful; I would not have thee linger in thy pain. So, so.

[Enter EMILIA]

EMILIA <Within> What, ho! my lord, my lord![Exit]

OTHELLO Who's there? [Enter EMILIA]

EMILIA <Within> O, good my lord, I would speak a word with you![Exit]

In der Konfigurationsstruktur ergibt sich nach der Formatierung der graphischen Symbole mit dem Font Dramenanalyse.ttf folgende Auswertung:

1053 OTHELLO
| ██████████
1054 EMILIA
| ██████████
1055 OTHELLO
| ██████████
1056 EMILIA
| ██████████
1057 OTHELLO
| ██████████
1058 EMILIA
| ██████████
1059 OTHELLO
| ██████████
1060 EMILIA
| ██████████
1061 OTHELLO
| ██████████
1062 EMILIA
| ██████████
1063 OTHELLO
| ██████████

Die weißen Kästchen geben den Dialogverlauf zwischen Othello und Emilia an. Während jedoch Othello auf der Bühne anwesend ist (dunkelgrau), wenn er nicht spricht, sind zwischen den Repliken Emilias hellgraue Kästchen, die jeweils Abwesenheit bedeuten. Auf diese Art und

Weise wird dem Sprechen aus dem "off" Rechnung getragen. Damit aber Emilia auch sprechen kann, muss vor ihrer Replik die Setzung auf anwesend erfolgen. Dem Betrachter wird aus dem unmittelbaren Vergleich der beiden Spalten deutlich, dass es sich nicht um einen "normalen" Dialog handelt. In Replik 1063 schließlich ist Emilia ebenfalls auf die Bühne gekommen. Die senkrecht verlaufende Linie in der ersten Spalte gibt an, dass Roderigo bereits tot ist. Desdemona ist während des ganzen Dialogs ebenfalls auf der Bühne.

1.3.3 3.3.3 weitere Verwendung der Auswertungen

Wer die Tabellen und Grafiken nicht nur auf dem Bildschirm betrachten will, sondern sie gern in eine wissenschaftliche Arbeit einbinden möchte, hat die Möglichkeit des Kopierens. Tabellen lassen sich relativ leicht übernehmen. Dazu wird ein Tabellenkalkulationsprogramm benötigt. In der Regel wird das EXCEL sein.

Die gewünschte Tabelle wird im Browser geöffnet und mit dem Befehl Bearbeiten und Alles Markieren markiert. Sodann kann mit der Kopierfunktion der Inhalt in die Exceltabelle übernommen und weiterverarbeitet werden.

Etwas aufwendiger ist die Übernahme von Grafiken. Die meisten Browser erlauben mit der Funktionstaste F11 die Ausblendung der Symbolleisten, so dass nur die Grafik sich auf dem Bildschirm befindet. Eine Hardcopy (Screenshot) nimmt den Bildschirminhalt in den Arbeitsspeicher (Die zu drückende Taste heißt Druck. Sie befindet sich rechts neben F12). Nach Öffnen eines Grafikprogramms kann der Bildschirminhalt mit Strg-V oder Bearbeiten-Einfügen eingefügt werden. Eventuelle überflüssige Kopierteile am Rand werden gelöscht und die Datei wird als gif-Datei

gespeichert. Es hat sich herausgestellt, dass dieses Bildformat Linien besser abbildet als z.B. jpg-Dateien.

Sollten Sie mit Paint arbeiten, wird möglicherweise nur die Abspeicherung als bmp-Datei möglich sein. Diese kann dann später in eine gif-Datei umgewandelt werden.

Allerdings gibt es auch Programme, die Ausschnitte des Bildschirms herauskopieren. Magic Snap von Ashampoo ist sehr leicht zu bedienen, muss allerdings gekauft werden. Ein in der Bedienung weniger leicht zu handhabendes Programm ist der Screenshot-Captor, der im Internet kostenlos heruntergeladen werden kann.

1.3.4 3.3.4 Auftritt und Abgang während der Replik

Konfigurationswechsel ereignen sich meistens dadurch, dass am Ende einer Replik der Neuauftritt oder der Abgang von Figuren im Nebentext angekündigt wird und die entsprechende Programmanweisung dazugesetzt wird. Ereignen sich solche Wechsel jedoch während einer längeren Replik (Monolog) einer Figur, so wird diese Situation in der Konfigurationsstruktur durch ein Sonderzeichen kenntlich gemacht.

```
753 HAMLET My mother: father and mother is man and wife; man and wife
is one flesh; and so, my mother. Come, for England! <Exit>[Exit]
754 KING_CLAUDIUS Follow him at foot; tempt him with speed aboard;
Delay it not; I'll have him hence to-night: Away! for every thing is
seal'd and done That else leans on the affair: pray you, make haste.
<Exeunt ROSENCRANTZ and GUILDENSTERN>[Exit ROSENCRANTZ GUILDENSTERN]
And, England, if my love thou hold'st at aught-- As my great power
thereof may give thee sense, Since yet thy cicatrice looks raw and
red After the Danish sword, and thy free awe Pays homage to us--thou
mayst not coldly set Our sovereign process; which imports at full, By
letters congruing to that effect, The present death of Hamlet. Do it,
England; For like the hectic in my blood he rages, And thou must cure
```

me: till I know 'tis done, Howe'er my haps, my joys were ne'er begun.
 <Exit>[Exit]
 [ACT 4 SCENE 4]
 [Enter PRINCE FORTINBRAS CAPTAIN SOLDIERS]
 755 PRINCE FORTINBRAS <A plain in Denmark. Enter FORTINBRAS, a
 Captain, and Soldiers, marching>Go, captain, from me greet the Danish
 king; Tell him that, by his licence, Fortinbras Craves the conveyance
 of a promised march Over his kingdom. You know the rendezvous. If
 that his majesty would aught with us, We shall express our duty in
 his eye; And let him know so.
 756 CAPTAIN I will do't, my lord.
 757 PRINCE FORTINBRAS Go softly on. <Exeunt FORTINBRAS and
 Soldiers>[Exit PRINCE FORTINBRAS SOLDIERS] <Enter HAMLET,
 ROSENCRANTZ, GUILDENSTERN, and others>[Enter HAMLET ROSENCRANTZ
 GUILDENSTERN]

753	HAMLET		
754	KING_CLAUDIUS		
755	PRINCE FORTINBRAS		ACT 4
SCENE 4			
756	CAPTAIN		
757	PRINCE FORTINBRAS		
758	HAMLET		

In der Replik Nr. 753 spricht HAMLET. Das [Exit] am Ende seiner Replik setzt ihn für nachfolgende Repliken auf „abwesend“ In Replik Nr. 754 spricht KING_CLAUDIUS. ROSENCRANTZ und GUILDENSTERN gehen bereits nach wenigen Zeilen ab. Für beide sind Sonderzeichen notiert, da sie nur partiell an- bzw. abwesend sind. Das [Exit] am Ende der Replik bewirkt, dass KING_CLAUDIUS für Folgerepliken auf abwesend gesetzt ist. Replik Nr. 757 weist den Abgang von PRINCE FORTINBRAS SOLDIERS auf, nachdem der Haupttext zu Ende gesprochen wurde, d.h. hier entfallen die Sonderzeichen. Stattdessen erfolgt der partielle Konfigurationswechsel, indem PRINCE FORTINBRAS SOLDIERS abgehen,

HAMLET ROSENCRANTZ GUILDENSTERN auftreten und der CAPTAIN in der Szene bleibt.

1.3.5 3.3.5 Schreibweisen bei Figurennamen

Derzeit wird die Programmanweisung [FIGUR dead] noch nicht richtig gelesen, wenn der Name der Figur aus mehr als einem Wort besteht. Figuren, die in einem Dramentext sterben und deren Tod in der Konfigurationsstruktur graphisch sichtbar werden soll, sollten daher als ein Wort erscheinen. So wurde im obigen Beispiel KING CLAUDIUS in KING_CLAUDIUS verändert, während PRINCE FORTINBRAS so stehen bleiben kann. Die senkrechte Linie im obigen Beispiel gehört zu dem von Hamlet erstochenen LORD_POLONIUS, während die Schreibweise LORD POLONIUS nur als Abwesenheit verzeichnet worden wäre.

1.4 4. *Parsermeldungen:*

```
Error message: Corrupted speech with badly formed additional text.  
Line number = 807  
Class name: class de.g0g4zz.da.parser.SemanticParser  
Additional info: Speech is: MOROSE Mistress Mary Ambree, your examples are ...
```

Ursache dieser Meldung ist eine übersehene Absatzendemarke vor dem Ende der Figurenreplik. Das Programm hat zwar ein Replikenende notiert, kann aber den noch folgenden Sprechtext nicht zuordnen.

```
Error message: Corrupted speech with badly formed additional text.  
Line number = 362
```

```
Class name: class de.g0g4zz.da.parser.SemanticParser
Additioanl info: Speech is: BELLAMIRA <Enter BELLAMIRA.> Since this
town was besieg'd, my gain grows cold: The time has been, that but
for one bare night A hundred ducats have been freely given; But now
against my will I must be chaste: And yet I know my beauty doth not
fail. >From Venice merchants, and from Padua Were wont to come rare-
witted gentlemen, Scholars I mean, learned and liberal; And now, save
Pilia-Borza, comes there none, And he is very seldom from my house;
And here he comes. <Enter PILIA-BORZA.>[Enter PILIA-BORZA]
```

Im laufenden Replikentext taucht eine schließende Nebentextklammer auf. Sie ist hier farblich unterlegt. Nach Löschung ist die Replik korrekt.

```
Error message: Character LAFOOLE is not on the stage, but speaks. It
is impossible to determine when he/she entered the stage.
Line number = 123
Class name: class de.g0g4zz.da.parser.SemanticParser
Additional info: To get rid of this error add command [Enter
LAFOOLE]. Original text was: LAFOOLE 'Save dear Sir Dauphine,
honour'd Master Clerimont.
```

Der Auftritt des Sprechers LAFOOLE ist nicht angezeigt worden. Jede folgende Replik dieses Sprechers erzeugt eine neue Fehlermeldung, d.h. nur einmal beim tatsächlichen Auftreten ist die Angabe [Enter LAFOOLE] zu machen.

```
Error message: Character BOY is not on the stage, but leaves it.
Line number = 107
Class name: class de.g0g4zz.da.parser.SemanticParser
Additional info: Command text was: [Exit BOY]
```

Hier ist versäumt worden, den Auftritt anzuzeigen. Nachdem der Parser jeden Sprechakt als fehlerhaft bezeichnet hat, gilt gleiches auch für den Abgang der Figur.

```
Error message: Badly formed command text, can't parse it.  
Line number = 268  
Class name: class de.g0g4zz.da.parser.SemanticParser  
Additional info: Command text was: [Enter TRURWIT CLERIMONT]
```

Ein Rechtschreibfehler des Figurennamen TRUEWIT wird vom Parser erkannt und nicht akzeptiert.

Eine als fehlerhaft angegebene Befehlssprache kann Verwirrung stiften:

```
Error message: Badly formed command text, can't parse it and find out  
act or scene number.  
Line number = 77  
Class name: class de.g0g4zz.da.parser.SemanticParser  
Additional info: Command text was: [ACT 1 SCENE 1 Enter FIGUR1  
FIGUR2]
```

Obwohl der laufende Text korrekt kodiert wurde:

```
[ACT 1 SCENE1]¶¶  
[Enter FIGUR1 FIGUR2]¶  
FIGUR1 <Nebentext> Sprechtext, Sprechtext¶
```

kam immer die gleiche Fehlermeldung. Als Lösung stellte sich heraus, dass FIGUR2 nicht in der Personendatei (xy.chr) geführt war. Der Eintrag war vergessen worden.