

Die „Xenomorphen“: Alien-Design abseits des Menschlichen

MANUEL KLAMMER

MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

DIGITAL ARTS

in Hagenberg

im September 2013

© Copyright 2013 Manuel Klammer

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 29. September 2013

Manuel Klammer

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Vorwort	vi
Kurzfassung	vii
Abstract	viii
1 Einleitung und Motivation	1
1.1 Zielsetzung und Struktur der Arbeit	2
1.2 Begriffserklärung	2
1.2.1 Humanoid	2
1.2.2 Xenomorph	3
1.2.3 Antropomorphismus	3
1.2.4 Alien	3
2 Die Rolle außerirdischer Charaktere	5
2.1 Einsatzgebiete humanoider Aliens	5
2.2 Einsatzgebiete nicht-humanoider Aliens	5
2.2.1 Tierähnliche Kreaturen	6
2.2.2 Übermenschliche Intelligenzen	6
2.2.3 Objekt-Aliens	8
3 Design außerirdischer Charaktere	10
3.1 Gestaltung humanoider Aliens	10
3.2 Gestaltung nicht-humanoider Aliens	11
3.2.1 Tierähnliche Kreaturen	11
3.2.2 Übermenschliche Intelligenzen	14
3.2.3 Objekt-Aliens	16
3.3 Anwendung von Grundlagen des Character Designs	17
3.3.1 Formen	17
3.3.2 Proportionen	18
3.3.3 Farbgebung	20

4	Fallbeispiele für Alien-Designs	22
4.1	Herausragende Alien-Designs	22
4.1.1	Die Xenomorph	22
4.1.2	Die Farbe aus dem All	26
4.1.3	Die Prawn aus <i>District 9</i>	27
4.1.4	Die N.T.I. aus <i>The Abyss</i>	29
4.2	Negativbeispiele	32
4.2.1	Die Bugs aus <i>Starship Troopers</i>	32
4.2.2	Der Hunde-Xenomorph	33
5	Strategien und Tools der Character Designer	35
5.1	Kreativstrategien der Gestalter	35
5.1.1	Die Kreatur aus dem Kopf	36
5.1.2	Anlehnung an die Natur	37
5.1.3	Geometrische Objekte als Grundlage	39
5.1.4	Silhouetten als Ausgangsbasis	39
5.1.5	Thumbnails und Variationen	40
5.2	Ausarbeitung des Designs auf Grund von Vorlagen	41
5.3	Die Werkzeuge der Designer und ihr Einfluss auf das Design	43
5.3.1	Digitale Pinsel und Stifte	43
5.3.2	Grafik-Tablets	44
5.3.3	Die Exoten	45
5.3.4	3D-Werkzeuge	45
6	Projekt: <i>Alien Education</i>	47
6.1	Idee und Plot	47
6.2	Design der Aliens	48
6.2.1	Humanoide Aliens	48
6.2.2	Nicht-humanoide Aliens	49
6.3	Umsetzung	50
7	Resümee	53
A	Inhalt der DVD	54
A.1	PDF-Dateien	54
A.2	Videos	54
A.3	Bilder	54
A.4	Onlinequellen	55
	Quellenverzeichnis	57
	Literatur	57
	Filme und audiovisuelle Medien	57
	Online-Quellen	60

Vorwort

Diese Arbeit beschäftigte mich für geraume Zeit. Da es kaum Literatur zum Thema der Arbeit im engeren Sinn gibt, mussten zahllose „kleine“ Quellen, vor allem online, erschlossen und viele Science-Fiction-Klassiker gesichtet werden. Das Durchforsten der Onlinequellen wie Blogs, Tutorial-Seiten, den Portfolios von Künstlern u. v. m. bot immer wieder Ablenkungen. So fand ich zahlreiche Bildergalerien von Artists, deren Arbeiten so großartig sind, dass sie unbedingt eingehend betrachtet werden mussten und „How-To“-Videos, nach denen ich mich nicht zurückhalten konnte, Gesehenes auszuprobieren. Für vieles davon konnte ich in vorliegender Arbeit keine Verwendung finden. Somit war auch die Zeit, die ich damit verbrachte, auf diese Thesis bezogen nicht produktiv genutzt. Es bestätigte mich aber in meiner Entscheidung eine Arbeit zu verfassen, die sich mit der Gestaltung von Charakteren und Kreaturen beschäftigt, weil es mir einmal mehr aufzeigte wie faszinierend Character und Creature Design sind.

Ich hoffe auch dem Leser diese Faszination ein Stück weit vermitteln zu können. Darüber hinaus würde es mich freuen, wenn jemand der das Vergnügen hat eine außerirdische Figur kreieren zu dürfen, in meiner Arbeit Inspiration oder Hilfestellungen findet.

Ich möchte mich an dieser Stelle auch bei meinem Betreuer und meiner Familie bedanken. Ein besonderer Dank gilt auch Frau Mag^a Gudrun Angerer für das Korrekturlesen.

Kurzfassung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Gestaltung nicht-humanoider außerirdischer Kreaturen in Literatur und Film, aber auch Animation und Videospielen und den dahinter stehenden Überlegungen. Zu Vergleichszwecken werden in jedem Kapitel humanoide Aliens herangezogen.

Es wird eine Unterteilung der Außerirdischen in verschiedene Typen vorgenommen und festgestellt für welche Zwecke die Kreaturen eingesetzt werden. Danach wird das Design der unterschiedlichen Typen Außerirdischer, auch unter Berücksichtigung ihrer Einsatzgebiete, analysiert. Im Zuge dessen wird eruiert, welche im Character Design gängigen Methoden bei der Gestaltung außerirdischer Wesen eine Rolle spielen. Es werden in der gesamten Arbeit immer wieder Beispiele zur Illustration herangezogen, auf einige besonders bemerkenswerte Beispiele – im positiven sowie im negativen Sinn – wird detailliert eingegangen.

Weiters werden Konzeptionstechniken und Werkzeuge etablierter Character Designer aus der Film- und Gamebranche unter die Lupe genommen. Im Zusammenhang mit den verwendeten Tools wird auch der Einfluss der verfügbaren Gestaltungsmittel auf das Design näher betrachtet.

Abschließend folgt die Dokumentation des Animationsfilms *Alien Education*, der auch das Thesis Project des Autors darstellt. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf dem Design der außerirdischen Charaktere.

Abstract

This thesis deals with the design of non-humanoid extraterrestrial lifeforms in literature and movies but also in animation and video games.

The aliens are categorized and it is found out how the different kinds of them are used. In the next step the design of the different types of aliens is analysed, with their usage taken into concern. In the course of that it is determined if common methods of Character Design influent the design of alien characters as well. Several times, examples are described in detail to illustrate a matter. A few remarkable good and bad examples are analysed in detail.

Furthermore, the techniques and tools of the Character and Creature Designers from the movie and game industry are examined.

The closing part of this thesis documents the development of the authors thesis project, an animated movie called „Alien Education“ with a special focus on the design of the extraterrestrial characters.

Kapitel 1

Einleitung und Motivation

Die Arbeit beschäftigt sich mit der Gestaltung nicht-humanoider Außerirdischer vor allem in Film und Literatur, aber auch in Animation und Videospielen. Der im Titel der Arbeit vorkommende Begriff „Xenomorph“ (siehe Abschnitt 1.2 für Details) stammt aus dem Science-Fiction Genre und steht synonym für andersartige, außerirdische Kreaturen die wenig oder nichts mit dem Menschen gemein haben.

Die Motivation eine Arbeit mit diesem Thema zu verfassen, findet sich im persönlichen Interesse des Autors an Character Design im Allgemeinen, der anhaltenden Beliebtheit von Aliens in der Popkultur und den unzähligen Gestaltungsmöglichkeiten, die solche nicht-humanoiden Außerirdischen bieten. Um die letzten beiden Punkte zu verdeutlichen, sei zum einen erwähnt, dass sich unter den 100 erfolgreichsten¹ Filmen aller Zeiten, 15 finden die Außerirdische zum Inhalt haben [96]. Zum anderen – die gestalterische Freiheit betreffend – haben Designer bei der Gestaltung von Charakteren oft einen sehr eng abgesteckten Spielraum. Beim Design dieser Aliens fehlt es an direkten Vergleichsmöglichkeiten zu real existierenden Wesen. Dies bedeutet zumindest theoretisch, dass einem beim Kreieren solcher Figuren keine Grenzen gesetzt sind. Wie mit dieser Freiheit umgegangen wird, ist es wert analysiert zu werden, was nach Ansicht des Autors bisher nur sehr eingeschränkt passiert ist.

Da solche Analysen kaum vorhanden sind, kann für diese Arbeit auch nicht auf Literatur zu diesem konkreten Thema zurückgegriffen werden. Stattdessen stützt sich die Arbeit auf eine Vielzahl an Einzelbeispielen und auf die Arbeiten von Schöpfern solcher Kreaturen, die sich in dieser Disziplin verdient gemacht haben.

¹Die Filme mit den höchsten Einspielergebnissen unabhängig von Produktionskosten.

1.1 Zielsetzung und Struktur der Arbeit

Herausragendes und auch funktionales Design außerirdischer Kreaturen zu schaffen, stellt eine besondere Herausforderung dar. Es erfordert zugleich ein „Out-of-the-Box“-Denken und das Anstellen strategischer Überlegungen. Ziel dieser Arbeit ist es, die Strategien und Prozesse hinter der Entstehung der Designs nachvollziehbar und die Wahl eines Designs für einen bestimmten Character ergründbar zu machen. Zudem sollen dem Leser im Idealfall neue Werkzeuge zur Konzeption von Charakteren näher gebracht werden.

Der Mehrwert für die Leser und den Autor dieser Arbeit besteht einerseits darin, Inspiration für eigene Designs zu erhalten, andererseits aber auch Einblicke in die Techniken von Profis zu bekommen. Dadurch können neue Tools zum Werkzeugrepertoire hinzugefügt werden, was sowohl Qualität als auch Originalität der eigenen Arbeit steigern kann.

Nach Abklärung einiger relevanter Begriffe, beschäftigt sich die Arbeit mit der Frage wie nicht-humanoide Außerirdische in Film, Literatur und Spielen eingesetzt werden. Im Zuge dessen wird auch eine Einteilung der extraterrestrischen Wesen vorgenommen. Im folgenden Kapitel werden die Designs der verschiedenen Arten außerirdischer Kreaturen analysiert. Es wird auch auf grundlegende Character Design Prinzipien eingegangen und die Anwendbarkeit auf außerirdische Charaktere hinterfragt. Nach dieser allgemeinen Analyse beschäftigt sich Kapitel 4 detailliert mit einigen konkreten Beispielen bemerkenswerter Designs solcher Kreaturen. In Kapitel 5 werden die Kreativstrategien der Designer und die Werkzeuge der Character und Creature Designer betrachtet. Das Folgekapitel dokumentiert die Entstehung des Animationsprojektes *Alien Education*. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Designprozessen hinter den außerirdischen Charakteren. Das letzte Kapitel stellt eine abschließende Betrachtung des erarbeiteten Inhalts dar.

1.2 Begriffserklärung

1.2.1 Humanoid

„Als humanoid [...] werden alle Lebensformen und Maschinen klassifiziert, die ein menschenähnliches Erscheinungsbild aufweisen. Charakterisiert werden Humanoide unter anderem dadurch, dass sie primär einen aufrechten Gang auf zwei Beinen für die Fortbewegung nutzen, welche immer – im Gegensatz zu Avoide (vogelähnliche oder avianoide Wesen) – in Laufrichtung nach vorn über ein (Knie-)Gelenk eingeknickt werden. Des Weiteren besitzen sie immer einen Torso (Körper) als zentrales Element, an dem sich die zwei Beine, mindestens ein Kopf und Arme befinden und deren allgemeine Skelettstruktur (sofern vorhanden) weitestgehend der eines Menschen entspricht. Das Attribut hu-

manoid ist ein Produkt der Science-Fiction-Autoren. Im Gegensatz zu Humanoide bezeichnete man bei dessen Wortbildung alle entwicklungsgeschichtlich zu den Menschen gehörenden Arten als Hominide, in der Zeit als Menschen und Menschenaffen noch in zwei unterschiedlichen Familien geführt wurden.“ [83]

Eben angeführte Erklärung stammt von Wikipedia und kann als korrekt angesehen werden. Nichtsdestotrotz ist „Humanoid“, wie erwähnt, kein wissenschaftlicher Begriff und man könnte unter Liebhabern des Science-Fiction-Genres sicherlich eine lebhafte Diskussion darüber anstoßen, was genau als humanoid gelten kann. So wird die Aussage, dass solche Wesen „*mindestens* einen Kopf“ haben nicht unumstritten sein. Als bestmögliche Definition des Begriffs kann daher der erste Satz der obenstehenden Beschreibung dienen:

„Als humanoid [...] werden alle Lebensformen und Maschinen klassifiziert, die ein menschenähnliches Erscheinungsbild aufweisen.“ [83]

1.2.2 Xenomorph

Der wissenschaftliche Terminus „Xenomorph“ stammt aus der Mineralogie [88]. Dies ist aber nicht die Bedeutung des Wortes, auf die sich diese Arbeit bezieht. Der Begriff Xenomorph wird auch in Ridley Scotts Science Fiction Klassiker *Alien* [17] verwendet, um die Außerirdischen zu benennen, von denen ansonsten nur als Biest, Monster, Wesen, usw. die Rede ist. Der Begriff setzt sich dabei aus dem vom Griechischen abgeleiteten *xeno-*, also „Fremd-“ und *-morph*, also „Gestalt“ oder „Form“ zusammen.

Auf diese Bedeutung als *fremdartige Gestalt* [90] bezieht sich der Autor bei der Verwendung im Titel dieser Arbeit. Ist in der vorliegenden Arbeit explizit die Rede von den Außerirdischen aus dem Film, wird eine kursive Schreibweise verwendet.

1.2.3 Antropomorphismus

„Der Begriff Anthropomorphismus [...] bezeichnet das Zuschreiben menschlicher Eigenschaften auf Tiere, Götter, Naturgewalten und Ähnliches (Vermenschlichung). Die menschlichen Eigenschaften können sich dabei sowohl in der Gestalt als auch im Verhalten zeigen.“ [81]

1.2.4 Alien

Das Wort „Alien“ hat in dieser Arbeit zwei unterschiedliche Bedeutungen. Zum einen steht es synonym für Außerirdische im allgemeinen, da es, im Englischen aber auch darüber hinaus, mit dieser Bedeutung verwendet wird.

Zum anderen kann von dem Film mit dem Titel die Rede sein. In diesem Fall verwendet der Autor für das Wort eine kursive Schreibweise.

Kapitel 2

Die Rolle außerirdischer Charaktere

Welche Rolle einem Alien zugeordnet ist und wie er sich verhält hängt stark mit dessen Aussehen zusammen. Dementsprechend werden nicht-humanoide Außerirdische nur selten, und noch seltener erfolgreich, wie humanoide Charaktere eingesetzt. Dieses Kapitel soll einen Überblick darüber geben wie verschiedene Arten von Aliens eingesetzt werden.

2.1 Einsatzgebiete humanoider Aliens

Umso ähnlicher die Außerirdischen dem Menschen in ihrer Erscheinung sind, desto eher agieren sie mit ihm auf Augenhöhe. Egal ob es dabei um einen Konflikt, wie eine kriegerische Auseinandersetzung, oder das alltägliche Zusammenleben (z. B. auf einer Raumstation) geht. Inhaltlich werden vergangene und aktuelle Konflikte zwischen Völkern oder die Herausforderungen des Zusammenlebens von Menschen mit verschiedenen Hautfarben, Ethnien, Religionen, etc. aus der Realität aufgegriffen. Die Menschheit in ihrer Gesamtheit stellt dabei meist ein – erstaunlich einiges – Volk dar, während jede humanoide Alien-Rasse wiederum ein eigenens Volk ist. Typische Beispiele für einen solchen Einsatz von Aliens sind z. B. *Star Trek* [40], die TV-Serie *Andromeda* [20] und *Stargate* [43] aber auch *Avatar* [21].

2.2 Einsatzgebiete nicht-humanoider Aliens

Nach eingehender Beschäftigung mit Alien-Literatur, -Film und -Games unterteilt der Autor nicht-humanoide Außerirdische in drei Typen:

- Tierähnliche Kreaturen
- Übermenschliche Intelligenzen
- Objekt-Aliens

2.2.1 Tierähnliche Kreaturen

Diese Wesen machen den Löwenanteil an den nicht-humanoiden Außerirdischen aus. Oft werden sie als Pendant zur irdischen Fauna eingesetzt, wie es beispielsweise bei allen Aliens außer den sehr humanoiden *Na'vi* in *Avatar* der Fall ist. Ihre Einsatzgebiete sind so vielfältig wie die irdischer Tiere: Sie können alles von wilden Bestien über kräftige Nutztiere bis hin zu lebenswerten Haustieren darstellen.

Solche Kreaturen spielen oft nur Nebenrollen aber auch ein großer Teil der Antagonisten in Alien-Stories sind tierähnliche Kreaturen. Hauptrollen spielen am ehesten jene Wesen, die wie wilde Raubtiere agieren, welche den Menschen nach dem Leben trachten. Sie sind dem Menschen intellektuell unterlegen, primitiv und von Instinkt getrieben. Das *Alien Species Wiki* beschreibt sie als „[...] beings without the capacity for higher thought and culture“ [77]. Dementsprechend sind ihre Motive ebenfalls die von irdischen Raubtieren: Fressen, das eigene Überleben und evtl. auch das Überleben und die Ausbreitung der eigenen Art. Beispiele hierfür sind die *Xenomorph* aus der *Alien*-Filmreihe [17] oder auch die *Bio-raptors* aus *Pitch Black* [37]. Abbildung 2.1 zeigt einige Beispiele solcher Kreaturen.

Es müssen aber nicht unbedingt große Raubtiere sein die dem den Menschen den Garaus machen wollen. Auch besonders kleine Tiere, die wir auch in der irdischen Fauna fürchten, sind in Alien-Filmen sehr beliebt: Parasiten. Manche übernehmen Körper und Geist der Menschen und steuern diese um sich zu vermehren und die Menschheit zu unterjochen (*Invasion of the Body Snatchers* [32], *The Faculty* [49], *Invasion* [33]). Andere benötigen einen Wirt von dem sie sich in irgendeiner Weise ernähren können. Beispiele für letzteres sind der Außerirdische aus dem Film *The Thing* [52], die *Symbionten* aus den *Marvel*¹ Comics, aus denen unter anderem *Venom* entsteht und in einem Lebensabschnitt auch die *Xenomorph* aus der *Alien*-Filmreihe, auf die in Abschnitt 4.1.1 detailliert eingegangen wird.

2.2.2 Übermenschliche Intelligenzen

Ein typischer Plot, in dem diese Wesen vorkommen, ist meist sehr bedeutungsschwanger und soll kritische Aussagen zum Verhalten der Menschen vermitteln. Die Außerirdischen sind darin gottähnliche Geschöpfe mit unfassbarer Macht, die über die Menschen richten. Sie sind technisch und eventuell auch moralisch überlegen, unglaublich alt und deshalb auch weise. Am Ende der Story bekommt die menschliche Rasse, oder auch nur ein Teil davon, eine zweite und letzte Chance. Sie werden vor der Zerstörung bewahrt, auf offensichtliche Probleme der Menschheit (Umweltverschmutzung, Krieg,

¹Marvel Publishing Inc. (besser bekannt als Marvel Comics) ist ein US-amerikanischer Comicverlag, der vor allem für seine Titel mit Superhelden wie *Spiderman*, *Ironman*, *Hulk*, den *Fantastic Four*, *Thor* und vielen weiteren bekannt ist.



Abbildung 2.1: Beispiele für tierähnliche Aliens:

(a) Ein *Xenomorph* wie er in *AVP: Alien vs. Predator* (2004) [13] vorkommt. Bildquelle: [80].

(b) *Hell-hound*: eine Art Jagdhund der *Super Predators* aus *Predators* (2010) [38]. Bildquelle: [93].

(c) *Bio-raptor*: ein fliegendes Raubtier aus *Pitch Black* (2000) [37]. Bildquelle: [101].

(d) *Direhorse*: ein pferdeartiges Alien aus *Avatar* (2009) [21] geritten von einem *Na'vi*. Bildquelle: [98].

etc.) hingewiesen oder aber einige wenige werden von der Erde gerettet und der Rest ihrem Schicksal überlassen. In der Filmwelt sind typische Vertreter in dem solche Wesen vorkommen *Abyss* [14], *Contact* [24], *The Day the Earth Stood Still* [48] und *Knowing* [34]. In Szenarien, in denen diese übermächtigen Aliens der Menschheit aus egoistischen Gründen feindlich gegenüberstehen sind sie nicht an den Menschen selbst, sondern an den Ressourcen der Erde

interessiert (z. B. *The Fifth Element* [50], *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer* [28]).

In der Unterhaltungsliteratur und in Videogames spielen diese Art von Außerirdischen eher nur eine Nebenrolle. Sie haben darin meist vor langer Zeit technische Errungenschaften hinterlassen, die nun von Menschen und auch anderen Aliens genutzt werden. Im Mittelpunkt stehen jedoch bei Spielen der Kampf und die Interaktion mit Außerirdischen, die dann entweder sehr humanoid oder tierartig sind (z. B. *Halo* [45] und *Mass Effect* [22]). Dies kann man damit erklären, und das gilt auch für die Belletristik, dass diese Wesen, die so mächtig sind, dass man ihnen ohnehin nichts entgegenzusetzen hat, dramaturgisch wenig hergeben. So zeichnen sich auch die genannten filmischen Beispiele durch Special Effects, GC und eventuell gute Schauspieler aus und nicht durch mitreißende Geschichten. In der Literatur findet man solche Wesen am ehesten in Werken, die einer Art Religionslehre zugeordnet werden können. So sind sie grundlegende Bestandteile der den sogenannten *UFO-Religionen* zugrunde liegenden Werke. Sie finden sich beispielsweise in den Büchern von George King wie *The Nine Freedoms* [7], die der *Aetherius Society* [79] als Grundlage dienen, in *Talks with teachings from my cosmic friends*², das den *Universe People* [86] als Grundlage dient und in *The Message Given to Me by Extra Terrestrials* [11] auf dessen Inhalte der *Raëlism* [85] aufbaut. Da die Wesen aus diesen „Lehren“ aus gestalterischer Sicht uninteressant erscheinen wird nicht näher darauf eingegangen.

2.2.3 Objekt-Aliens

Aliens, die aus Objekten bestehen, sind sicherlich die seltenste Art von nicht-humanoiden Außerirdischen. Was der Autor unter *Objekt-Aliens* einordnet sind all jene Außerirdischen, die weder humanoid noch tierähnlich sind und auch offenkundig keine höhere Intelligenz darstellen.

Typische Beispiele für diese Art von Aliens – und sehr viel mehr bekannte Exemplare gibt es auch nicht – sind *The Blob* aus dem gleichnamigen Film [46], der *Beach Ball* aus dem Sci-Fi Klassiker *Dark Star* [25], der lebendige Ozean aus *Solaris* [8], *Die Farbe aus dem All* [10] und Stein-Aliens (*Galaxy Quest* [30], *Futurama* [31]).

Selten sind sie wohl vorwiegend deswegen, weil sie mangels menschlicher und tierischer Mimik und Gestik die Erkennbarkeit von Emotion und oft auch Motivation für Handeln vermissen lassen. Dadurch sind sie meist weder als Protagonisten noch als Antagonisten einer Geschichte zu gebrauchen. So bleibt im Dunkeln, was etwa der Antrieb für das Handeln der *Farbe aus dem*

²Es konnte kein Hinweis darauf gefunden werden, dass dieses Werk von Ivo A. Benda aus dem Jahr 1998 jemals in gedruckter Form publiziert wurde. Mangels Informationen zu Verleger und Verlagsort findet sich anstelle eines Eintrages im Literaturteil des Quellenverzeichnisses dieser Arbeit, das Werk selbst als PDF auf beliegendem Datenträger. Es ist auch auf der Website der Universe People verfügbar [99].

All und des lebenden Ozeans aus *Solaris* ist oder auch warum eine Kreatur, die völlig aus Felsen besteht, einen Menschen töten wollen sollte, wie in *Galaxy Quest*. Daraus kann man durchaus einen Zusammenhang zur Wahl eines solchen Objekt-Alien-Designs konstruieren: Wenn Außerirdische uns, auch optisch, derart unähnlich sind, müssen sie auch keine für uns nachvollziehbare Motivation aufweisen. Man spart sich sozusagen die Ausarbeitung der Persönlichkeit des Wesens und die Konstruktion einer komplexen Backgroundstory. Bei den Exemplaren, die eine Motivation für ihr Handeln erkennen lassen, ist dies von tierischen Urinstinkten geprägt. Der *Blob* zum Beispiel ist ein pinker Schleim, der sich erschreckend langsam bewegt und alle Lebewesen tötet, die mit ihm in Berührung kommen. Er löst sie auf und wird dadurch immer größer. Seine Motivation ist also zu fressen und dadurch zu wachsen. Der *Beach Ball*-Alien, um ein weiteres Beispiel zu nennen, sieht bis auf seine beiden Füße aus wie ein gewöhnlicher, aufblasbarer Strandball. Er wird von einem Besatzungsmitglied des Raumschiffs *Dark Star* als Maskottchen gehalten, bis er zu fliehen versucht. Wie ein eingesperrtes Tier versucht er in die Freiheit zu gelangen.

Wenn man darüber hinaus eine allgemeine Aussage über den Einsatz dieser Wesen treffen will, kann es nur die sein, dass sie verwendet werden wenn ein besonders kreatives oder überraschendes Alien-Design gefordert ist.

Kapitel 3

Design außerirdischer Charaktere

3.1 Gestaltung humanoider Aliens

Es gibt zwei Gründe sich für ein humanoides Alien-Design zu entscheiden. Der eine sind technischer Aufwand und die damit verbundenen Kosten. So kann man sich vorstellen, dass in den Zeiten vor 3D-Software die Gestaltung vieler außerirdischer Kreaturen für Filme oder Serien einen riesigen Aufwand und damit verbundene enorme Kosten verursacht hätten oder technisch gar nicht umsetzbar gewesen wären. Auch heute sind die Kosten mit Sicherheit noch ein Faktor der dafür verantwortlich ist, dass Außerirdische, vor allem in Fernsehserien, großteils ein sehr humanoides Aussehen haben. Ein Schauspieler mit etwas Make-Up kommt sicher billiger als der Einsatz von CG-Kreaturen oder aufwendigen physischer Modellen.

Der andere ist ein künstlerischer Grund, den man auch folgendem Zitat entnehmen kann.

„Right from the beginning I said, “She’s got to have tits,” even though that makes no sense because her race, the Na’vi, aren’t placental mammals.“ [73]

Diese Aussage James Camerons über die weibliche Alien-Protagonistin namens *Neytiri* aus seinem Film *Avatar* [21] entstammt einem Interview mit dem Männermagazin *Playboy*. Sie wäre vielleicht in einer anderen Zeitschrift so nicht publiziert worden, liefert aber einen Hinweis darauf, warum ein recht humanoides Design gewählt wurde. Durch die humanoiden Merkmale werden Anhaltspunkte für die Identifikation mit dem Charakter geschaffen. Der Einsatz von Brüsten und anderen sekundären weiblichen Geschlechtsmerkmalen machen *Neytiri* sofort als eine Art Frau erkennbar (siehe Abb. 3.1). Als „quasi“ menschlich identifiziert, kann sich der Zuschauer leicht in die Figur hineinversetzen und mit ihr mitfiebern. Macht man sich ein Bild der



Abbildung 3.1: *Neytiri*: die weibliche Protagonistin aus *Avatar* (2009) [21].

Figur mit völlig nicht-humanoidem Aussehen, fällt es schwerer sich dies, vor allem hinsichtlich der Liebesgeschichte im Film, vorzustellen.

3.2 Gestaltung nicht-humanoider Aliens

3.2.1 Tierähnliche Kreaturen

Bei der Gestaltung von tierartigen Außerirdischen bedienen sich Designer den Gefühlen, die Menschen allgemein mit bestimmten Tieren in Verbindung bringen. Es reicht hierfür meist bereits geometrische Grundbausteine, die so genannten *Geons*, in entsprechender Anordnung und Proportion, zur Darstellung zu verwenden um beim Betrachter die Assoziation mit einer bekannten Lebensform und der ihr zugeschriebenen Eigenschaften zu schaffen. Man spricht hierbei von „Wiedererkennung durch Komponenten“ [3, S. 197]. Es wird dadurch vom Gestalter ein visueller Anhaltspunkt dafür gegeben, welche Rolle die Kreatur in der Geschichte spielen könnte. Beispielhafte Ausführungen hiervon sind in Abbildung 3.2 zu sehen.

Die Einsatzgebiete (siehe Abschnitt 2.2.1) solcher Aliens berücksichtigend liegt die Annahme nahe, dass man für die Gestaltung großer, außerirdischer Prädatoren¹ auch auf große irdische Raubtiere als Vorlage zurückgreift. So wären Wölfe, große Wildkatzen oder auch Haie eine plausible Wahl. Es gibt solche Aliendesigns, aber unerwartet oft wird auch bei der Gestaltung großer raubtierartiger Aliens auf Komponenten von *reptilen*, *molluscaen*² oder *arthropodaen*³ Lebensformen zurückgegriffen. Diese Tiere können stechen, beißen und auch giftig sein, und mittlerweile belegen Forschungen [71]

¹Als Prädatator wird in der Ökologie ein Organismus bezeichnet, der sich von anderen, noch lebenden Organismen oder Teilen von diesen ernährt [84].

²Die Weichtiere (Mollusca) oder Mollusken [...] bilden einen arten- und formenreichen Tierstamm innerhalb der Gewebetiere (Eumetazoa) und kommen im Meer, auf dem Festland und im Süßwasser vor [87].

³Arthropoda oder Gliederfüßer sind ein Stamm des Tierreichs zu dem unterschiedliche Tiere wie Tausendfüßer, Krebstiere (z. B. Krebse, Entenmuscheln), Spinnentiere (z. B. Spinnen, Skorpione, Milben) und die ausgestorbenen Trilobiten [82].

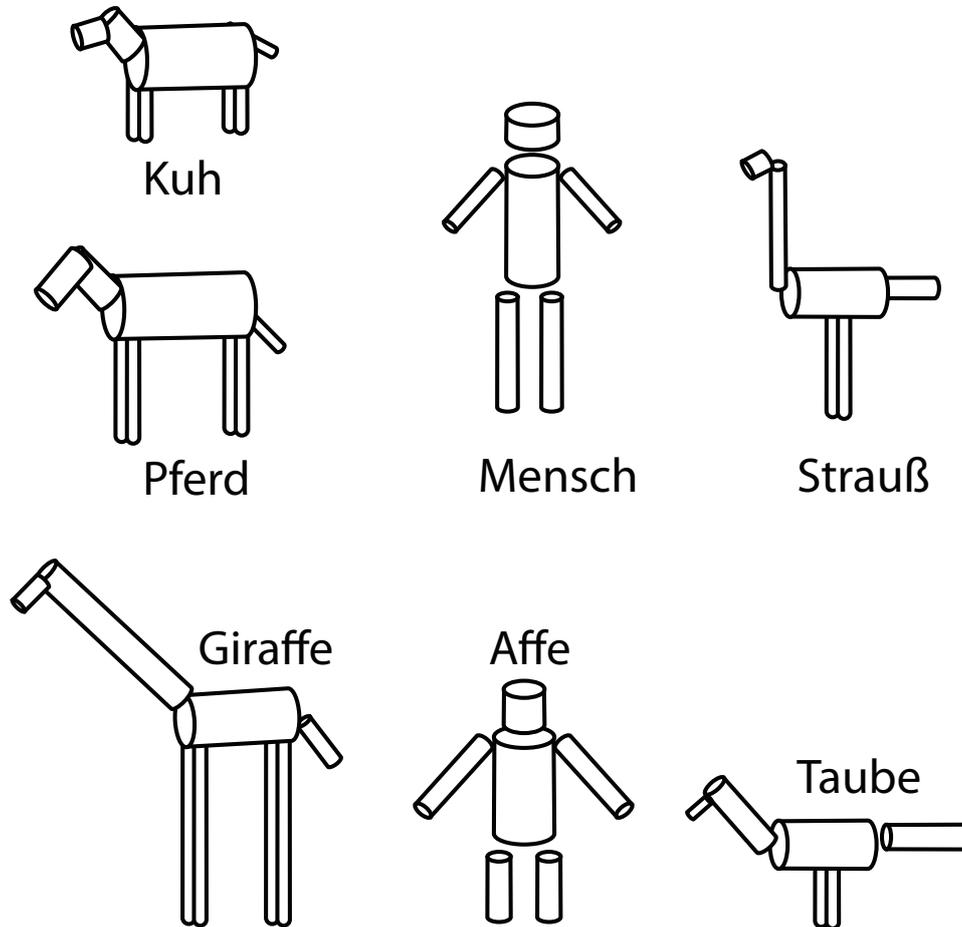


Abbildung 3.2: Wiedererkennung durch Komponenten. Sinngemäß nachgezeichnet aus [3, S. 197].

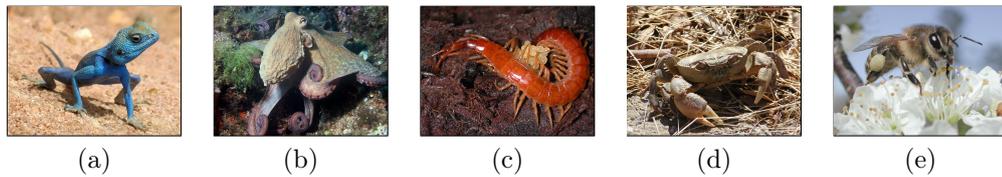


Abbildung 3.3: Beliebte Vorlagen für Außerirdische: (a) Reptilien [62], (b) Kraken [65], (c) Hundertfüßer [60], (d) Krebse [59] und (e) Insekten [68].

auch, dass die Angst vor Spinnen und Schlangen evolutionäre Hintergründe hat. Bei objektiver Betrachtung scheint die Vorstellung von Insekten zerfleischt oder von einem Oktopus zerfetzt zu werden allerdings abwegig. Durch zahllose Filme, Serien und Videospiele daran gewohnt, verstört das

den Betrachter heutzutage jedoch nicht mehr. Was sich Designer bei der Gestaltung solcher Aliens zunutze machen, ist eine Kombination aus den rationalen Ängsten vor den Bissen und Stichen dieser Tiere und ihrem fremdartigen Aussehen. Eine gewisse Skepsis oder gar Angst gegenüber Wesen, die keine Ähnlichkeit mit einem selbst haben, ist natürlich. Bereits Menschen untereinander kategorisieren sich gegenseitig danach, ob der jeweils andere „wie man selbst“ ist. Wird der andere nicht als einem selbst ähnlich identifiziert, gehört er zur sogenannten *Out-Gruppe*. Hierfür reicht schon der kleinste Hinweis auf Unterschiede. Gegenüber Menschen dieser Gruppe werden nahezu augenblicklich feindselige Gefühle entwickelt [3, S. 816]. In ihrer extremen Ausprägung bezeichnet die Wissenschaft dies als *Xenophobie* – also die Angst vor dem Fremden. Münzt man dies auf Wesen um, die kaum oder gar keine menschliche Merkmale aufweisen (z. B. nicht-humane Aliens), kann davon ausgegangen werden, dass die Abneigungen oder auch Angst gegenüber diesen, entsprechend stärker ausgeprägt ist. Darin kann die Erklärung dafür gesehen werden, warum nicht etwa Säugetiere, die zu einem gewissen Grad immer noch Ähnlichkeit mit dem Menschen haben, als beliebteste Vorlage für gefährliche tierartige Aliens dienen sondern Reptilien, Weichtiere, Insekten und andere Gliederfüßer. Diese Tierarten besitzen nur wenige Merkmale, die wir an uns selbst wieder finden, weswegen wiederum die Identifikation mit ihnen nur spärlich ausgeprägt ist.

In einigen frühen Science-Fiction Filmen wurden einfach rießige solcher Tiere eingesetzt (z. B. *The First Men in the Moon* [29] und *The Giant Spider Invasion* [51]). Solche Designs sind nicht besonders einfallsreich und sicherlich auch den begrenzten technischen Möglichkeiten dieser Zeit geschuldet, der Vollständigkeit halber seien sie aber erwähnt. Die weitaus interessanteren Designs tierähnlicher Aliens entstehen durch die Kombination der Merkmale verschiedener Tierarten oder sogar durch das Hinzufügen von menschlichen Komponenten. Ein wahres Füllhorn von Exemplaren solcher Aliens ist die Tierwelt auf *Pandora*, dem Planeten, der zentraler Handlungsort von *Avatar* [21] ist. Beinahe alle Alien-Tiere dort lassen eine irdische Tierart als Vorlage erkennen, die mit Merkmalen weiterer Tiere ausgebaut wurde. Um nur einige Beispiele zu nennen seien die *Dirhorse* und die *Viperwolfes* erwähnt die in Abbildung 3.4 zu sehen sind. Für erstere dienten offensichtlich Pferde als Grundlage, sie haben aber u. a. sechs Beine, eine Eigenschaft die man in der Tierwelt der Erde Insekten zuschreiben würde. Der *Viperwolf* hat, wie der Name vermuten lässt, einen Wolf als Basis. Er erinnert aber auch etwas an Nagetiere, wie etwa Ratten, und hat, wie viele Tier-Aliens auf *Pandora*, eine Haut wie man sie bei Amphibien findet. Das Design dieser Kreaturen wirkt plausibel, da sie die Frage zulassen, ob ihre irdischen Pendanten nicht genauso aussehen könnten wenn die Evolution etwas anders verlaufen wäre. Auch in *H. R. Gigers*⁴ surrealistischen Design der *Xenomorph* aus *Ali-*

⁴Hansruedi Giger, eigentlich Hans Rudolf Giger, besser bekannt als HR Giger, ist ein



Abbildung 3.4: (a) zeigt eine Herde *Direhorse* und (b) einen *Viperwolf* aus dem Film *Avatar* (2009) [21].

en [17] lassen sich Merkmale finden, die man irdischen Tierarten wie Reptilien und Insekten zuschreiben könnte. Sogar menschliche Merkmale sind darunter, zumindest wenn ein Mensch während der Entwicklung der Kreatur als Wirt diente. Für Details zu diesem außergewöhnlichen Beispiel sei auf Abschnitt 4.1.1 verwiesen, in dem konkret auf die *Xenomorph* eingegangen wird.

Parasiten

Wie in Abschnitt 2.2.1 erwähnt, ist auch die Gestaltung von Außerirdischen als parasitäre Lebensformen ein beliebter Ansatz, genauer gesagt *Endoparasiten*, also Tiere, die im Inneren des Wirts leben. Nun ist es so, dass die meisten irdischen Parasiten so klein sind, dass wir sie nicht sehen und Begegnungen mit den größeren Exemplaren glücklicherweise eher eine Seltenheit sind. Dementsprechend fremdartig wirken schon die Parasiten der Erde auf uns, weshalb es für das Design außerirdischer Parasiten kaum noch notwendig ist, an ihrer Erscheinung markante Änderungen vorzunehmen. Die Abbildung 3.5 veranschaulicht dies. Sie stellt Parasiten aus *The Faculty* [49] und ein Konzept für ein Exemplar aus *Prometheus* [39] zwei tatsächlich auf der Erde existierenden Parasiten gegenüber. Es ist hierbei kaum auszumachen, dass die echten Tiere nicht auch Alien-Designs darstellen.

3.2.2 Übermenschliche Intelligenzen

Diese Wesen haben oft keine für den Menschen sichtbare Erscheinungsform oder zeigen diese nicht. Im Film ist es in solchen Fällen gängig, dass sie menschliche Gestalt annehmen um mit den Erdbewohnern zu interagieren (z. B. *Klaatu* aus *The day the earth stood still* [48]). Hinsichtlich des Themas dieses Kapitels bietet ein solches Design natürlich wenig Aspekte, die es sich genauer zu betrachten lohnt.

Schweizer Maler, Bildhauer und bildender Künstler.

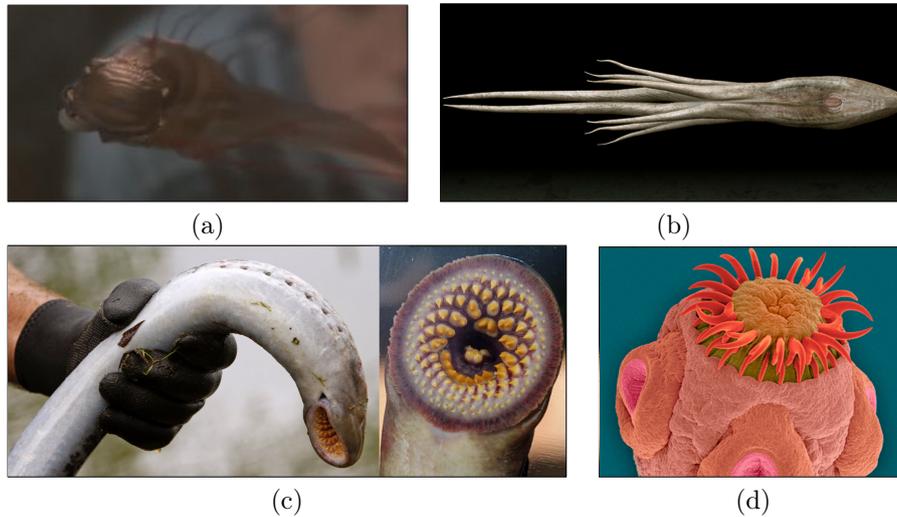


Abbildung 3.5: (a) zeigt einen Alien aus *The Faculty* (1998) [49], (b) ein Konzept eines Parasiten für *Prometheus* (2012) [39] von Ivan Manzella (Bildquelle: [67]). Darunter sind zwei echte Parasiten zu sehen: Ein *Neunauge* in Bild (c) [102] und der Kopf eines *Bandwurms* in (d) [105].

Eine andere Variante der Darstellung solcher Wesen ist eine sehr abstrakte. Die Kreaturen bestehen aus Licht und Rauch, Farben und Formen, usw. – eben aus „Dingen“ die physisch nicht greifbar erscheinen. Zudem sind sie teils riesengroß, was ihre Übermacht verdeutlicht und in Kombination mit der nicht greifbaren Erscheinung oft auf eine Assoziation mit einer abstrakten Gottesvorstellung abzielt.

Ein Beispiel einer solchen Darstellung findet sich in *The Fifth Element* [50], indem das als *Great Evil* betitelte Wesen aussieht wie ein Stern oder ein Planet von der Größe des Mondes. Ein weiteres Beispiel findet sich in der Comi-cadaption *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer* [28]. Die große Bedrohung *Galactus* wird durch eine gigantische Wolke größer als die Erde dargestellt, die von diversen Lichteffekten durchsetzt ist. Letzteres Beispiel verdeutlicht, dass die Darstellung als riesiges, abstraktes Gebilde für ein solches Wesen ein gängiger Designansatz ist, da der Betrachter daraus auf die ungeheure Macht der Kreatur schließen kann. Diese Behauptung begründet der Autor darauf, dass *Galactus* in den Comics von *Marvel* seit jeher als ein riesiger humanoider Alien in einer Art Rüstung dargestellt wird, man sich aber für die filmische Umsetzung, die ein größeres Publikum als die Leser der Comics ansprechen sollte, gegen dieses klassische Design entschieden hat.

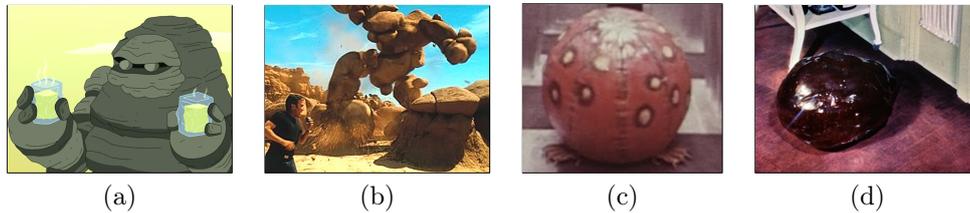


Abbildung 3.6: Objekt-Aliens: (a) zeigt einen Felsen-Alien aus *Futurama* (2012) [31], (b) einen aus *Galaxy Quest* (1999) [30]. In (c) ist der *Beach Ball* aus *Dark Star* (1974) [25] und in (d) *The Blob* (1958) [46] zu sehen.

3.2.3 Objekt-Aliens

Es kann sich grundsätzlich die Frage gestellt werden, warum man sich entschließt einen Außerirdischen als ein Objekt oder als mehrere Objekte darzustellen und was man dadurch kommunizieren will. Berücksichtigt man die Unterteilung der nicht-humanoiden Aliens, die der Autor vorgenommen hat, und nimmt diese als praktikabel an, kann man zumindest folgenden Schluss ziehen: das Wesen ist nicht menschenähnlich, es ähnelt keinem Tier und es stellt keine höhere oder gar gottartige Instanz dar. Was bedeutet dies für das Design dieser Kreatur? Zum einen, dass sich viele Bausteine, die man bei den anderen Arten von Aliens verwendet, nicht anbieten. Zum anderen, dass wiederum Komponenten, die bei den anderen Arten fehl am Platz wirken würden, ihren Einsatz finden können. Man denke hierbei an Steine, Pflanzen, Substanzen und Materialien aller Art. Dies eröffnet zwar theoretisch eine grenzenlose Zahl an Gestaltungsmöglichkeiten, einen ernstzunehmenden Charakter daraus zu erstellen scheint aber extrem schwierig zu sein. So sind Objekt-Aliens überwiegend in Komödien oder in, mitunter wegen des Alien-Designs, unfreiwillig komischen Filmen zu sehen. Abbildung 3.6 zeigt Beispiele hierfür. Zu sehen sind aus Felsen bestehende Aliens aus *Futurama* [31] und *Galaxy Quest* [30], und somit aus komödiantischen Genres, sowie der *Beach Ball* aus *Dark Star* [25] und *The Blob* [46], deren Beliebtheit vor allem auf ihrer „Trashigkeit“ beruht. Sucht man nach realistischen, glaubwürdigen Darstellungen von Objekt-Aliens, so gehören zu den wenigen Beispielen die man hierzu finden kann *Solaris* [8] und *Die Farbe aus dem All* [10]. In *Solaris* ist ein lebender Ozean der Außerirdische und unterscheidet sich optisch von irdischen Ozeanen nur dadurch, dass er mysteriöse Farben und Formen an seiner Oberfläche bilden kann. Dieses ungewöhnliche Design funktioniert vor allem deshalb, weil der Romanautor und später die Macher der *Solaris*-Filme keine Elemente hinzufügen, die zwar Alien-typisch wären, für ein Gewässer aber lächerlich erschienen. So hat der Ozean weder Reißzähne, noch fliegt er mit einem Raumschiff herum oder spricht auch nur mit den Menschen. Zur Verdeutlichung sei dem mit *The Day of the Trifids* [47], einem Horrofilm von 1962, ein ausgesprochen schlechtes Beispiel

gegenübergestellt. Die *Triffids* sind riesige außerirdische Blumen die Menschen fressen. Soweit ist das noch nicht unvorstellbar und es gibt weitaus gewagtere Alien-Designs die funktionieren. Ins Lächerliche triftet das Design dadurch ab, dass die Pflanzen durch die Gegend laufen wie Menschen, denen man die Beine zusammengebunden hat. Dies erscheint dem Autor als unvereinbar mit der Vorstellung eines glaubwürdigen Alien-Designs.

Das Wesen aus *Die Farbe aus dem All* ist, wie der Titel vermuten lässt, eine Farbe. Das erscheint sehr kurios und man müsste annehmen, dass es sich bei dem Titel um ein altes B-Movie handelt. Tatsächlich ist es aber eine Kurzgeschichte von H.P. Lovecraft, die zurecht als ein Klassiker der Horrorkultur gilt, weswegen in Abschnitt 4.1.2 noch genau darauf eingegangen wird.

3.3 Anwendung von Grundlagen des Character Designs

Auch wenn es die nicht-irdische Herkunft der Aliens erlaubt sie mit völlig frei erfundenen Merkmalen auszustatten, ist es ohne Frage sinnvoll auf bekannte Grundlagen des Character Designs zurück zu greifen um die Persönlichkeit einer Figur zu transportieren. Dementsprechend finden sich diese Gestaltungsprinzipien auch oft im Design der Außerirdischen, manchmal stellen aber gerade diese Charaktere eine Ausnahme dar. Die folgenden Überlegungen zur Gestaltung von Charakteren finden vor allem beim Design von Cartoon-Charakteren ihren Einsatz. Einige Beispiele illustrieren aber auch ihre Verwendung abseits von Zeichentrickfilmen und Comics.

3.3.1 Formen

Eine der simpelsten Überlegungen zum Design von Charakteren ist es, dem Betrachter über die verwendete(n) Form(en) Hinweise auf die Eigenschaften der Figur zu geben. Laut Tom Bancroft⁵ kann man hier vor allem durch Dreiecke, Rechtecke, Kreise und Bögen unterschiedliche Charaktereigenschaften kommunizieren [1, S. 28–35]. So bilden Kreise und Bögen oft die Grundelemente von sympathischen, gutmütigen, freundlichen oder auch süßen Charakteren. Sie wirken nicht aggressiv und dennoch kann durch einen kurvigen Körperbau der Figur Dynamik verliehen werden.

Rechtecke und Quadrate finden sich meist als Grundbausteine von „soliden“ Charakteren. Sie wirken stark, hart und massiv. Sie geben der Figur ein kräftiges und robustes Aussehen, können sie aber dadurch auch wenig agil und schwerfällig erscheinen lassen.

⁵Tom Bancroft arbeitete für *Disney* u. a. an *Beauty and the Beast*, *The Lion King*, *Aladdin* und *Mulan*. Er war außerdem als Character Designer und Regisseur für *Big Idea Productions* tätig und illustrierte über 50 Kinderbücher.

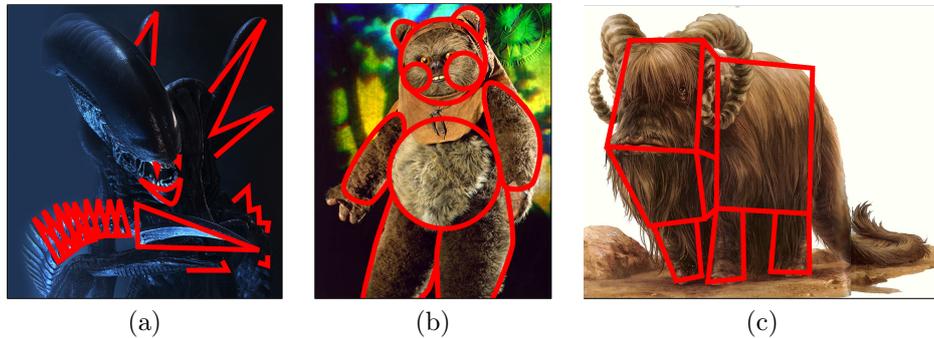


Abbildung 3.7: Beispiele für die Nutzung von Formen als Grundlage von Charakteren:

(a) Im Design der *Xenomorph* finden sich zahlreiche spitze Dreiecke. Originalbild: [80].

(b) Die *Ewok* aus *Star Wars* (1983) [42] basieren auf Kreisen und Bögen. Originalbild: [89].

(c) *The Bantha*, eine Alienrasse aus *Star Wars* (1977) [41], lassen Rechtecke als Grundbausteine erkennen. Originalbild: [95].

Böse, hinterlistige, verdächtige oder auch geheimnisvolle Charaktere basieren oft auf Dreiecken. Solche Figuren sind üblicherweise die Bösewichte.

Am offensichtlichsten ist diese Symbolik der Formen bei cartoonartigen Darstellungen von Figuren, insbesondere bei Disneys Animationsfilmen. Es erfordert etwas genauere Betrachtung um diese Formen bei realistischeren Darstellungen von Kreaturen wieder zu finden, doch sie sind vorhanden. Zerlegt man beispielsweise H.R. Gigers Design der Außerirdischen in den *Alien*-Filmen in Einzelteile, erhält man von den Zähnen über die Klauen und die Schwanzspitze bis hin zu den Segmenten der Gliedmaßen zahlreiche Dreiecke. Als Beispiel für den Einsatz von runden Formen können die *Ewoks* dienen. Wie in Abbildung 3.7 zu sehen ist, kann man die kleinen Kreaturen in eine Menge aus Kreisen und Bögen zerlegen. Ebenfalls aus *Star Wars* stammen die *Bantha*. Diese Alien-Spezies (siehe ebenfalls Abb. 3.7) kann als Beispiel für Kreaturen mit rechteckigen Objekten als Grundform dienen, was angesichts ihres Einsatzes als schwere, starke Lasttiere sehr passend scheint.

3.3.2 Proportionen

Die Proportionen, in denen Körperteile zueinander stehen, haben starken Einfluss darauf wie der Character wahrgenommen wird. Sie tragen zum Beispiel maßgeblich dazu bei, ob eine Figur als dynamisch oder träge angesehen wird. Durch die Größenverhältnisse der Körperteile können Charakteren Dynamik verliehen und „visual interest“ [1, S. 36] geschaffen werden. Man denke hierbei zum Beispiel an den langgezogenen Schädel des *Xenomorph*, der ein

unverkennbares Merkmal dieses Wesens darstellt. Für Wouter Tulp⁶ sind Proportionen überhaupt das Wichtigste beim Character Design, wie man folgender Aussage entnehmen kann:

„Within a character it's all about proportions. About the relationship between the sizes of the different body parts, the sizes of the different volumes, textures, colors, etc. In the end there has to be a relationship between all proportions that suits the character. Whether it is balanced, for instance based on the golden ratio, or disbalanced, creating an off-balanced character.“ [75]

Auch der Weg aus einer realistischen Figur einen Cartoon-Character zu machen führt zu einem großen Teil über die Veränderung der Proportionen des Körpers. Das kann beispielsweise durch eine groteske Überdimensionierung des Kopfes, der Hände und der Füße (oder Pfoten) und eine extreme Verschlangung des restlichen Körpers geschehen. Bei *Bugs Bunny* über *Pink Panther* bis zu *Mickey Maus* kommt dies zum Einsatz. Was nicht-humanoide Aliens betrifft scheint es aber, nichteinmal bei Zeichentrickfiguren, angewendet zu werden.

Nicht zuletzt wird über die Körperproportionen auch das Alter eines Wesens kommuniziert und festgelegt ob es „niedlich“ ist. Diese beiden Punkte stehen in engem Zusammenhang. Soll ein Charakter „süß“ sein, wird sich meist an Merkmalen bedient, die beinahe jeder Mensch auch als „süß“ empfindet – die von Babys und Kleinkindern. Die wesentlichsten Merkmale die das junge Alter und auch die Niedlichkeit vermitteln, sind ein zum Körper überproportionaler Kopf, zum Gesicht überproportionale Augen und unterproportionierte Ohren und Nase. In diesem Zusammenhang spricht man auch vom *Kindchenschema*.

Aber nicht nur das Kindesalter kann durch die Proportionen vermittelt werden, auch Adoleszenz, das Erwachsenen- und das Rentenalter werden dadurch vermittelt. Hauptsächlich funktioniert das über das Verhältnis der gesamten Körpergröße zum Kopf. Ein Verhältnis von sieben zu eins würde beispielsweise einer erwachsenen, realistischen, männlichen, menschlichen Figur entsprechen [9, S. 26]. Bei besonders alten Charakteren wird der Körper schwächer, also seine Masse im Verhältnis zum Kopf wieder etwas kleiner dargestellt. Vor allem werden aber die Merkmale des Kindchenschemas im Gesicht umgekehrt, also verhältnismäßig große Nasen und Ohren und kleine Augen verwendet.

Bei menschlichen und stark antropomorphen Wesen kann man sich eben erwähntes leicht vorstellen. Bei Kreaturen wie den in dieser Arbeit behandelten, nicht-humanoiden Aliens ist dies sicherlich schwieriger. Wie aber bereits in Kapitel 2 erwähnt, sind der Großteil der außerirdischen Kreaturen tierähnlich, und da die hier genannten Effekte von Variationen der Proportionen

⁶Wouter Tulp ist Character Designer, Illustrator, and Visual Development Artist. Unter anderem illustrierte er zahlreiche Kinderbücher und Beiträge in Magazinen.

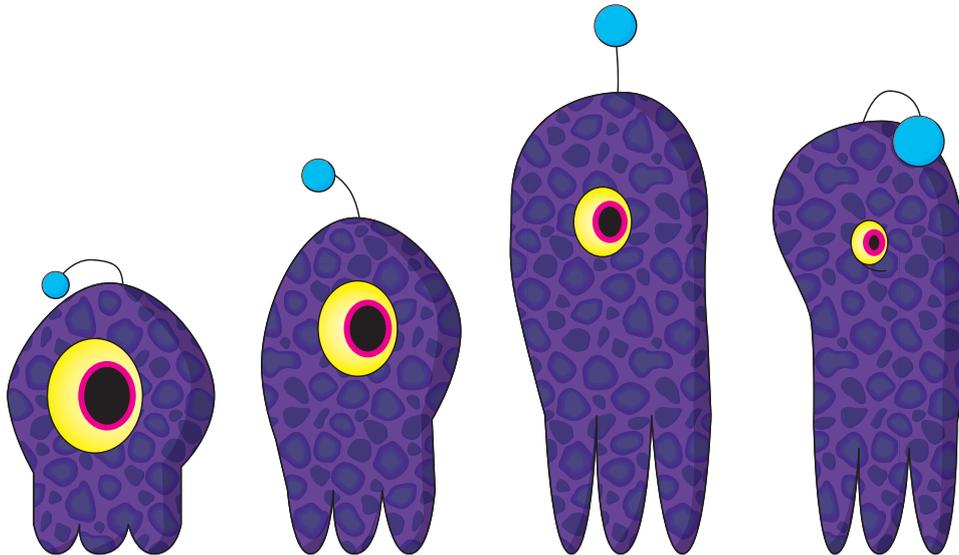


Abbildung 3.8: Ein einfaches Alien-Design in verschiedenen Lebensphasen.

beinahe genauso auf die Tierwelt zutreffen, treffen sie auch auf diese Aliens zu. Auch müssen die extraterrestrischen Lebensformen nicht alle und die selben Merkmale wie Mensch oder Tier haben damit Informationen über den Charakter durch die Körperproportionen vermittelt werden können. Es reicht schon wenn beliebige Merkmale vorhanden sind, über die eine Assoziation zu den menschlichen oder tierischen hergestellt werden kann. Ein plakatives Beispiel hierfür ist in Abbildung 3.8 zu sehen, die einen Cartoon-Character in verschiedenen Lebensphasen darstellt.

Um dies auch mit einem prominenten Beispiel einer realistisch dargestellten Figur zu unterstreichen sei auf Abb. 3.9 verwiesen. Obwohl der darauf abgebildete *Xenomorph* in den *Alien*-Filmen keinen mit dem menschlichen vergleichbaren Lebenszyklus hat (näheres hierzu findet sich in Abschnitt 4.1.1), kommt das Größenverhältnis von Kopf zu Körper zum Einsatz um das Alter bzw. die Entwicklungsstufe der Kreatur zu verdeutlichen.

3.3.3 Farbgebung

Die Farbgebung ist wahrscheinlich selten das Erste worüber sich der Character Designer Gedanken macht. Nichtsdestotrotz finden sich in den endgültigen Designs Farben, die Persönlichkeit und Motivation der Charaktere unterstreichen. Die Farbpsychologie verbindet die einzelnen Farben mit gewissen Attributen. Dies bietet für alle Designdisziplinen hervorragende Anhaltspunkte für die Auswahl der Farben, natürlich auch für die Gestaltung von Charakteren. Bei der Farbwahl für Aliens scheint dies aber keine große Rolle zu spielen. Man kann auch mutmaßen, dass es sogar ignoriert wird, da



Abbildung 3.9: (a) zeigt den *Chestbuster*, eine Entwicklungsstufe des *Xenomorph* und (b) das ausgewachsene Wesen. Bildquelle: [92].

es sich ja um fremdartige Wesen handeln soll. Denkt man daran, dass Grün eine sehr beliebte Farbe für Außerirdische ist, müsste man sich fragen auf welche Exemplare die damit verbundenen Eigenschaften denn zutreffen sollen. Schließlich wären typische Attribute, die mit der Farbe assoziiert werden, Ruhe, Erholung, Hoffnung, Lebendigkeit, Zuversicht und Frische [6]. Auf der negativen Seite steht Grün lediglich für „Giftigkeit“. Auch der grundsätzlich richtigen Aussage „Pink is soft and feminine [...]“ [66] zum Character Design von Aimee Major Steinberger⁷, kann wenn man z. B. an *The Blob* [46] denkt, im Bezug auf Außerirdische nicht zugestimmt werden.

⁷Aimee Major Steinberger ist Animation Artist und arbeitete u. a. an *Futurama*, *Die Simpsons*, *Phineas and Ferb* und diversen Projekten für Warner Bros. und Walt Disney Animation.

Kapitel 4

Fallbeispiele für Alien-Designs

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit Darstellungen Außerirdischer, die in gewisser Weise herausstechen. Beispielsweise weil sie so revolutionär sind, dass sie das Design solcher Wesen nachhaltig beeinflussen, weil sie so außergewöhnlich sind, dass ihnen eine besondere kreative Leistung zugrunde liegt oder aber weil es verwunderlich ist, dass ein solches Design es überhaupt auf einen Bildschirm geschafft hat.

4.1 Herausragende Alien-Designs

4.1.1 Die Xenomorph

Das Design der *Xenomorph* stammt von H.R. Giger und ist ohne Frage eines der bekanntesten Alien-Designs überhaupt. Es wurde im Film *Alien* [17] und, mitunter in abgewandelter Form, in den Fortsetzungen und Spin-Offs (*Alien vs. Predator* [13], *Predators* [38]) eingesetzt. Der *Xenomorph* ist eine komplexe Lebensform mit verschiedenen Erscheinungsformen in den unterschiedlichen Phasen seines Lebenszykluses. Für die *Alien*-Filme dient dies nicht nur als nette Hintergrundgeschichte für das Wesen, sondern ist zentrales Element der Stories. Auch wenn Giger, wie er selbst sagt, „the Alien father“ [76] ist, so ist es zu einem nicht unerheblichen Teil ebenso ein Verdienst der Drehbuchautoren Dan O’Bannon und Ronald Shusett, dass diese überaus interessante Figur zu Stande kam. Ersterer ist auch als Drehbuchautor und Schauspieler von *Dark Star* [25] bekannt, der Film in dem angeblich erstmals der Begriff „Alien“ verwendet wurde.

Das Leben des *Xenomorph* beginnt als Ei aus dem ein sogenannter *Facehugger* schlüpft. Dieser klammert sich an das Gesicht eines Wirts, um diesen ins Koma zu versetzen und dabei seine DNA so zu verändern, dass er den Parasiten, den er ihm implantiert, austrägt. Der Parasit wiederum wird *Chestburster* genannt und bricht, wenn er groß genug ist, aus dem Brustkorb des Wirts heraus. Diese Kreatur wächst dann zum *Xenomorph* in seiner endgültigen Gestalt heran. Die vier Entwicklungsstufen sind in Ab-

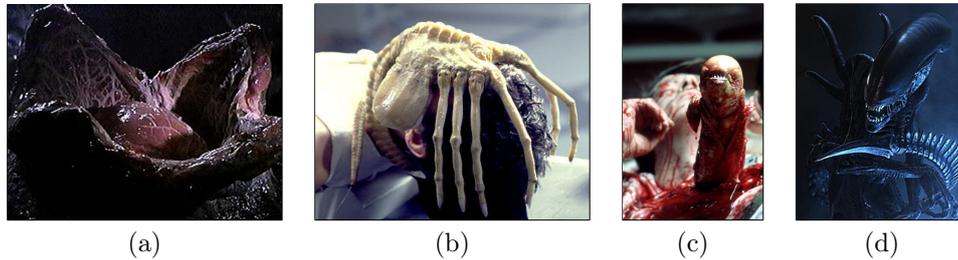


Abbildung 4.1: Die Entwicklungsstufen des *Xenomorph*: (a) Ei [17], (b) *Facehugger* [92], (c) *Chestburster* [92], (d) das ausgewachsene Wesen [80].

Abbildung 4.1 zu sehen. Betrachtet man die einzelnen Entwicklungsstufen von einem gestalterischen Standpunkt aus, kann man behaupten, dass das Ei ein vergleichsweise unspektakuläres Design darstellt. Es hat eine organisch wirkende Oberfläche und wenn der *Facehugger* schlüpft, sieht man, dass es aus einem weichen Material besteht. Es wirkt also eher wie ein Insektenei, als z. B. ein Hühnerei. Zudem scheint vorgegeben zu sein, dass sich das Ei an der Oberseite entlang von regelmäßigen Sollbruchstellen öffnet, was den Eindruck einer sich öffnenden Pflanzenknospe vermittelt.

Die *Facehugger* haben acht Beine mit mehreren Gliedern und einen langen Schwanz. Während die Beine an eine Spinne erinnern, führen die Konsistenz und die glitschige Körperoberfläche eher zu Assoziationen mit Weichtieren, wie etwa einer Krake.

Ist der Parasit, der zum *Chestburster* heranwächst, in den Wirt implantiert, passt er sich dessen DNA an, um nicht von ihm abgestoßen zu werden. Dies dient auch als Erklärung dafür, warum ausgewachsene *Xenomorph* auch humanoide Merkmale aufweisen, wenn ihnen ein Mensch oder ein humanoider Alien (z. B. ein Predator in *Alien vs. Predator 2* [18]) als Wirt dient. Direkt nach dem Ausbruch aus dem Brustkorb, ist von der endgültigen Gestalt des *Xenomorph* noch kaum etwas zu erkennen, vor allem da die Gliedmaßen noch kaum ausgeprägt sind. Die markantesten Merkmale sind der augenlose Kopf, der bereits Zähne hat und der langgezogene, spitzzulaufende Körper. Zieht man erneut einen Vergleich zur irdischen Tierwelt heran, würden sich Bandwürmer und ähnliche Parasiten dafür eignen. Dem Körper des Wirts entsprungen, flüchtet der *Chestburster* und erreicht schon nach wenigen Stunden und nachdem er sich gehäutet hat (vgl. einige Reptilienarten) finale Größe und Form. Trotz seiner noch winzigen Gliedmaßen ist er extem flink und erinnert in seiner Bewegung an eine schnelle Ratte.

Während der Entwicklung vom *Chestburster* zum ausgewachsenen *Xenomorph* findet auch eine markante Veränderung des Designs statt. Bisher war die Gestalt der Kreatur sehr tierähnlich, wovon nun teilweise abgegangen wird. Zwar hat auch der erwachsene *Xenomorph* tierische Merkmale, es kommen aber humanoide hinzu und das Design insgesamt ist weit näher am Stil

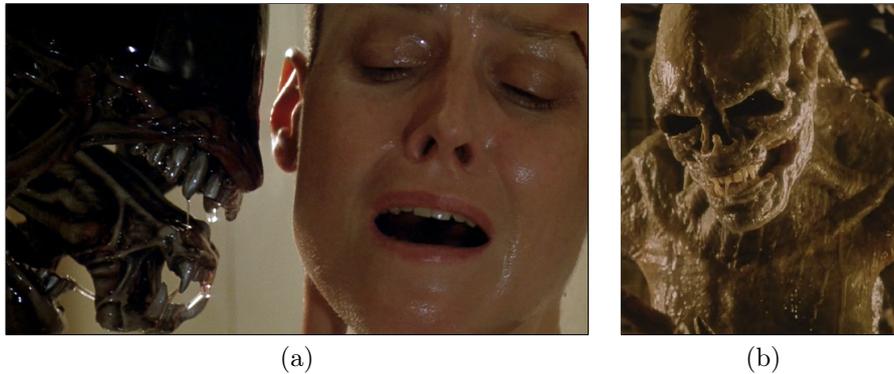


Abbildung 4.2: (a): *Xenomorph* mit aufgefahrener zusätzlichem Paar Zähne aus *Alien 3* (1992) [15]. (b): der *Xenomorph*-Mensch-Hybrid aus *Alien: Resurrection* (1997) [16].



Abbildung 4.3: Bilder der *Alien-Queen* und ganz rechts das Hinterteil der Queen – ein riesiger Kanal, durch den sie die Eier legt. Jeweils aus dem Film *Aliens* (1986) [19].

der Kunstwerke H.R. Gigers. Erst in dieser endgültigen Erscheinungsform lassen sich die biomechanischen Wesen aus seinen Bildern und Skulpturen, wegen denen er von Ridley Scott für den Film engagiert wurde, wiedererkennen. Während zuvorige Entwicklungsstufen davon ausgehen lassen, das Wesen bestehe aus Fleisch und Blut, lässt es dieses Design zu, dass es glaubhaft wirkt es bestehe aus Silikon und Säure. Auch das ausfahrbare zweite Paar Zähne (siehe Abb. 4.2), das es weder bei irdischen Tieren noch beim Menschen gibt und das eines der Merkmale mit dem größten Wiedererkennungswert der Figur darstellt, kommt erst beim erwachsenen *Xenomorph* zum Einsatz.

Im Zusammenhang mit anderen Werken Gigers sei auch die *Alien-Queen* (siehe Abb. 4.3) erwähnt. Es muss dazu gesagt werden, dass die *Xenomorph* in einem Kastensystem organisiert sind, in dem den verschiedenen Kasten unterschiedliche Aufgaben zufallen. So gibt es beispielsweise *Drones* und *Warriors*, die sich auch optisch in Details unterscheiden. Auch *Alien-Queens* stellen eine eigene Kaste dar. Sie unterscheiden sich bereits als *Chestburster* von den anderen *Xenomorph* und haben längere Entwicklungsphasen. Ihr finales Aussehen unterscheidet sich sehr von dem der Artgenossen anderer

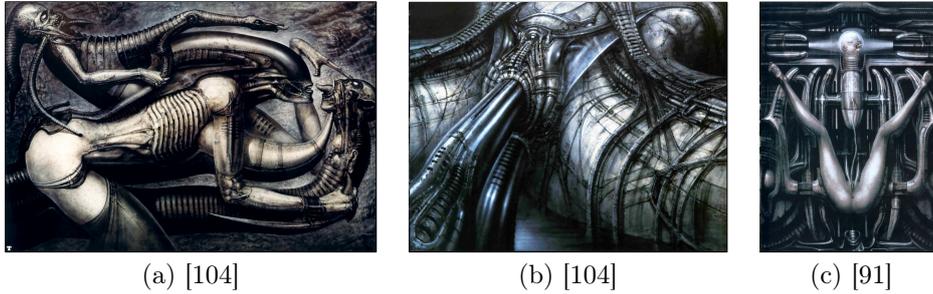


Abbildung 4.4: Kunstwerke von H.R. Giger deren Stimmung sich auch in seinem *Xenomorph*-Design wiederfindet.

Kasten. Sie sind größer, haben längere Gliedmaßen, eine Art Schild auf dem Kopf und ihr Körper ist dafür ausgelegt so viele Eier wie möglich zu legen. Insgesamt wirken sie sehr viel insektenartiger als die anderen *Xenomorph*. Besonders wenn sich noch der Geburtskanal, durch den sie die Eier legen an ihren Hinterteilen befindet, erinnern sie an eine trächtige Ameisenkönigin. Bezogen auf die Werke Gigers abseits der *Alien*-Filme, ist dies insofern interessant, als dass sich die Idee einer monströsen, auf Massenproduktion ausgelegten Geburtsmaschine, thematisch nahtlos in das Gesamtwerk Gigers (siehe Abb. 4.4 für einige Beispiele) eingliedern ließe.

Das Design der *Xenomorph* würde ewig dauernde Diskussionen und Analysen zulassen. Man denke daran, dass es mehrere Kasten gibt und die Kreaturen für die einzelnen Filme immer wieder abgewandelt wurden. Des Weiteren ist das Aussehen der *Xenomorph* abhängig vom Wirt, was zu einer unendlichen Zahl an möglichen Variationen des Aussehens der Kreatur führt. Eine ausführliche Betrachtung dieser möglichen Erscheinungsbilder würde deutlich den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

Abschließend sei aber noch ein Detail erwähnt, das den verschiedenen Arten von *Xenomorph* gemein ist – die fehlenden Augen. Diese Kreaturen können sich durch ihre anderen Sinne orientieren und benötigen keinen Sehsinn und somit auch keine Augen. Aus gestalterischer Sicht stellen die Augen aber auch den „Spiegel zur Seele“ dar und ihr Fehlen macht die Wesen besonders unberechenbar und albtraumhaft. Der *Xenomorph*-Mensch-Hybrid (Abb. 4.2) aus *Alien: Resurrection* [16] hat hingegen Augen. Nun gilt es zwar im Film auch ihn zu töten, die Augen geben ihm aber einen Hauch an beseeltem Menschlichen und so nimmt er auch die weibliche Protagonistin Ripley als Mutter an und tötet stattdessen die *Alien-Queen* die ihn geboren hat.

4.1.2 Die Farbe aus dem All

Plot: Ende des 19. Jahrhunderts geht ein Meteorit auf einem Bauernhof in einem entlegenen Gebiet Nordamerikas nieder. Der Farmer informiert die Behörden der nächstgelegenen größeren Stadt, woraufhin Wissenschaftler ihn auf seinen Hof begleiten um Proben des Himmelskörpers zu nehmen, der laut dem Bauern immer kleiner wird. Bei der Untersuchung des, den Wissenschaftlern völlig unbekanntes Materials, setzt dieses Strahlen frei, die „keiner Farbe des gewöhnlichen Spektrums“ [10] entsprechen. Bei einer erneuten Besichtigung des Meteoriten vor Ort auf dem Bauernhof entdecken sie eine Kugel in dessen Inneren. Als sie zerbricht strömt aus ihr ebenfalls die fremdartige Farbe. Auf der Farm gehen daraufhin seltsame Ereignisse von statten. Erst wird die Ernte ungenießbar, dann verenden die Farmtiere auf grausame Weise. Die Vegetation und die Wildtiere mutieren und der gesamte Hof wird von einem mysteriösen Glühen in der seltsamen Farbe überzogen. Die rätselhaften Vorkommnisse beunruhigen die anderen Bürger und die Bauernfamilie muss in sozialer Isolation leben. Wahnsinn und Krankheit befallen nacheinander alle Familienmitglieder. Sie verschwinden spurlos oder verenden auf ebenso furchtbare Weise wie ihre Tiere. In seinen letzten Momenten erzählt der Farmer seinem Freund Ammi, dass was auch immer für die Vorgänge verantwortlich ist, sich im Brunnen vor dem Haus eingenistet hat. Am nächsten Tag kehrt Ammi mit einigen Männern auf die Farm zurück, um die Leichen zu bestatten und nach den Verschwundenen zu suchen. Als der ganze Bauernhof zu leuchten beginnt und sich die Tier- und Pflanzenwelt furchteinflößend verhält fliehen die Männer. Auf der Flucht sehen sie, wie von dem Grundstück Funken, Substanzen und „fantastisch gefärbte Fragmente“ [10] in den Himmel schießen. Als Ammi später nochmals zurückblickt, sieht er wie sich langsam die Farbe über dem Hof erhebt und an der selben Stelle wieder niedergeht.

Die Farbe aus dem All ist eine Kurzgeschichte von H.P. Lovecraft und es kann hier natürlich nicht der gesamte Detailreichtum seiner Beschreibungen wiedergegeben und die Horroratmosphäre vermittelt werden. Es dürfte dennoch verständlich sein, warum eine Farbe, die aus dem Weltall kommt, eine außergewöhnliche Idee für einen außerirdischen Charakter ist. Versucht man sich vorzustellen wie die visuelle Umsetzung dieser Kreatur aussehen könnte, stellt man fest, dass die Erstellung eines solchen Designs, einen vor ganz andere Herausforderungen stellt, als beispielsweise die eines humanoiden oder tierähnlichen Aliens. Wie sollte eine Farbe aussehen, die man auf der Erde gar nicht kennt? Könnte man, falls eine solche Farbe existieren würde, diese überhaupt mit bloßem Auge sehen? Schließlich ist das vom Menschen wahrgenommene Farbspektrum begrenzt. Nicht zuletzt mangelt es, egal ob man digital oder analog arbeitet, an einer Palette in der eine solche Farbe inbegriffen ist.

Mit der Idee einer unbekanntes Farbe aus dem All, bringt Lovecraft den



Abbildung 4.5: Poster der, in der Pre-Production befindlichen, Verfilmung *The Colour Out of Space* (©Pat Tremblay). Bildquelle: [103].

Leser erstaunlich schnell an die Grenzen seiner Vorstellungskraft. Deshalb findet sich *Die Farbe aus dem All* auch in diesem Kapitel, das herausragende Alien-Designs behandelt, obwohl es keine populären Darstellungen des Wesens gibt.

Sucht man Illustrationen der Farbe, stößt man auf vielfarbige, abstrakte Gebilde. Dies entspricht natürlich nicht der Idee einer unbekanntes Farbe. Ein Beispiel einer solchen Darstellung findet sich in Abbildung 4.5, die das Poster einer sich noch in der Pre-Production-Phase befindlichen, Verfilmung [103] zeigt. In einer anderen Verfilmung, mit dem Titel *Die Farbe* [26], wurde das Problem der vielleicht unmöglichen Darstellung einer unbekanntes Farbe einfallsreich umgangen indem der Film in Schwarz-Weiß gehalten wurde.

4.1.3 Die Prawn aus *District 9*

Plot: In *District 9* [27] landet im Jahr 1982 ein Raumschiff nahe Johannesburg bzw. schwebt über der Erde. Auf dem Schiff werden Aliens gefunden, die aufgrund ihres Aussehens den Spitznamen „Prawns“ erhalten. Sie werden auf die Erde gebracht, wo sie sich unkontrolliert vermehren und bald zum Problem werden. Sie werden daraufhin in ein Reservat eingesperrt. Als auch dieses zu klein wird, sollen sie im Jahr 2010 von einem Großkonzern in ein Zeltlager umgesiedelt werden. Wenig überraschend läuft dies nicht ohne

Widerstand der Aliens ab. *Wikus van der Merwe*, ein leitender Angestellter des Konzerns, gerät dabei in Kontakt mit einer schwarzen Flüssigkeit. Diese führt dazu, dass er sich nach und nach in einen *Prawn* verwandelt. Das hat zur Folge, dass sowohl der Konzern, als auch Waffenhändler hinter ihm her sind, da er nun als einziger Mensch die fortschrittliche Waffentechnologie der Außerirdischen benutzen kann. Er ist nun, aus eigenem Interesse, gezwungen mit einem *Prawn* namens *Christopher* zusammenzuarbeiten. Dieser sammelt die schwarze Substanz, die sich in den Alien-Waffen findet, weil er sie für ein unbemerkt niedergegangenes kleines Raumschiff benötigt. Er will damit, zusammen mit seinem Sohn, von der Erde fliehen und verspricht *Wikus* für seine Hilfe die Heilung. Als die Gewalt gegenüber den *Prawns* zunimmt und *Wikus* feststellt, dass der Konzern, für den er selbst arbeitete, grausame Versuche mit den Aliens anstellt, schlägt er sich auch aus moralischen Gründen auf ihre Seite. Er kämpft zusammen mit *Christopher* und hilft ihm von der Erde zu fliehen. *Wikus* bleibt auf der Erde und lebt nun, vollständig in einen *Prawn* verwandelt, unter den Aliens.

Die *Prawn* aus *District 9* sind ein wunderbares Beispiel für ein modernes, ausbalanciertes Character Design. Bedenkt man, dass die Handlung des Films in Südafrika spielt und Ausgrenzung und Ghettoisierung thematisiert werden, kommt man nicht umhin, eine Verbindung zur lange dort herrschenden Apartheid zu ziehen. Man kann mit Sicherheit davon ausgehen, dass es kein Zufall ist und dies schlägt sich auch im Aussehen der Kreaturen nieder. Die optischen Unterschiede zwischen den *Prawn* und den Menschen sind markant größer als die zwischen hellhäutigen und dunkelhäutigen Menschen. Die *Prawn* legen aber ein Sozialverhalten an den Tag, das dem menschlichen nicht unähnlich ist und ihr Aussehen, so sehr es auch an Krabben angelehnt ist, lässt menschliche Züge erkennen, die eine teilweise Identifikation mit ihnen ermöglicht.

Wie auch die Menschen unterscheiden sich die *Prawn* untereinander merklich, was dem Design eine besondere Qualität verleiht. Neben dem großartigen finalen Design der Wesen, macht gerade die Tatsache, dass es für eine bestehende Geschichte mit einer konkreten sozialkritischen Aussage erarbeitet wurde, *District 9* zu einem erwähnenswerten Beispiel. Für die Kreaturen gab es von Regisseur Neill Blomkamp folgende Vorgabe:

„The creatures should have tentacled faces and hands, designed with practical creature-suit-wearing human performers in mind, distorting the recognizable human form wherever possible.“ [2]

Mit diesen Vorgaben hätte das Aussehen der *Prawn* auch ganz anders ausfallen können, wie auch die Konzeptbilder in Abbildung 4.6 zeigen. Ebenfalls in der Abbildung zu sehen ist das letztendlich verwendete Konzept für eines der Wesen.

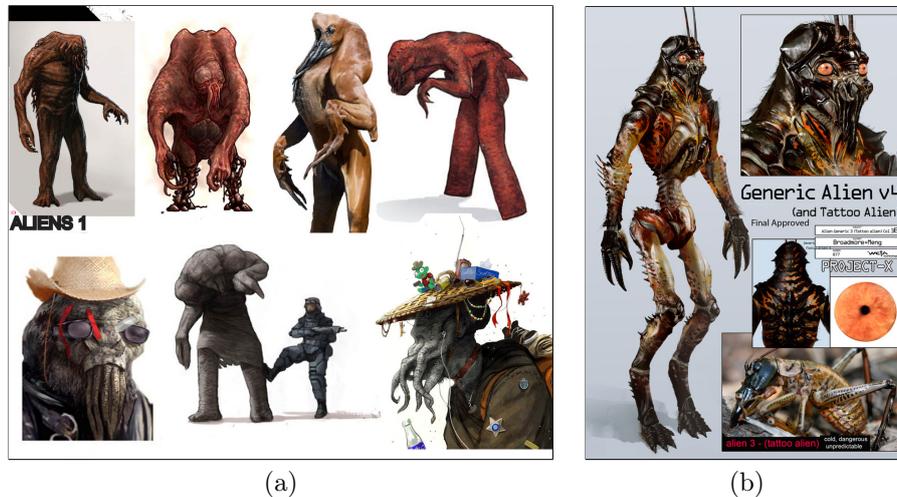


Abbildung 4.6: (a) zeigt verschiedene Konzepte für *Prawns* aus dem Buch *The Art of District 9* [2], (b) das finale Design eines Exemplares von David Meng (Bildquelle: [97]).

4.1.4 Die N.T.I. aus *The Abyss*

Plot: Kurz vor der kubanischen Küste sinkt ein US-Atom-U-Boot nach dem Zusammenstoß mit einem nicht identifizierten unterseeischem Objekt in 610 m Tiefe. Mit einer mobilen und tauchbaren Bohrplattform begeben sich Navy SEALs und Techniker zu dem Wrack, um Überlebende zu suchen und/oder Abschusscodes sicherzustellen. Im Wrack angekommen fällt kurz darauf der Strom aus und ein Teammitglied sieht ein leuchtendes Wesen und fällt daraufhin ins Koma. Auf der Meeresoberfläche tobt inzwischen ein Orkan durch den ein Kran, an dem der Versorgungsschlauch der Bohrplattform hängt, vom Versorgungsschiff gerissen wird. Er sinkt und zieht die daran hängende Bohrplattform mit sich weiter in die Tiefe. In dieser bedrohlichen Situation häufen sich die Konflikte zwischen den Navy SEALs und den restlichen Teammitgliedern. Es kommt zu weiteren mysteriösen Begegnungen mit den Außerirdischen. *Coffey*, der befehlshabende Offizier der Soldaten, sieht die Aliens als Bedrohung und will im Wrack des U-Boots einen Atomsprengkopf zünden um sie zu vernichten. Der Bohrmeister *Bud* und seine Ex-Frau, die Ingenieurin *Lindsey Brigman*, versuchen ihn aufzuhalten. *Coffey* kommt ums Leben aber der aktivierte Sprengkopf sinkt zum U-Boot. *Bud* taucht nun mit einem experimentellen Anzug, mit dem er tiefer tauchen kann als je jemand zuvor, zum Sprengkopf und entschärft ihn. Er hat aber nicht mehr genug Luft um zur Bohrplattform zurück zu kehren. Er sendet dem Team eine Textnachricht in der steht, dass er wusste er kann nicht mehr zurück und, dass er die Aliens retten wollte. Darüber hinaus schickt er seiner Ex-Frau eine Liebesbotschaft.

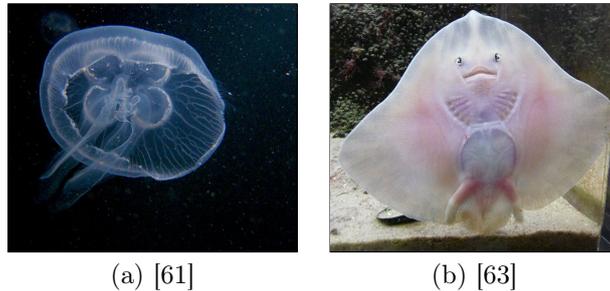


Abbildung 4.7: Qualle und Sternrochen aus der irdischen Tierwelt.

“Die Außerirdischen finden den nahezu bewusstlosen Bud, dem die Sauerstoff-Versorgung ausgeht, und bringen ihn in ihr Schiff. Sie versorgen ihn mit natürlicher Umgebungsatemluft und beginnen, mit ihm zu kommunizieren. Die Außerirdischen zeigen Bud mehrere aufgezeichnete Ausschnitte aus TV-Sendungen, die das zerstörerische menschliche Verhalten dokumentieren. Schweigend erklären sie Bud, dass sie die Menschheit lange Zeit alleine gelassen hätten, jedoch nun glauben, dass die Menschheit zu selbstzerstörerisch geworden sei, um mit diesem Verhalten fortzufahren. Die Außerirdischen beenden den Sturm und die Tsunamis auf der ganzen Welt und begründen es damit, dass er ihnen bewiesen hat, dass es auch Menschen mit Liebe und Aufopferungsbereitschaft gibt. Bud tippt zum Erstaunen der Mannschaft auf der Rig eine weitere Mitteilung in seinen Kommunikator und beschreibt darin seine Entdeckungen und hofft, dass die Menschheit die Warnung verstanden hat. Die Außerirdischen steigen mit ihrem Unterwasserschiff zur Oberfläche auf [...]“ [78]

Die Bohrplattform nehmen sie mit hinauf und an der Oberfläche angekommen fallen sich *Bud* und *Lindsey* in die Arme.

Ein erstes bemerkenswertes Detail an *The Abyss* [14] ist der Ort an dem die Menschen auf die Aliens treffen: in den bisher unerreichten Tiefen des Ozeans. Einem Ort, der einerseits das Gegenstück zu den Weiten des Weltalls darstellt, andererseits aber ebenso unbekannt und mysteriös ist. Der Handlungsort hat auch einen markanten Einfluss auf das Design der Kreaturen, die *Non-Terrestrial Intelligence* oder nur *N.T.I.* genannt werden, und so ist ihre Physis offensichtlich auf ein Leben im Wasser ausgelegt. Sie lassen durch ihre Transluzenz am ehesten einen Vergleich zu Quallen mit dünnem Gewebe und durch ihre Körperform einen Vergleich zu Rochen zu (vgl. Abbildung 4.7). Nun gehören die *N.T.I.* zu der Art von Aliens, die der Autor in Kapitel 2 als „Übermenschliche Intelligenzen“ einordnet, einer Kategorie von Außerirdischen, für deren Design tierische Komponenten typischerweise

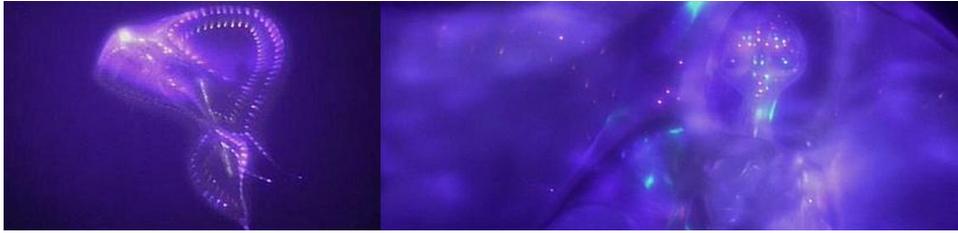


Abbildung 4.8: Bilder eines *N.T.I.* aus dem Film *The Abyss* (1989) [14].

keinen Einsatz finden (siehe Abschnitt 3.2.2). Es soll nun nicht behauptet werden, dass es ein solches Design nicht geben kann, oder dass es gegen irgendwelche Regeln verstoße, die Frage die sich aber stellt ist, ob ein Design „Übermenschlicher Intelligenzen“ mit tierischen Komponenten funktioniert. Bei den *N.T.I.* ist dies der Fall. Zum einen wird das Tierische deutlich von anderen Merkmalen überstrahlt, zum anderen führt ihr dünner transluzenter Körper, den sie mit Quallen gemein haben, zu einer Fragilität, die diese Wesen nicht greifbar wirken lässt und es kaum möglich macht, sie in ihrer Gesamtheit zu erfassen. Gerade dieses „Unbegreifliche“ ist ein Merkmal, das man typischerweise bei solchen „Übermenschlichen Intelligenzen“ finden kann, ebenso wie gerade erwähnte, Merkmale die das Tierische überstrahlen. Es handelt sich dabei um Hunderte von Lichtern, die sich im Körper der Außerirdischen befinden und die Gestalt von Innen heraus beleuchten. Ein „Licht aus dem Inneren“, das Assoziationen zu etwas Göttlichem oder Engelhaftem nahelegt. Im finalen Design finden sich auch leicht humanoide Merkmale wie ein Kopf mit Augen, Arme und Hände mit drei Fingern. Bilder der Wesen aus dem Film sind in Abbildung 4.8 zu sehen.

Betrachtet man die Konzeptbilder von Moebius¹ in Abbildung 4.9 wird aber klar, dass der transluzente, beleuchtete Körper die grundlegende Idee für das Design darstellte. Es kann davon ausgegangen werden, dass die humanoide Merkmale, die zwar spärlich eingesetzt wurden aber doch deutlich wahrzunehmen sind, Einzug in das Design fanden, um die Wesen an die menschliche Rasse anzunähern. Dies kommt ihrer Rolle im Film als grundsätzlich der Menschheit wohlgesonnene Spezies entgegen.

¹Moebius war einer der Künstlernamen des verstorbenen französischen Comiczeichners Jean Giraud. Neben den Comics die er, u. a. für *Marvel*, zeichnete umfasst seine Arbeit auch den Entwurf der Raumanzüge für *Alien* und die Mitentwicklung von Designs für Filme wie *Tron* und *The Fifth Element*.



Abbildung 4.9: Konzeptzeichnungen für die *N.T.I.* von Moebius. Bildquelle: [54].

4.2 Negativbeispiele

4.2.1 Die Bugs aus *Starship Troopers*

Plot: Der Film *Starship Troopers* [44] spielt in einer Zukunft, in der die Erde von einer militaristischen Organisation beherrscht wird. Diese Organisation rekrutiert schon Jugendliche für ihre Truppen, die schließlich in einem Krieg gegen gigantische Insekten aus dem Weltall, *Bugs* oder *Pseudo-Arachnids* genannt, zum Einsatz kommen. Diese schleudern u. a. einen Meteoriten auf Buenos Aires. Es kommt zu Gefechten mit den in Kästen organisierten *Bugs*, die verschiedene Fähigkeiten haben, wie beispielsweise Plasmastrahlen aus ihrem Abdomen ins All zu verschießen um Raumschiffe abzuwehren. In der finalen Schlacht auf dem Heimatplaneten der *Bugs* fällt die Entscheidung schließlich durch die Feststellung der Menschen, dass die Käferarmeen von sogenannten *Brain Bugs* gesteuert werden die es nun aufzuspüren und zu fangen/töten gilt.

Wie bereits in dieser Arbeit erwähnt, sind Insekten aller Art und natürlich auch Käfer eine beliebte Grundlage für nicht-humanoide Alien-Designs. Was es im Fall von *Starship Troopers* so kurios erscheinen lässt ist, dass die riesigen Käfer Plasmastrahlen bis ins Weltall schießen können, die Erde mit Meteoriten angreifen können und ähnliches. Diese Kombination aus einer primitiven Lebensform wie Käfern und einer derart fortschrittlichen Waffentechnologie erscheint einfach unpassend. Als unbewaffneter Mensch von einem Rieseninsekt zerfleischt zu werden, erscheint noch eher vorstellbar als dass diese Tiere einer hoch entwickelten Menschheit, die durchs All reisen kann, gefährlich werden könnten. Ein weiteres Kuriosum in *Starship Troopers* sind die *Brain Bugs* die alle anderen *Bugs* telepathisch steuern. Hätte man für die Gestaltung dieser Wesen eine andere Form gewählt, der man telepathische Fähigkeiten eher zutrauen würde, etwa eine humanoide, so hätte dies die Story vielleicht sogar etwas glaubwürdiger gemacht. Dass die *Brain Bugs* aber nur weitere Riesenkäfer sind, wirkt sich negativ auf das Niveau des Films aus. Die Vorstellung der Käfer mit telepathischen Fähigkeiten scheint

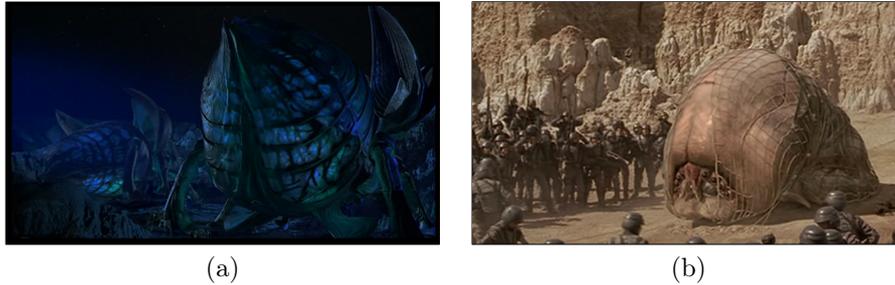


Abbildung 4.10: Bild (a) zeigt einen *Plasma Bug* und (b) einen *Brain Bug* aus dem Film *Starship Troopers* (1997) [44].

so abstrus, dass sie sogar im Film selbst ins Lächerliche gezogen wird. Als zwei Experten für Aliens in einer Fernsehshow über die Bugs diskutieren und einer die Behauptung aufstellt, es gäbe eine Art „Brain Bug“ entgegen der andere:

„Brain Bugs? Frankly, I find the idea of a bug that thinks offensive!“ [44]

4.2.2 Der Hunde-Xenomorph

Auch in den Vorzeigexemplaren der Filme über Außerirdische, denen der *Alien*-Franchise, findet sich ein blamables Alien-Design – auch wenn es dieses niemals in den Film schaffte. Im dritten Teil der Reihe entspringt ein Chestburster einem vierbeinigen Wirt und ist dementsprechend selbst ein Vierbeiner. Der durchaus nachvollziehbare Gestaltungsversuch dieser Kreatur ist in Abbildung 4.11 zu sehen, die einen Hund zeigt, der in ein *Xenomorph*-Kostüm gesteckt wurde. Dass dieses Design qualitativ weit vom Original-Design des *Xenomorph* entfernt ist, steht wohl außer Frage. Es sei aber noch auf das kurze Video `xeno_dog_animated.mov` (Quelle: [55]) hingewiesen, das sich auf dieser Arbeit beiliegendem Datenträger befindet (siehe Anhang A). Es zeigt den Hund im vollständigen Kostüm, wie er in der niedlichen, tappsigen Weise eines Schoßhündchens durch das düstere Setting eines *Alien*-Films läuft und dabei alles andere als Angst und Schrecken verbreitet.



Abbildung 4.11: Der Hund in einem *Xenomorph*-Kostüm schaffte es letztendlich nicht in den Film *Alien 3* (1992) [15]. Bildquelle: [55].

Kapitel 5

Strategien und Tools der Character Designer

5.1 Kreativstrategien der Gestalter

Die Gestaltung eines einzigartigen Charakters stellt immer eine Herausforderung dar. Bei Menschen oder stark antropomorphen Wesen hat der Designer aber Anhaltspunkte die er zur Gestaltung heranziehen kann. Um beispielsweise einen heroischen, maskulinen Charakter zu schaffen, kann er eine anatomisch korrekte männliche Figur als Grundlage nehmen und diese durch Veränderung der Proportionen [9, S. 21] zur muskelbepackten Heldenfigur ausbauen. Somit erhält er eine klar verständliche Basis für seine Figur. Bei nicht-humanoiden Kreaturen, für die es keine solchen Vorlagen gibt, und die menschliche Eigenschaften, die wir im täglichen Leben zu lesen gelernt haben vermissen lassen, gestaltet sich der Beginn des Designprozesses erheblich schwieriger. Gerade bei außerirdischen Wesen hat der Gestalter nicht nur keine naheliegende Vorlage, sondern auch keine naturgegebenen Einschränkungen, die ihm den Weg vorgeben. Sehrwohl kann es natürlich Einschränkungen und Vorgaben durch das Gesamtprojekt (den Film, das Game, das Comic, usw.) geben, die er berücksichtigen muss bzw. an denen er sich anhalten kann. Diese lassen dem Designer aber oft dennoch weitgehende Freiheit bei der Gestaltung. Was das für einen Character Designer bedeutet macht Rob Corley¹ deutlich:

„Approaching the design of a new monster or creature can be both exciting and mind-boggling. Exciting because the sky’s the limit and mind-boggling because, well, the sky’s the limit.“ [1, S. 110]

¹Rob Corley ist Comiczeichner und arbeitete als Animator bei Disney unter anderem an *Beauty and the Beast*, *The Lion King*, *Aladdin*, *Pocahontas*, *Mulan* und *Lilo and Stitch*.

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich mit den Kreativstrategien der Designer und ihren Werkzeugen.

5.1.1 Die Kreatur aus dem Kopf

Sich eine Kreatur einfach auszudenken, also sie im Kopf zu kreieren, die man dann nur mehr auf Papier oder Bildschirm bringen muss, ist sicherlich möglich. Die Fähigkeit dies aber genau dann zu tun wenn es gefordert ist, besitzt kaum jemand. Besonders im Hinblick auf evtl. vorhandene Deadlines oder darauf, dass eine Vielzahl an Kreaturen geschaffen werden muss, gibt es bessere, da produktivere, Strategien. Nichtsdestotrotz erscheint es naheliegend sich erst Gedanken über seine Kreatur zu machen bevor man zu Papier und Bleistift oder ähnlichem greift. Wer ist der Charakter? Ist die Kreatur tierisch, pflanzlich, mineralisch oder alles in einem? Kommt sie vielleicht aus der Zukunft? Wo lebt sie? Ist sie ein Lasttier oder eine höhere Intelligenz? Wie würde sie in unterschiedlichen Situationen reagieren? Was sind ihre Stärken und Schwächen? Ist der Charakter hochmütig oder schüchtern? – Diese Liste wäre endlos fortführbar. Fragen wie diese können helfen herauszufinden, was im Design des Charakters funktionieren kann und was nicht [1, S. 110].

Wenn einem dies noch nicht reicht um seinen Charakter zu entwickeln, kann man vielerorts Inspiration für sein Design finden, wie Concept Artist Mike Corriero² sagt:

“Don’t assume that you’re going to see a great design floating around in your mind and you’ll easily be capable of translating that down on paper. Most artists may have thousands of ideas pass through their subconscious on any given day. My suggestion is to get up and walk away from the sketchbook or the computer. Go for a walk, listen to music, read a book, watch a movie, play a video game or check out other artists works on Art Forums.“ [57]

Es gibt auch Tools, die darauf ausgelegt sind, als Ideengeber zu fungieren. Anwendungen wie *Seventh Sanctum*³ und *3CH*⁴ generieren Namen, Aussehen und Eigenschaften von Gegenständen und Charakteren bis hin zu Story Plots. Mit dem *Alien Race Generator* auf Seventh Sanctum erhält man z.B. folgenden Text:

„The loose-skinned race. They have compound eyes. They have four manipulatory limbs. They fly by means of gas sacks. They feed on radiation. They are famous for producing anthropologists. Their economy is dependent on one technology: faster-than-light

²Mike Corriero arbeitete u.a. als CG Illustrator an *Legend of the Cryptids* und erstellte Konzeptzeichnungen für das Computerspiel *Braid*.

³<http://www.seventhsanctum.com/>

⁴verfügbar z.B. auf: <http://www.hydropix.com/3CH.htm>

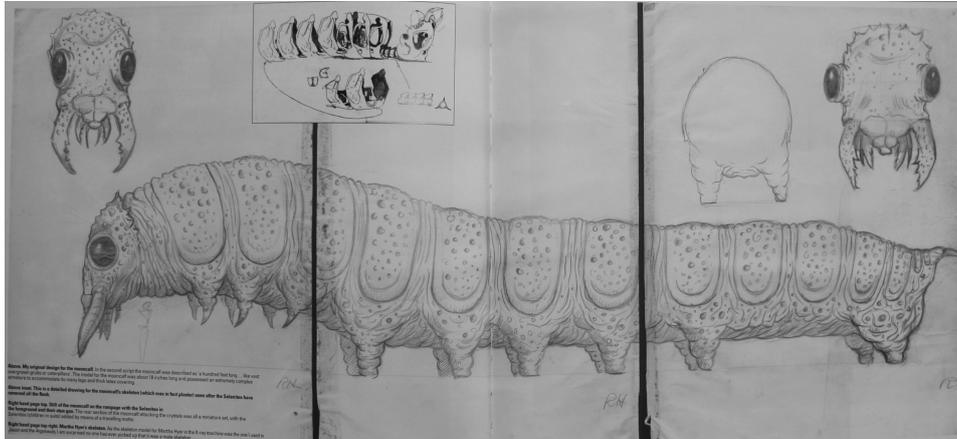


Abbildung 5.1: Entwurf des *Mondkalbs* von Ray Harryhausen für den Film *First Men in the Moon* [29]. Bildquelle: [5, S. 183–187].

travel. They are extremely prudish. They come from another time.“

Die mitunter sehr exzentrischen Beschreibungen die so entstehen, können dem Designer gerade in Phasen in denen er eine Blockade hat, als Inspiration dienen.

5.1.2 Anlehnung an die Natur

Fast alle von Designern geschaffenen Kreaturen sind letztendlich in irgendeiner Weise an die Natur angelehnt. Einige Künstler legen ihre Wesen von Anfang an sehr nahe an in der Natur vorkommende Objekte und vor allem Lebewesen an.

Das *Mondkalb* aus *First Men in the Moon* [29] ist hierfür ein exzellentes Beispiel. Diese von Ray Harryhausen geschaffene Figur ist im Wesentlichen eine gigantische Raupe, die mit Details einer Made angereichert wurde (siehe Abb. 5.1). Ob die Gestaltung dieses Wesens besonders kreativ ist darf hinterfragt werden, es sind allerdings auch Vorgaben aus dem Drehbuch dafür mitverantwortlich [5, S. 183–187]. Grundsätzlich ist diese *Mix-and-Match*-Technik [1, S. 112], also Merkmale von Tieren, Menschen, Maschinen und anderen Objekten, nahezu eins zu eins zu übernehmen und dann zu kombinieren, aber naheliegend und auch gebräuchlich. Der Character Designer und Concept Artist Alex Ries⁵ geht bei der Kreation seiner Aliens ähnlich vor, wie er ausführlich in einem Tutorial beschreibt [70]. Er sammelt im Vorfeld Bildmaterial von Tieren, Pflanzen und Steinen, die als Referenzmaterial die-

⁵Alex Ries arbeitete u.a. an den Spielen *de Blob 2* und *Marvel Super Hero Squad* als Concept Artist.

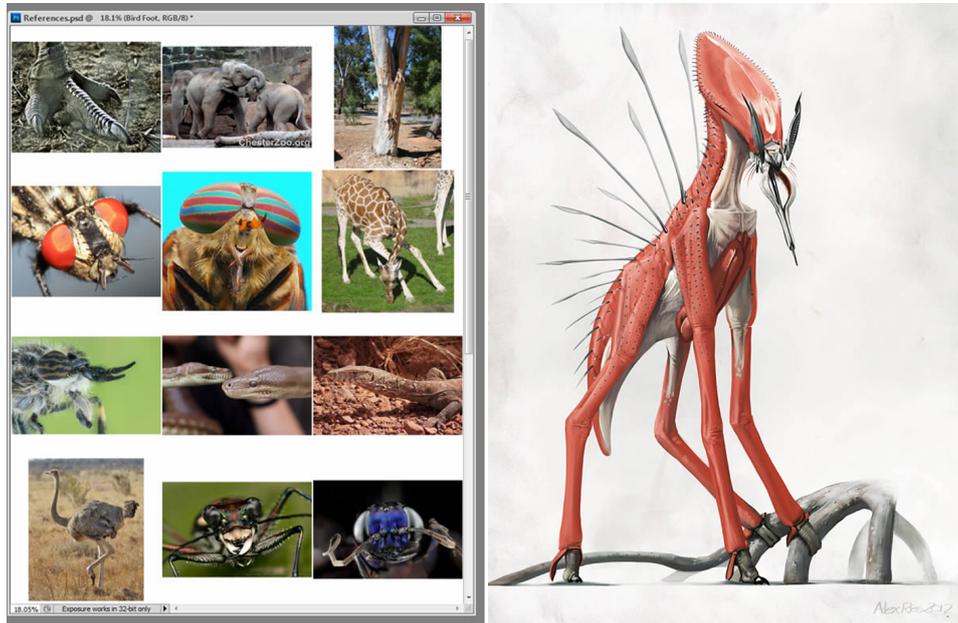


Abbildung 5.2: Referenzmaterial und fertiges Alien-Konzept aus dem Tutorial von Alex Ries. Bildquelle: [70].

nen. Dann benutzt er Merkmale dieser Referenzen als Bausteine aus denen das Lineart erstellt wird. Dieses Lineart stellt die Grundform der Kreatur dar (Abb. 5.2). Bei der Kombination dieser Bausteine achtet er auf eine möglichst „natürliche“ Verbindung der Einzelteile. Dies ist generell wichtig, da eine Anatomie, die nicht plausibel erscheint den Betrachter nicht überzeugen wird [4]. Gerade bei dieser Technik ist es aber besonders wichtig, da der Ursprung der Kreatur in der irdischen Natur leicht ausgemacht werden kann und deshalb kritische Vergleiche mit realen Lebewesen zu erwarten sind. Mit demselben Vorgehen wie bei den Grundzügen der Figur, erarbeitet er auch deren Details, indem Feinheiten der Referenzen auf sie übertragen werden. Beispielsweise erhält sein Alien auch die Sinnesgruben einer Schlange und feine Härchen um die Mundpartie, wie sie bei manchen Insektenarten vorkommen. Auch abseits des Referenzmaterials orientiert sich der Künstler an der Natur. So wird bei der Farbgebung die bei vielen Lebewesen vorhandene Konterschattierung⁶ berücksichtigt und bei der Ausarbeitung der Muskulatur durch das Shading darauf geachtet, dass diese tatsächlich so in der Natur vorkommen könnte und sinnvoll erscheint.

⁶Unterschiedliche Farbgebung von Körperpartien, die der Tarnung dient (z.B. dunkler Rücken und heller Bauch).

5.1.3 Geometrische Objekte als Grundlage

Die Verwendung einfacher geometrischer Formen zum Aufbau eines Bildes oder zum Posieren einer Figur mit korrekten Proportionen ist in praktisch allen Kunstrichtungen sehr gebräuchlich. Man kann beim Creature Design aber durchaus auch den umgekehrten Weg gehen und versuchen über das Gekritzeln von Formen eine Idee für die Gestalt zu entwickeln, wie der erfahrene Concept Artist Mike Griggs⁷ weiß [4]. Der Künstler beginnt Formen und Linien in einer beliebigen Anordnung zu zeichnen. Dies geht schnell und verbraucht kaum Ressourcen. Er kann das also zahllose Male wiederholen, bis er selbst eine Kreatur in der Anordnung erahnen kann. Grundsätzlich ist es natürlich egal mit welchen Mitteln man aus der Skizze ein komplettes Konzept erarbeitet. Wenn als Grundlage jedoch geometrische Formen dienen, bietet es sich an in einer 3D-Anwendung weiter zu arbeiten. Durch das Nachbauen der Skizze mit Cubes, Spheres und anderen Primitives, erhält die zweidimensionale Idee dann auch Volumen. Die dadurch entstehenden neuen Perspektiven helfen bei der weiteren Ausarbeitung der Kreatur, auch wenn diese in Folge nur in 2D passiert. Griggs merkt auch an, dass viele Concept Artists von einem so entstandenen Mesh nur einen Render ohne Farbe und Textur erstellen (also z.B. in *Maya* nur den grauen Standard-Lambert zuweisen) und diesen dann beispielsweise in Photoshop weiter bearbeiten.

5.1.4 Silhouetten als Ausgangsbasis

Der erfahrene Designer Xia Taptara⁸ über den, für ihn typischen, Beginn eines Designprozesses:

„Most concept art process begin with simple idea, even if it is an elaborate complex piece. I usually look for cool looking and easy to identify silhouette before I explore further.“ [74]

Das Design einer Kreatur mit der Silhouette zu beginnen bietet sich sowohl dann an, wenn noch es noch gar keine Idee zum Aussehen des Wesens gibt, als auch wenn einzelne Merkmale bekannt bzw. vorgegeben sind. Ähnlich der Vorgehensweise mit geometrischen Formen als Grundlage beginnt der Designer einfach zu sketchen, bis er in der entstandenen Form eine Kreatur erkennen kann. Sind bereits grobe Merkmale des Charakters vorgegeben, kann der Künstler diese beim Zeichnen der Silhouette einfließen lassen. So werden Merkmale wie „klein und gefräßig“ oder „majestätisch und stark“ schon zu völlig unterschiedlichen Silhouetten führen.

Nicht notwendiger Weise beginnt man bei diesen Silhouetten mit einer deckenden schwarzen Farbe, mit der eine Art Schatten der Kreatur gezeichnet

⁷Mike Griggs schreibt regelmäßig für *3D world magazine* und arbeitet(e) an verschiedenen Projekten für u.a. *BBC*, *The Natural History Museum*, *The Science Museum*.

⁸Xia Taptara arbeitete u.a. als Conceptartist und 3D Character Artist an den Onlinegames *GuildWars* und *Guildwars 2*.



Abbildung 5.3: Silhouette mit grobem Shading und fertiges Konzept eines Aliens von Mike Corriero. Bildquelle: [58].

wird. Die Silhouette kann auch mit einer Strichzeichnung dargestellt werden und auch von Anfang an mit verschiedenen Grauschattierungen zu arbeiten ist eine Möglichkeit [58]. Letzteres ist naheliegend, da auf das Zeichnen der Silhouette ohnehin die detaillierte Ausarbeitung der Figur durch Setzen von Lichtern und Schatten erfolgt. Das Setzen des Shadings und das Hinzufügen von Farbe ist nicht nur die Verfeinerung eines Charakters, der durch die Silhouette bereits bekannt ist, sondern kann zu einem völlig neuen Look der Figur führen, wie Abbildung 5.4 an einer Arbeit von Paul Richards⁹ veranschaulicht.

Ein Vorteil dieser Methode ist, dass bereits die bloße Form der Kreatur schon viele Information über sie vermittelt. Dies ist besonders dann wichtig, wenn die Kreatur in dem Medium, in dem sie letztendlich benutzt wird nicht klar zu erkennen ist. Vor allem in Videospiele ist das häufig der Fall. Dort kann es sein, dass bedingt durch die Perspektive die Kreaturen nur recht klein dargestellt sind (z.B. auf der Map eines Strategiespiels) oder aber der Detailgrad der Darstellung durch technische Gründe beschränkt ist, beispielsweise auf Handheld-Konsolen oder Smartphones. Ein weiterer Vorteil ist, dass durch Bearbeiten der groben Silhouette mit Transformationstools (z.B.) in Photoshop die Basis für orthogonale Ansichten aus der beliebten $3/4$ -Frontansicht erstellt werden kann. Diese sind für eine spätere Umsetzung der Kreatur als 3D-Modell enorm wertvoll.

5.1.5 Thumbnails und Variationen

Wie der Name vermuten lässt, sind Thumbnails sehr kleine und deshalb wenig detaillierte Bilder. Es werden dabei mehrere solcher Thumbnails auf eine Seite gezeichnet, von denen in Folge nur einer oder wenige Varianten verfeinert werden. Solche Thumbnails zu erstellen ist eine der hilfreichsten und produktivsten Methoden wenn es darum geht, eine große Anzahl an

⁹Paul Richards arbeitet(e) u.a. für *ION Storm*, *3D Realms*, *Ritual Entertainment* und *Blizzard Entertainment*.

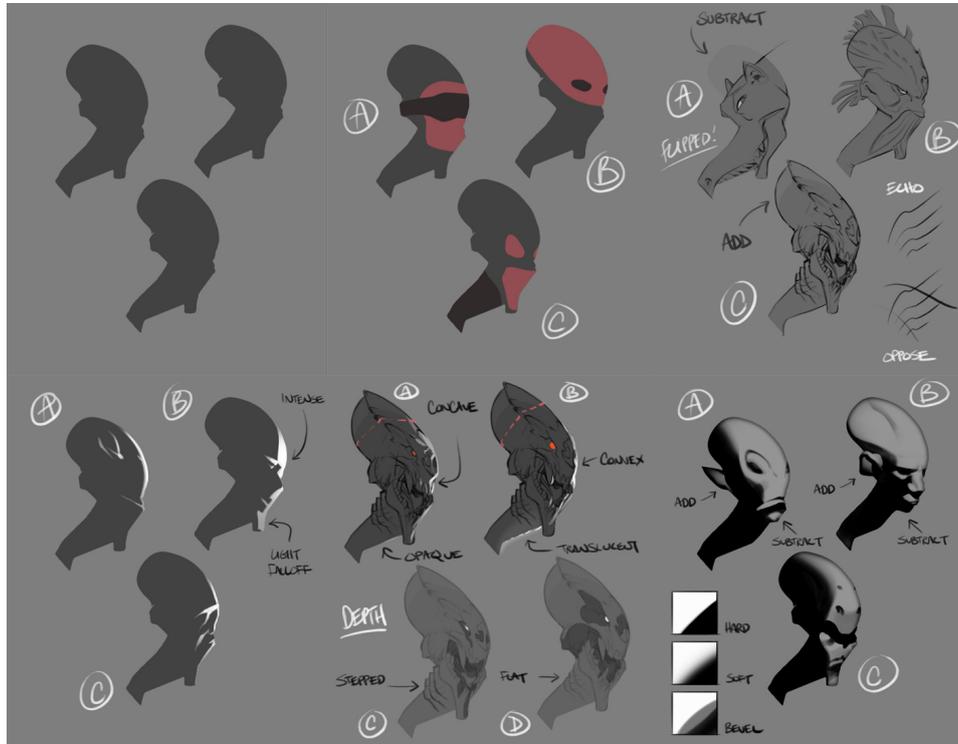


Abbildung 5.4: Versionen eines Alienkopfes basierend auf der selben Silhouette (oben links) erstellt durch Variation von Lichtern, Schatten, Farben oder Linien von Paul Richards. Bildquelle: [69].

Variationen eines Designs in kurzer Zeit zu erstellen [74].

Überwiegend werden die Thumbnails als Silhouetten begonnen (siehe Abschnitt 5.1.4). Die entstehenden Thumbnails dienen dann schon bereits während des Zeichenprozesses sozusagen gegenseitig als Inspiration. Sind mehrere Kreaturen gefragt, wird es durch das Thumbnailing auch leichter einen zusammenpassenden bzw. sich ergänzenden Cast zu finden.

5.2 Ausarbeitung des Designs auf Grund von Vorlagen

Nicht zwangsweise entstammt eine Kreatur vollständig dem Kopf eines Designers. So ist es jedenfalls eher die Ausnahme, dass der Gestalter der Aliens auch für die Story des Films, des Games, etc. verantwortlich ist. Dem Designer obliegt dann „nur noch“ die Umsetzung der Beschreibung der Autoren, welche wiederum mehr oder weniger detailliert ausfallen kann. Dementsprechend ist auch der Grad an Freiheit bei der Gestaltung, den der Designer hat, unterschiedlich hoch. Bei extrem präzisen Beschreibungen existiert das

Wesen praktisch schon und derjenige, der das Bild oder Modell davon erstellt, muss tatsächlich nur noch die einzelnen Komponenten in Verbindung bringen.

Wie dieser Prozess in der Realität aussehen kann illustriert das folgende Beispiel: Eine Szene aus James Camerons *Avatar* [21], entnommen aus dem Original-Drehbuch¹⁰ [56], beschreibt den Kampf mit einem Alien der Rasse *Banshee*. Cameron beschränkt sich bei der Beschreibung der Kreatur auf für die Geschichte notwendigen Merkmale.

„A BANSHEE—a fearsome aerial predator—HURTLES from above, diving toward them on wings 3 meters across. We get a glimpse of glassy fangs before—P-P-POOM! Quaritch cranks off three rapid SHOTS with his massive sidearm, and the creature drops with a SHRIEK. It crashes near them and Quaritch FIRES two more well placed rounds. The newbies stare at the thing’s barracuda teeth.“ [56]

Der Character und Creature Designer Neville Page war für die Umsetzung der Banshee verantwortlich und sagt über ihre Entstehung folgendes:

„We knew it was a flying creature. What made it so incredibly challenging, with a bird you have to design it flying, perching, everything has to work. You can’t just draw it one view at a time. Jim [Cameron] and I were both fans of engineering. We spent a lot of time coming up with various concepts. The hardest thing of all was having a Na’vi on top of it and flying it. You had to backwards engineer it. It was like designing and engineering an aircraft. And that’s without the beauty and aesthetics of it.“ [64]

Außerdem merkt er an, dass weiße Haie, vor allem deren Flossen, als Inspiration für die Banshee dienten und er besonders auf den „Flow“ des Skeletts achtete [94].

Das ist natürlich nur ein Einzelbeispiel und es kann bei anderen Projekten ganz anders ablaufen. Es demonstriert jedoch die mögliche Erstellung eines Characters nach Drehbuchvorgaben: Dramaturgisch notwendige Eigenschaften aus dem Drehbuch (Banshees müssen furchterregend sein) und technisch notwendige Eigenschaften (es müssen z. B. *Na’vi* auf ihnen reiten können) werden vom Designer in einer plausibel wirkenden und ästhetisch ansprechenden Anatomie kombiniert.

¹⁰Das Drehbuch befindet sich auf dem der Arbeit beiliegendem Datenträger. Der Pfad ist Kapitel A zu entnehmen.



Abbildung 5.5: Bilder von Aliens der Gattung *Banshee* aus dem Film *Avatar* (2009) [21].

5.3 Die Werkzeuge der Designer und ihr Einfluss auf das Design

Es gibt vermutlich so viele Toolboxes für Character Designer wie es Character Designer gibt. Einige Werkzeuge scheinen aber zur Standardausrüstung der Branche zu gehören und diese nehmen Einfluss auf die Gestaltung der Charaktere und Kreaturen. Allen voran sind das Papier, Stifte, Photoshop und Grafik-Tablets.

5.3.1 Digitale Pinsel und Stifte

Papier und Stifte gehören zur Ausrüstung eines jeden Künstlers. Ein zeitgemäßer Workflow kann aber auf digitale Tools, allen voran Photoshop, kaum verzichten wie David Meng¹¹ weiß:

„I don’t like to think that any tool kit is needed for concept art beyond a pencil and a pad of paper, but you are definitely at a disadvantage if you don’t use some form of digital imaging software. If everyone else is doing full color digital work (and they are), then black and white sketches can be like bringing a sword to a gun fight. At that point, programs such as Photoshop or Painter are the kind of things needed to produce color work fast enough to meet the demands of modern filmmaking.“ [97]

Photoshop ist inzwischen vielleicht das wichtigste Werkzeug von Character Designern und Concept Artists. Es gibt aber zahlreiche andere Programme die, zumindest theoretisch, ein Ersatz für Photoshop als Zeichenwerkzeug sind. *Painter*, *Artrage*, *Sketch Book Pro* und *Gimp* gehören zu diesen Alternativen. Alle zusammen sind günstiger und in manchen Bereichen sogar besser als Photoshop. *Painter* und (in geringerem Maße) *Artrage* simulieren klassische Kunstwerkzeuge, wie z.B. Borstenpinsel mit Acrylfarbe auf Leinwand besser als Photoshop. *Sketch Book Pro* fühlt sich in der Handhabung, so der subjektive Eindruck des Autors, viel eher wie ein echtes Sketchbook

¹¹David Meng arbeitete u.a. als Lead Creature Designer an *District 9*.



Abbildung 5.6: Eine Kreatur von Alex Ruiz mit detailliert erscheinenden Strukturen, die mit selbst erstellten Pinselspitzen in Photoshop erzeugt wurde. Bildquelle: [72].

an, als dies Photoshop tut. Dennoch scheinen diese Tools maximal als Ergänzung zum Adobe Produkt zu dienen. Der Grund dafür liegt nach Ansicht des Autors zum einem darin, dass sie diverse Funktionen die v. a. der Fotobearbeitung dienen, wie Filter und Blendmodi, zum Teil vermissen lassen. Das mag auf den ersten Blick bei der Konzeption eines Charakters keine große Rolle spielen. Diese Wesen müssen aber auch präsentiert werden und durch diese Funktionen kann schnell Licht simuliert, Atmosphäre geschaffen, Farben verändert und stilisiert werden. Zum anderen sind die Parameter der Settings von Pinselspitzen gegenüber Photoshop begrenzt oder die Einstellung gestaltet sich umständlich. Ebenso verhält es sich mit dem Erstellen eigener Pinselspitzen. Dies kann gerade beim Creaturedesign massive Nachteile haben. So kann man in Adobes Photoshop relativ einfach aus einer beliebigen Struktur eine Pinselspitze machen, um z.B. seinem Wesen eine großflächige Schuppenstruktur oder ähnliches zu verleihen (siehe Abb. 5.6). Mit einzelnen gewöhnlichen Pinselstrichen würde dies einen riesigen Zeitaufwand bedeuten. Der große Pluspunkt von Photoshop gegenüber anderen Anwendungen liegt also darin, dass es der künstlerischen Arbeit keine technischen Hürden in den Weg stellt und es was die Zeichenwerkzeuge betrifft, maximale Flexibilität bietet.

5.3.2 Grafik-Tablets

Es ist selbstverständlich, dass Designer beim digitalen Arbeiten zum Zeichnen ein Grafik-Tablet benötigen. Erstaunlich ist aber, dass der Autor bei seiner Recherche keinen einzigen Artist finden konnte, der nicht mit einem Gerät von *Wacom* arbeitet. Produkte anderer Hersteller, wie z.B. *Hanvon*

oder *Trust*, scheinen im professionellen Bereich keine Verwendung zu finden. Ohne Grafik-Tablets wäre das Erstellen von Character Designs am Computer kaum möglich und die Produktivität würde unter deren Fehlen sehr leiden. Dies mag eine banale Feststellung sein, nichtsdestotrotz gilt es, sich den Einfluss dieser Geräte auf das Design vor Augen zu führen. Wacoms sind das Papier der digitalen Künstler [97] und ermöglichen es ihnen, in Kombination mit Photoshop o.ä., ihre Kreaturen mit unterschiedlichsten digitalen Werkzeugen (z.B. Pinsel in Photoshop) zu erstellen, abzuwandeln und somit auch in kürzester Zeit den Eindruck des gesamten Artworks zu verändern. Dabei wird auch das „Feeling“ der Geräte immer besser. *Wacom Cinitqus* (und vergleichbare Produkte) ermöglichen das direkte Zeichnen auf einem Bildschirm und entfernen somit auch noch die Abstraktionsebene zwischen Eingabegerät und Zeichenfläche.

5.3.3 Die Exoten

Zu den exotischeren Werkzeugen gehören die bereits in Abschnitt 5.1.1 erwähnten Anwendungen *Seventh Sanctum* und *3CH*. Weiters ist auch noch *Alchemy* [53] zu nennen, das u.a. von Concept Artist Alex Ruiz¹² verwendet wird. Die kleine Freeware bietet nur eine überschaubare Zahl an Zeichenwerkzeugen und einige Einstellungen um das Gezeichnete in Echtzeit durch verschiedene Algorithmen zu beeinflussen. Gerade diese Beeinflussungsmöglichkeiten machen aus *Alchemy* eine Applikation, die sich hervorragend dafür eignet abstrakte Gebilde zu sketchen, die als Grundlage für die Kreaturen oder Inspiration dienen können. Ein Beispiel hierfür findet sich in Abb. 5.7.

5.3.4 3D-Werkzeuge

Denkt man an die Einsatzgebiete von nicht-humanoiden Aliens und anderen Kreaturen in den Medien, merkt man, dass viele dieser Wesen als 3D-Modelle benötigt werden. Es spricht nichts dagegen die Charaktere in 2D zu entwerfen und nach Fertigstellung des Designs in 3D nachzubauen. Wenn man aber nun bereits weiß, dass letztendlich ein animierbares 3D-Modell gebraucht wird, kann man bei der Konzeption auch gleich damit beginnen. 3D-Suiten wie *Maya* oder *3ds Max* sind für diese Arbeit sicher nicht geeignet, abgesehen davon, dass man damit geometrische Objekte bauen kann, die dann als Grundlage der Kreaturen dienen (wie in Abschnitt 5.1.3 erwähnt). Die Werkzeuge für diesen Job sind ganz klar Sculpting-Tools wie *ZBrush*, *Mudbox* oder *Sculptris*. Sie lassen einerseits eine künstlerische Arbeitsweise zu und bieten andererseits die Möglichkeit die geschaffenen Modelle in anderen Anwendungen weiter zu verwenden und in die Production-Pipeline zu integrieren. Gerade *ZBrush* von Pixology tut sich hier hervor und ist deshalb auch das populärste dieser Tools. Auch bietet *ZBrush* die Möglichkeit

¹²Alex Ruiz arbeitete u.a. an *Avatar*, *Aliens*, *Halo 3*, *Die Simpsons* und *Family Guy*.

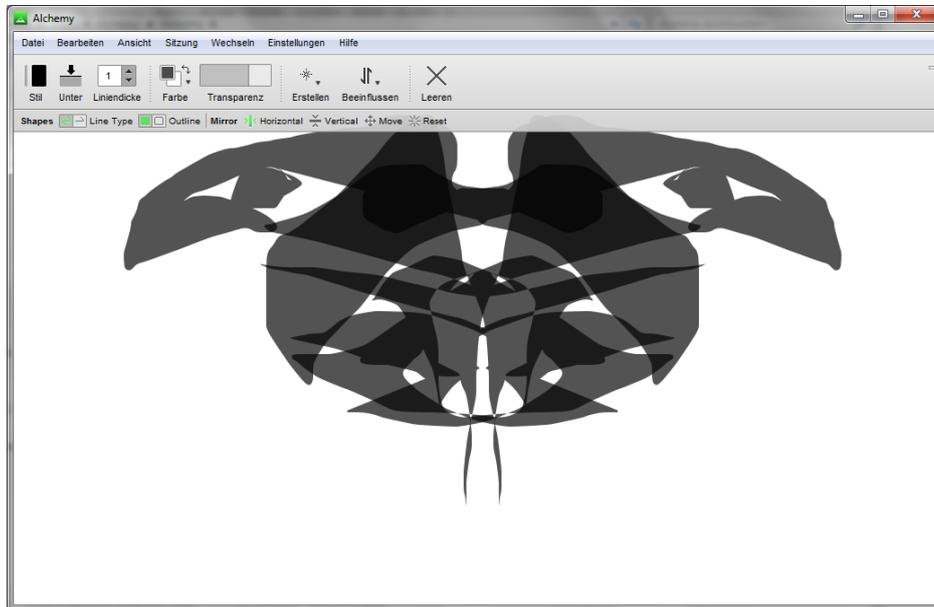


Abbildung 5.7: Screenshot aus dem Programm *Alchemy* [53]. Schon nach wenigen Strichen und dem Aktivieren der Funktion „Mirror“ kann man die Fratze einer Kreatur erahnen.

durch Verwendung von Ebenen, ähnlich wie in Photoshop, und Subtools nicht-destruktiv zu arbeiten. Somit kann der Künstler viele Variationen seines Designs erstellen und auch auf Änderungswünsche von Auftraggebern rasch eingehen. Marco Menco¹³, der ZBrush für die Arbeit am Remake von *The Thing* [52] nutzte, hebt die Vorteile der Software im Konzeptionsprozess hervor:

„It was incredibly rapid to sculpt the anatomy and the skin details in ZBrush on some simple geometry and then immediately render them on the plates for concepting. [...] The fast turn around that there was between sculpting and rendering allowed us, the artists, to keep ideas coming. It gave the VFX Supervisor and the Director a great selection of concepts to work with.“ [100]

¹³Marco Menco arbeitete u.a. als (Creature-)Modeler an *Der unglaubliche Hulk*, *Eclipse*, *The Thing*, *Stargate: Atlantis* und *Stargate Universe*.

Kapitel 6

Projekt: *Alien Education*

Alien Education ist ein Animationsfilm der das gemeinsame Thesis Project des Autors und von Johanna Lucha darstellt. Es werden 3D- und 2D-Animation sowie Film und Fotomaterial eingesetzt. Der Film findet sich auf dem dieser Arbeit beiliegenden Datenträger, der genau Pfad ist Anhang A zu entnehmen.

6.1 Idee und Plot

Der Film beschäftigt sich inhaltlich mit der Vorstellung die Menschen vom Aussehen außerirdischer Wesen haben. Dieses Bild ist neben den Einflüssen aus Literatur, Film und Games auch von meist wenig seriösen und qualitativ oft minderwertigen Dokumentationen und Medienberichten geprägt. Dies schlägt sich auch in der Gestaltung des Films nieder. So werden stilistische Elemente eben genannter Dokumentationen verwendet, aber auch typische Inhalte wie die Konstruktion absurder Beweisketten oder das Aufstellen extrem spekulativer Annahmen fanden Einzug in das Projekt.

Kurzfassung des Plots: Der Countdown zu einem alten Film ist zu sehen. Die Kamera zeigt das Weltall, u. a. einen der Erde ähnlichen Planeten. Sie schwenkt nach links und ein im Weltall schwebender Embryo ist zu sehen (in Anlehnung an *2001: Odyssee im Weltraum* [12]). Ein Sprecher aus dem Off kommentiert das Geschehen von diesem Zeitpunkt an im Stil einer billig produzierten, reißerischen Fernsehdukumentation. Einzelbilder von Steinformationen, Höhlenmalereien und Ähnlichem werden gezeigt und sollen, untermauert durch Animation dieser Bilder, Beiweise für den Besuch von Aliens darstellen. Es folgen Bilder eines Skelettfundes auf denen angeblich die Überreste eines Außerirdischen zu sehen sind. Weiters folgen Amateuraufnahmen einer UFO-Sichtung und das Interview mit einer Künstlerin von der nur die Silhouette sichtbar ist und die über ihre Begegnung mit den extraterrestrischen Wesen erzählt. Abschließend ist eine 2D-Animation zu sehen, in der

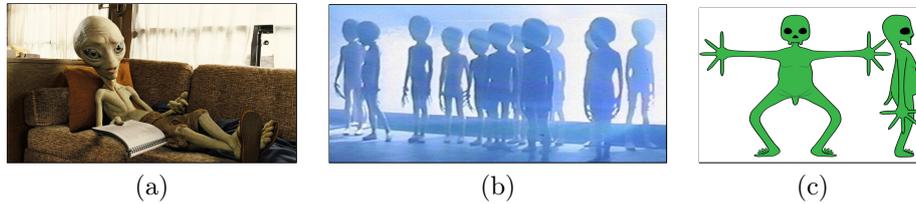


Abbildung 6.1: Die Beispiele (a) bis (c) zeigen die gängigste Vorstellung des Aussehens humanoider Aliens (v.l.n.r): *Paul* (2011) [36], *Unheimliche Begegnung der dritten Art* (1977) [23] und ein Exemplar aus dem Projekt *Alien Education*.

über die Physiologie und die Fortbewegung der Aliens spekuliert wird. Alle gezeigten Kreaturen haben einen recht humanoiden Körperbau. Während die Credits laufen, schwenkt die Kamera und es wird erkennbar, dass das bisher gezeigte ein Film war, der auf die Leinwand eines Kinosaals projiziert wurde. An diesem Punkt passiert ein Wechsel von der 2D- auf eine 3D-Ebene. Es ist nun ein explizit nicht-humanoider Außerirdischer (er hat Tentakeln, Federn, Reißzähne, usw.) durch einen Camcorder zu sehen. Dieser macht sich mit seinem Freund, der die Kamera bedient, über das eben Gesehene lustig (Die Vorstellung, dass außerirdische Wesen so menschlich aussehen erscheint einem solchen Wesen lächerlich). Dies wird unterbrochen, als der sichtbare Alien etwas hinter seinem Freund entdeckt und panisch flüchtet. Die Szene endet damit, dass der Außerirdische hinter der Kamera seinem kreisenden Freund mit der Kamera folgt und schließlich auf die hinteren Sitzreihen im Saal schwenkt. Dort sitzt ein furchterregender Mensch, der ihn blitzartig attackiert.

6.2 Design der Aliens

6.2.1 Humanoide Aliens

Die „Außerirdischen“ in dem Film, der auf der Kinoleinwand zu sehen ist, sind so gestaltet, dass sie nicht-humanoiden Lebewesen, wie jene im Kinosaal, durch ihre humanoide Erscheinung so fremdartig und kurios erscheinen müssen, wie jene nicht-humanoide Aliens im Kinosaal einem Menschen. Im Wesentlichen bedeutet dies, dass als Grundlage für diese Außerirdischen die gängigsten Vorstellungen der Menschen von Aliens dienen. Diese sind dem Menschen grundsätzlich noch recht ähnlich. Sie haben zwei Arme, zwei Beine, einen proportional zu großen Kopf, keine Ohren und nur ansatzweise etwas, das als Nase erkennbar ist (z. B. nur zwei Löcher). Beispiele hierfür finden sich in Abbildung 6.1.

6.2.2 Nicht-humanoides Aliens

In der Animation ist nur ein nicht-humanoider Alien sichtbar, jener der im Kinosaal sitzt und nach Fertigstellung den Namen *Spank* erhielt. Im Folgenden geht der Autor darauf ein, wie der Charakter entstand und zu seinem finalen Aussehen kam.

Die Persönlichkeit von *Spank*

Spank soll einen frechen Preteenager darstellen, der mit seinem besten Freund unterwegs ist. Er ist ein Scherzbold und Tunichtgut und macht sich über alles lustig. Wie in diesem Alter durchaus üblich, hält er sich für den Größten und Coolsten, wird aber in ernstesten Situationen ängstlich und gerät in Panik. Spank ist der Anführer des Duos.

Als initiale Inspiration für die Persönlichkeit diente *Bart Simpson*. Dementsprechend ist sein, im Film nicht sichtbarer, Freund an *Milhouse van Houten* angelehnt. Diese Überlegungen galt es bei der visuellen Gestaltung der Figur zu berücksichtigen und ihm ein entsprechend freches Aussehen zu verleihen.

Visuelle Gestaltung

Explizit nicht-humanoides Aussehen Für die Wendung am Ende des Films ist es wichtig, dass Spank „explizit nicht-humanoid“ ist.

Deshalb suchte der Autor nach Merkmalen, vor allem in der Tierwelt, die beim Menschen nicht zu finden sind. So kamen die Arme eines Oktopusses, die Tentakeln einer Qualle, eine Art Panzer angelehnt an den einer Krabbe und Federn zum Einsatz. Um den Charakter von den menschenähnlichen Aliendarstellungen im Aufklärungsfilm möglichst deutlich unterscheidbar zu machen, wurde bewusst versucht die Grundzüge dieser humanoiden Aliens zu vermeiden. Die bereits in Abschnitt 6.2.1 erwähnten Merkmale sollten also vermieden werden: zwei Arme, zwei Beine, ein Torso, ein Kopf auf einem Hals, usw. Es wurden deshalb eine Vielzahl an Gliedmaßen verwendet. Auf einen zentralen Torso, wie beim Menschen, wurde verzichtet und stattdessen ein hoch sitzender Panzer, aus dem die Gliedmaßen herausragen, verwendet. Auch der halslose Kopf sitzt direkt darauf, in etwa wie eine Auster in der geöffneten Schale. Spank hat weder Fell noch sonstige Behaarung, stattdessen hat er eine glitschige Oberfläche. Einzig der Panzer hat eine matte Oberfläche mit unregelmäßigen Abnutzungsspuren, der aus einem knochen- oder knorpelartigen Material besteht. Der Kopf wurde noch mit einigen Federn versehen, die einen Eycatcher darstellen und Spank etwas frecher erscheinen lassen.

Um Emotionen klar und in kurzer Zeit ausdrücken zu können, wurde der Alien mit ausdrucksstarken Mund- und Augenpartien versehen. Um der Figur des Weiteren zu ermöglichen in einem gewöhnlichen Kinosaal Platz zu nehmen und sich auch durch die Sesselreihen zu bewegen, wurden den ansich

nicht beim Menschen zu findenden Körperteilen, die Funktionen von menschlichen Gliedmaßen zugeteilt. Zum Beispiel wurden die Arme des Oktopusses anstelle der oberen Extremitäten eingesetzt und die Rolle der unteren durch teilweise transparente Tentakeln, wie sie bei vielen Quallenarten vorkommen, übernommen.

Creepy-Cute Bei der Festlegung des Looks des Aliens einigte sich das Projektteam auf einen Stil für den man die Bezeichnung „Creepy-Cute“ einführte. Dies soll heißen, dass Spank Attribute von niedlichen *Pixar*-Charakteren hat, aber auch Merkmale die ihn etwas gemein oder gar gruselig erscheinen lassen.

Um dem Character eine Art *Pixar*-Look zu verleihen, orientierte man sich an Werken des Unternehmens, vor allem an *Die Monster AG* [35]. Gestaltungsgrundlagen für Charaktere (siehe auch Abschnitt 3.3) die vor allem in Animationsfilmen Anwendung finden, wurden bei Spanks Design berücksichtigt: Seine riefigen Glubschaugen bedienen das Kindchenschema und lassen gleich darauf schließen, dass er grundsätzlich kein böser Charakter ist und dienen als Hinweis darauf, dass es sich um einen kindlichen oder jugendlichen Charakter handelt. Als Kontrast hierzu erhielt er kleine, spitze Zähne. Diese geben ihm eine gemeine Note, wodurch er nicht zu „glatt“ und niedlich wirkt. Die Kombination aus riefigen Augen, fiesen kleinen Reißzähnen, einer frechen Federfrisur und einer cartoonigen, übertriebenen Animation machen den Appeal von Spank aus.

Während für die oberen Tentakeln Grüntöne und für den Panzer eine orange-rötliche Farbe verwendet wurde, weil dies realistisch erscheint, wurde für den restlichen Körper Gelb als dominante Farbe und Violett als Highlight für die Mund- und Nasenpartie wegen der Symbolik gewählt. Beiden Farben werden in der Farbpsychologie – wie auch den meisten anderen Farben – zahlreiche, mitunter auch widersprüchliche Eigenschaften zugeordnet. In diesem Fall sollen die Farben, die in Tabelle 6.1 aufgelisteten Attribute und Substantive kommunizieren und damit die Persönlichkeit von Spank unterstreichen.

6.3 Umsetzung

Die Konzeption wurde mit Sketches begonnen, um die vorhandenen Ideen und selbst auferlegten Vorgaben, also Persönlichkeit, Creepy-Cute-Stil und explizit nicht-humanoides Aussehen, zu kombinieren (Abb. 6.2). Hierbei entstanden eine Vielzahl an Entwürfen, von denen es einen auszuwählen galt. In dem Entscheidungsprozess spielte auch die Umsetzbarkeit als 3D-Modell und dessen Animierbarkeit im Kinosaal eine Rolle.

Ein detailliertes Charactersheet mit verschiedenen Ansichten der Figur zu erstellen schien keinen nennenswerten Vorteil für die Umsetzung als 3D-



Abbildung 6.2: Entwürfe und finales Model von *Spank*, dem 3D-Charakter aus *Alien Education*. Erstellt durch den Autor.

Tabelle 6.1: Auszug zur Farbpsychologie aus *Wie Farben wirken* [6].

<i>Farbe</i>	<i>positiv</i>	<i>negativ</i>
Gelb	Lebensfreude, erfrischend	Naivität, Egoismus, Unsicherheit, giftig
Violett	das Unkonventionelle, Charme	Eitelkeit, Aufdringlichkeit, das Unnatürliche, das Unsachliche, die Unsicherheit, das Unmoralische, das Verdorbene

Charakter zu bringen, weshalb darauf verzichtet wurde. Anhand der Skizzen wurde die Grundform von Spank in Maya erstellt und in ZBrush weiter bearbeitet. Dort wurden Details hinzugefügt und auch das gesamte Modell texturiert. Texture-, Bump- und Displacementmaps wurden für die Verwendung in Maya exportiert, sowie das Modell selbst in einer höheren Auflösung. Auch eine Reihe an Blend Shapes wurde in ZBrush zur Verwendung in Maya erstellt. Spank wurde anschließend in Maya gerigged und mit einem Set and Blend Sphape Deformern ausgestattet. Beim Rigging wurde darauf geachtet, dass es möglich ist den Character menschenähnlich gestikulieren zu lassen, aber dennoch auf die Beschaffenheit der Körperteile (z. B. der Tentakeln) und die Art wie sie sich in der Realität bewegen würden, einzugehen.

Auch mittels zahlreicher Deformer animierbare Augen und Zähne wurden in Maya erstellt. Die Art der Deformation ist dabei an die gerade verwendeten Blendshapes gekoppelt. Ein animierbares Bündel an Federn wurde am Kopfende angebracht. Dies hat neben gestalterischen Gründen auch den Zweck die Bewegung des nur eingeschränkt drehbaren Kopfes zu unterstreichen.

Kapitel 7

Resümee

Wiewohl diese Arbeit nicht jedes jemals erstellte Design eines Außerirdischen einbezieht, und dies auch nicht der Anspruch des Autors ist, erlaubt sie es dennoch einige Feststellungen zu machen, die als allgemein gültig angenommen werden können.

So sind die wichtigsten zu berücksichtigenden Faktoren bei der Gestaltung von Aliens Identifikation, Assoziation und das menschliche Verhalten gegenüber dem Unbekannten. Kann man sich mit einem Charakter in einem gewissen Maß identifizieren, macht ihn dies nicht zwangsweise sympathisch, aber seine Handlungsweisen werden nachvollziehbar. Kann man abseits dessen, also der eigenen Gestalt, Persönlichkeit und Gattung, in der Figur etwas wiedererkennen, führt das zu Assoziationen die von Liebe und Geborgenheit bis zu Furcht und Abscheu reichen können. Der letzte Faktor ist das natürliche Verhalten gegenüber dem Unbekannten, also dem was wir nicht wiedererkennen. Einerseits weckt das Unbekannte unser Interesse indem es unsere (kindliche) Neugier anspricht. Andererseits wohnt dem Menschen eine gewisse Skepsis ihm gegenüber inne, oftmals aber auch blanke Angst. Durch die Kombination dieser Faktoren kann ein Design geschaffen werden, das einem Character eine Funktion zuweist und ihn für den Betrachter klar verständlich und interessant macht.

Hinsichtlich der Strategien und Werkzeuge für die gestalterische Umsetzung des Designs darf behauptet werden, dass moderne Tools zwar nicht die künstlerischen Fähigkeiten eines Designers ersetzen können, aber neue Perspektiven und mögliche Herangehensweisen schaffen. Zudem erhöhen sie die Produktivität was in einem „Trial and error“-Prozess entsprechend mehr gute Designs hervorbringen kann.

Angesichts der anhaltenden Beliebtheit von Aliens, immer wieder neuen Design-Tools und nicht zuletzt der Motivation und Kreativität mit der (angehende) Artists an das Thema Character Design herangehen, freut sich der Autor auf einige fantastische Alien-Designs in den kommenden Jahren.

Anhang A

Inhalt der DVD

Format: DVD+RW, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 PDF-Dateien

Pfad: /

- Klammer_Manuel_2013.pdf Diplomarbeit
- Talks with teachings from my cosmic friends Ein Werk von Ivo A. Benda das als Glaubensgrundlage der *Universe People* dient
- script_avatar.pdf Script zu James Camerons Film *Avatar* [21]

A.2 Videos

Pfad: /videos

- Alien Education.mp4 . . Animationsfilm der das Thesis Projekt des Autors darstellt
- xeno_dog_animated.mov Aufnahme eines verworfenen Designs eines vierbeinigen *Xenomorph* aus *Alien 3* [15]

A.3 Bilder

Pfad: /images

- *.jpg Original Rasterbilder im JPG-Format
- *.png Original Rasterbilder im PNG-Format
- *.eps Bilder und Grafiken im EPS-Format

A.4 Onlinequellen

Es handelt sich hierbei um Screenshots der Onlinequellen im PNG-Format. Nebenstehend finden sich die Referenznummern aus den Quellangaben.

Pfad: /online

Non-Sapient Species Alien Species Wiki.png zu [77]
 Overcoming an Artist's Creative Block.png zu [57]
 The use of Silhouettes in Concept Design.png zu [58]
 File-Suesswasserkrebs Kreta.jpg Wikimedia Commons.png zu [59]
 File-Female centipede with eggs.jpg Wikimedia Commons.png zu [60]
 File-AgamaSinaita01 ST 10.jpg Wikimedia Commons.png zu [62]
 File-Octopus vulgaris 2.jpg Wikimedia Commons.png zu [65]
 Character Design.png . zu [66]
 ivan manzella Krop Creative Database.png zu [67]
 File-Plumpollen0060.jpg Wikimedia Commons.png zu [68]
 autodestruct digital Find The Design.png zu [69]
 Create Biologically Viable Alien Concept Art.png zu [70]
 Fear of Snakes, Spiders Rooted in Evolution.png zu [71]
 Alex Ruiz Conceptsmonster 4.png zu [72]
 James Cameron Build More Perfect CGI Boobs.png zu [73]
 Thumbnail design for concept art art lesson online.png zu [74]
 THE ART CENTER Sharing Ideas And Tips.png zu [75]
 Aetherius Society Wikipedia, the free encyclopedia.png zu [79]
 AnthropomorphismusWikipedia.png zu [81]
 HumanoidWikipedia.png zu [83]
 PrädatorWikipedia.png . zu [84]
 RaëlismWikipedia, the free encyclopedia.png zu [85]
 Universe People Wikipedia, the free encyclopedia.png zu [86]
 WeichtiereWikipedia.png zu [87]
 XenomorphWikipedia.png zu [88]
 AvatarDesignerOnBanshee.png zu [64]
 Gliederfuesser.png . . . zu [82]
 Tips from professional artists on your digital art toolbox.png zu [97]
 Pixologic -- Interview -- The Thing.png zu [100]
 Neville Page talks about the Banshee in Avatar.png zu [94]
 Die weltweit erfolgreichsten Filme aller Zeiten.png zu [96]
 Gentransfer SPIEGEL ONLINE.png zu [102]

Unsere Untermieter - Quarks & Co - WDR Fernsehen.png zu [105]
The Colour Out of Space A Richard Stanley film.png zu [103]
The Alien Father is Giger.png zu [76]
6 Ridiculous First Drafts of Famous Movie Monsters.png zu [55]
WikiBildRochen.png . . . zu [63]
WikiBildQualle.png . . . zu [61]
WikiAbyss.png zu [78]
XenomorphAlien SpeciesWiki.png zu [90]
angels-heaven-org-cosmic-people.png zu [99]
MONSTER BRAINS-Moebius.png zu [54]
Alien-creature in Alien franchise.png zu [80]
Hell-Hound-Xenopedia.png zu [93]
Bioraptor-Riddick Wiki.png zu [101]
Direhorse-Pandorapedia.png zu [98]
Star Wars-The Enchanted Forest.png zu [89]
Threat Assessment-The Bantha.png zu [95]
Production Stills -AvPGalaxys Gallery.png zu [92]
angelfirecom_giger.png zu [91]
UCA Rochester Course Blog- The Supplement- H. R. Giger.png zu [104]

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Tom Bancroft. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. New York: Watson-Guipil Publications, 2006.
- [2] Daniel Falconer. *The Art of District 9: Weta Workshop*. New York: Harper Design, 2010, S. 12–17.
- [3] Richard J. Gerrig und Philip G. Zimbardo. *Psychologie*. 16. Aufl. München: Pearson Education Deutschland GmbH, 2004.
- [4] Mike Griggs. „The steps to great creature design“. In: *3D World* 167.4 (2013), S. 70–71.
- [5] Ray Harryhausen und Tony Dalton. *Ray Harryhausen: An Animated Life*. London: Aurum Press Ltd., 2007.
- [6] Eva Heller. *Wie Farben wirken: Farbpsychologie. Farbsymbolik. Kreative Farbgestaltung*. 12. Aufl. Reinbek: Rowohlt Verlag GmbH, 2004.
- [7] George King. *The Nine Freedoms*. Hollywood: The Aetherius Society, 1963.
- [8] Stanislaw Lem. *Solaris*. 5. Aufl. Berlin: List Verlag, 2010.
- [9] Andrew Loomis. *Figure Drawing for All It's Worth*. Facsimile. London: Titan Books, 2011.
- [10] H.P. Lovecraft. *Chroik des Cthulhu-Mythos I*. Leipzig: Festa Verlag, 2011.
- [11] Claude Vorilhon. *The Message Given to Me by Extra Terrestrials*. Slough: W Foulsham & Co Ltd, 1993.

Filme und audiovisuelle Medien

- [12] *2001: A Space Odyssey*. Film. Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stanley Kubrick und Arthur C. Clarke. 1968.

- [13] *AVP: Alien vs. Predator*. Film. Regie: Paul W.S. Anderson, Drehbuch: Paul W.S. Anderson, Dan O'Bannon und Ronald Shusett. 2004.
- [14] *Abyss*. Film. Drehbuch/Regie: James Cameron. 1989.
- [15] *Alien 3*. Film. Regie: David Fincher, Drehbuch: Vincent Ward, David Giler, Walter Hill und Larry Ferguson. 1992.
- [16] *Alien: Resurrection*. Film. Regie: Jean-Pierre Jeunet, Drehbuch: Joss Whedon. 1997.
- [17] *Alien*. Film. Regie: Ridley Scott, Drehbuch: Dan O'Bannon und Ronald Shusett. 1979.
- [18] *Aliens vs. Predator 2*. Film. Regie: Colin Strause und Greg Strause, Drehbuch: Shane Salerno. 2007.
- [19] *Aliens*. Film. Regie: James Cameron, Drehbuch: James Cameron, David Giler und Walter Hill. 1986.
- [20] *Andromeda*. TV-Serie. Nach einer Idee von Gene Roddenberry. 2000.
- [21] *Avatar*. Film. Drehbuch/Regie: James Cameron. 2009.
- [22] *BioWare. Mass Effect*. Xbox 360, PC, Playstation 3. 2007.
- [23] *Close Encounters of the Third Kind*. Film. Drehbuch/Regie: Steven Spielberg. 1977.
- [24] *Contact*. Film. Regie: Robert Zemeckis, Drehbuch: Carl Sagan, Ann Druyan, James V. Hart und Michael Goldenberg. 1998.
- [25] *Dark Star*. Film. Regie: John Carpenter, Drehbuch: John Carpenter und Dan O'Bannon. 1974.
- [26] *Die Farbe*. Film. Drehbuch/Regie: Huan Vu. 2010.
- [27] *District 9*. Film. Regie: Neill Blomkamp, Drehbuch: Neill Blomkamp und Terri Tatchell. 2009.
- [28] *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*. Film. Regie: Tim Story, Drehbuch: Don Payne, Mark Frost und John Turman. 2007.
- [29] *First Men in the Moon*. Film. Regie: Nathan Juran, Drehbuch: Nigel Kneale und Jan Read. 1964.
- [30] *Galaxy Quest*. Film. Regie: Dean Parisot, Drehbuch: David Howard und Robert Gordon. 1999.
- [31] Matt Groening. *Futurama, Season 6, Folge: Neutopia*. DVD. Twentieth Century Fox Home Entertainment. Okt. 2012.
- [32] *Invasion of the Body Snatchers*. Film. Regie: Philip Kaufman, Drehbuch: Jack Finney und W.D. Richter. 1978.
- [33] *Invasion*. TV-Serie. Nach einer Idee von Shaun Cassidy. 2005.

- [34] *Knowing*. Film. Regie: Alex Proyas, Drehbuch: Ryne Douglas Pearson, Juliet Snowden und Stiles White. 2009.
- [35] *Monsters, Inc.* Film. Regie: Pete Docter, David Silverman und Lee Unkrich, Drehbuch: Pete Docter, Jill Culton, Jeff Pidgeon, Ralph Eggleston, Andrew Stanton und Daniel Gerson. 2001.
- [36] *Paul*. Film. Regie: Greg Mottola, Drehbuch: Simon Pegg und Nick Frost. 2011.
- [37] *Pitch Black*. Film. Regie: David Twohy, Drehbuch: Jim Wheat, Ken Wheat und David Twohy. 2000.
- [38] *Predators*. Film. Regie: Nimród Antal, Drehbuch: Michael Finch, Alex Litvak, Jim Thomas und John Thomas. 2010.
- [39] *Prometheus*. Film. Regie: Ridley Scott, Drehbuch: Jon Spaihts und Damon Lindelof. 2012.
- [40] *Star Trek*. TV-Serie. Nach einer Idee von Gene Roddenberry. 1966.
- [41] *Star Wars Episode IV: A New Hope*. Film. Drehbuch/Regie: George Lucas. 1977.
- [42] *Star Wars Episode VI: Return of the Jedi*. Film. Regie: Richard Marquand, Drehbuch: George Lucas und Lawrence Kasdan. 1983.
- [43] *Stargate*. Film. Regie: Roland Emmerich, Drehbuch: Dean Devlin und Roland Emmerich. 1994.
- [44] *Starship Troopers*. Film. Regie: Paul Verhoeven, Drehbuch: Edward Neumeier. 1997.
- [45] Bungie Studios. *Halo: Combat Evolved*. Xbox 360. 2001.
- [46] *The Blob*. Film. Regie: Irvin S. Yeaworth Jr., Drehbuch: Theodore Simonson, Kay Linaker und Irvine H. Millgate. 1958.
- [47] *The Day of the Triffids*. Film. Regie: Steve Sekely, Freddie Francis, Drehbuch: Bernard Gordon und Philip Yordan. 1962.
- [48] *The Day the Earth Stood Still*. Film. Regie: Scott Derrickson, Drehbuch: David Scarpa und Edmund H. North. 2008.
- [49] *The Faculty*. Film. Regie: Robert Rodriguez, Drehbuch: David Wechter, Bruce Kimmel und Kevin Williamson. 1998.
- [50] *The Fifth Element*. Film. Regie: Luc Besson, Drehbuch: Luc Besson und Robert Mark Kamen. 1997.
- [51] *The Giant Spider Invasion*. Film. Regie: Bill Rebane, Drehbuch: Richard L. Huff und Robert Easton. 1975.
- [52] *The Thing*. Film. Regie: Matthijs van Heijningen Jr., Drehbuch: Eric Heisserer und John W. Campbell Jr. 2011.
- [53] Karl D. D. Willis. *Alchemy*. Java Application. 2007.

Online-Quellen

- [54] Aeron. *Moebius - Alien Designs For The Abyss*. März 2012. URL: <http://monsterbrains.blogspot.co.at/2012/03/moebius-alien-designs-for-abyss.html> (besucht am 10.09.2013).
- [55] David Christopher Bell. *6 ridiculous first drafts of famous movie monsters*. Juli 2012. URL: http://www.cracked.com/article_19697_6-ridiculous-first-drafts-famous-movie-monsters.html (besucht am 10.08.2013).
- [56] James Cameron. *Avatar*. 2007. URL: <http://www.cinefile.biz/script/avatar.pdf> (besucht am 22.09.2013).
- [57] Mike Corriero. *Overcoming an artist's creative block*. Feb. 2011. URL: <http://characterdesignnotes.blogspot.co.at/2011/02/overcoming-artist-creative-block.html> (besucht am 23.03.2013).
- [58] Mike Corriero. *The use of silhouettes in concept design*. März 2011. URL: <http://characterdesignnotes.blogspot.co.at/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html> (besucht am 15.03.2013).
- [59] Frente. *Potamon potamios*. Apr. 2006. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Suesswasserkrebs_Kreta.jpg (besucht am 10.08.2013).
- [60] Marshal Hedin. *Female centipede with eggs*. Aug. 2006. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Female_centipede_with_eggs.jpg (besucht am 10.08.2013).
- [61] BS Thurner Hof. *File:Qualle Ohrenqualle 2006-01-01 215.jpg*. Jan. 2006. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Qualle_Ohrenqualle_2006-01-01_215.jpg (besucht am 16.09.2013).
- [62] Ester Inbar. *Male agama sinaita*. Apr. 2010. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:AgamaSinaita01_ST_10.jpg (besucht am 10.08.2013).
- [63] Itti. *Datei:Rochen.jpg*. Okt. 2008. URL: <http://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Rochen.jpg> (besucht am 16.09.2013).
- [64] Gerrick Kennedy. *'Avatar' designer on Jim Cameron, banshees and those nagging 'Delgo' comparisons*. Dez. 2009. URL: <http://herocomplex.latimes.com/uncategorized/avatar-designer-asnwrs-the-delgo-criticisms-its-so-apples-and-oranges/> (besucht am 10.08.2013).
- [65] Albert Kok. *Octopus vulgaris*. Apr. 2007. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Octopus_vulgaris_2.jpg (besucht am 10.08.2013).
- [66] Aimee Major. *How do you simplify characters so that they are easy to animate?* URL: <http://www.aimeemajor.com/anim/chardesign.html> (besucht am 15.07.2013).

- [67] Ivan Manzella. *Ivan Manzella, creature & character designs, traditional & digital sculpture, special make-up effects*. URL: <http://www.krop.com/ivanmanzella/> (besucht am 10.08.2013).
- [68] Pollinator. *File:Plumpollen0060.jpg*. März 2005. URL: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plumpollen0060.jpg> (besucht am 10.08.2013).
- [69] Paul Richards. *Find the design*. Okt. 2011. URL: <http://autodestructdigital.blogspot.co.at/2011/10/find-design.html?zx=41e16e31f65c8fd8> (besucht am 16.03.2013).
- [70] Alex Ries. *Create biologically viable alien concept art in photoshop*. Dez. 2012. URL: <http://psd.tutsplus.com/tutorials/illustration/biologically-viable-alien-concept-art/> (besucht am 20.03.2013).
- [71] John Roach. *Fear of Snakes, Spiders Rooted in Evolution, Study Finds*. Okt. 2001. URL: http://news.nationalgeographic.com/news/2001/10/1004_snakefears.html (besucht am 15.07.2013).
- [72] concept art & illustration Ruiz Alex. *Alex Ruiz*. URL: <http://conceptmonster.net/#4> (besucht am 15.04.2013).
- [73] Richard Rushfield. *James Cameron reveals his quest to build more perfect CGI boobs*. Nov. 2009. URL: <http://gawker.com/5403302/james-cameron-reveals-his-quest-to-build-more-perfect-cgi-boobs> (besucht am 15.07.2013).
- [74] Xia Taptara. *Thumbnail design for concept art*. Aug. 2012. URL: <http://idrawgirls.com/tutorials/2012/08/13/thumbnail-design-for-concept-art/> (besucht am 06.04.2013).
- [75] Wouter Tulp. *Wouter Tulp: Thoughts on character design*. Okt. 2012. URL: <http://theartcenter.blogspot.co.at/2012/10/wouter-tulp-thoughts-on-character-design.html> (besucht am 10.08.2013).
- [76] Jim Wheeler. *The Alien father is H.R. Giger*. Jan. 2013. URL: <http://www.lettersofnote.com/2013/01/the-alien-father-is-hrgiger.html> (besucht am 13.09.2013).
- [77] Alien Species Wiki. *Non-sapient species*. URL: http://aliens.wikia.com/wiki/Category:Non-Sapient_Species (besucht am 20.05.2013).
- [78] Wikipedia. *Abyss - Abgrund des Todes*. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Abyss_-_Abgrund_des_Todes (besucht am 16.09.2013).
- [79] Wikipedia. *Aetherius Society*. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Aetherius_Society (besucht am 08.08.2013).
- [80] Wikipedia. *Alien (creature in Alien franchise)*. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Alien_\(creature_in_Alien_franchise\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Alien_(creature_in_Alien_franchise)) (besucht am 10.09.2013).

- [81] Wikipedia. *Antropomorphismus*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Anthropomorphismus> (besucht am 16.03.2013).
- [82] Wikipedia. *Gliederfüßer*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Gliederfüßer> (besucht am 15.07.2013).
- [83] Wikipedia. *Humanoid*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Humanoid> (besucht am 10.03.2013).
- [84] Wikipedia. *Prädator*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Prädator> (besucht am 08.08.2013).
- [85] Wikipedia. *Raëlism*. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Raëlism> (besucht am 08.08.2013).
- [86] Wikipedia. *Universe People*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Universe_people (besucht am 08.08.2013).
- [87] Wikipedia. *Weichtiere*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Weichtiere> (besucht am 15.07.2013).
- [88] Wikipedia. *Xenomorph*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Xenomorph> (besucht am 15.07.2013).
- [89] airandspace.si.edu. *The Enchanted Forest*. URL: <http://airandspace.si.edu/exhibitions/star-wars/online/sw-unit14.htm> (besucht am 21.09.2013).
- [90] aliens.wikia.com. URL: <http://aliens.wikia.com/wiki/Xenomorph> (besucht am 20.09.2013).
- [91] angelfire.com. *Some of the works of the great H.R. Giger*. URL: <http://www.angelfire.com/droid/thirteencrows/grap3.html> (besucht am 21.09.2013).
- [92] avpgalaxy.net. *Production Stills*. URL: <http://www.avpgalaxy.net/gallery/thumbnails.php?album=53> (besucht am 21.09.2013).
- [93] avp.wikia.com. *Hell-Hound*. URL: <http://avp.wikia.com/wiki/Hell-Hound> (besucht am 10.09.2013).
- [94] filterfoundry.com. *Neville Page talks about the "Banshee" in Avatar*. Jan. 2011. URL: <http://www.filterfoundry.com/blog/2011/01/16/neville-page-talks-about-banshee-design-avatar/> (besucht am 10.08.2013).
- [95] gsa.thegamernation.org. *Threat assessment: The Bantha*. Feb. 2013. URL: <http://gsa.thegamernation.org/2013/02/04/threat-assessment-the-bantha/> (besucht am 21.09.2013).
- [96] insidekino.com. *Die weltweit umsatzstärksten Filme aller Zeiten*. Aug. 2013. URL: <http://www.insidekino.com/TOPOderFLOP/Global.htm> (besucht am 21.09.2013).

- [97] io9.com. *Tips from professional artists on the 5 things you need in your digital art toolbox*. Juni 2010. URL: <http://io9.com/5567512/tips-from-professional-artists-on-the-5-things-you-need-in-your-digital-art-toolbox> (besucht am 28.03.2013).
- [98] pandorapedia.com. *Direhorse*. URL: <http://www.pandorapedia.com/fauna/forest/direhorse> (besucht am 10.09.2013).
- [99] universe people.com. *Recommended books*. URL: http://www.universe-people.com/english/doporucene_knihy_en.htm (besucht am 20.09.2013).
- [100] pixologic.com. *The Thing, Interview with Marco Menco, 3D Creature Artist*. Mai 2012. URL: <http://pixologic.com/interview/image-engine/the-thing/2/> (besucht am 04.04.2013).
- [101] riddick.wikia.com. *Bioraptor*. URL: <http://riddick.wikia.com/wiki/Bioraptor> (besucht am 10.09.2013).
- [102] spiegel.de. *Erbgut-Elemente: Was Lachs und Wels verbindet*. Aug. 2012. URL: <http://www.spiegel.de/fotostrecke/gentransfer-was-lachs-und-wels-verbindet-fotostrecke-86156.html> (besucht am 10.08.2013).
- [103] thecolouroutofspace.com. *The colour out of space*. Juli 2013. URL: <http://www.thecolouroutofspace.com> (besucht am 10.08.2013).
- [104] tutorphil. *The supplement: H.R. Giger*. Sep. 2011. URL: <http://ucarochester-cgartsandanimation.blogspot.co.at/2011/11/supplement-h-r-giger.html> (besucht am 21.09.2013).
- [105] wdr.de. *Unsere Untermieter, Welche Parasiten den Menschen als Lebensraum nutzen*. Okt. 2009. URL: http://www.wdr.de/tv/quarks/sendungsbeitraege/2009/1013/007_parasiten.jsp?pbild=2 (besucht am 10.08.2013).