

Gefährliche Schatten – Charakterisierung von Figuren anhand der Silhouette

MARC DANIEL MÜHLBERGER



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Januar 2016

© Copyright 2016 Marc Daniel Mühlberger

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 20. Januar 2016

Marc Daniel Mühlberger

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Vorwort	vi
Kurzfassung	vii
Abstract	viii
1 Einleitung	1
2 Begriffserklärung gefährlich	2
3 Die Geschichte und die Bedeutung der Silhouette	5
4 Körpersprache	10
5 Die Bedeutung des Bösewichtes	13
5.1 Verschiedene Typen des Bösewichts	15
5.1.1 Alter Ego und Doppelgänger	16
5.1.2 Der verrückte Wissenschaftler	16
5.1.3 Herrscher und Kriegsherren	17
5.1.4 Psycho- und Soziopathen	19
5.1.5 Die gefährliche Kreatur	21
5.1.6 Die Hexe	27
6 Die Silhouette des Gefährlichen	29
6.1 Formensprache	29
6.1.1 Spitze Formen	31
6.1.2 Größe und Größenverhältnisse	32
6.1.3 Proportionen	33
6.1.4 Körperhaltung und Pose	35
6.1.5 Dynamische Posen	37
6.1.6 Symmetrie und Asymmetrie	39
6.1.7 Kleidung	41
6.1.8 Attribute	42

Inhaltsverzeichnis	v
6.1.9 Accessoires	44
7 Richtlinien	47
8 Fazit	51
A Inhalt der CD-ROM/DVD	53
A.1 PDF-Dateien	53
Quellenverzeichnis	54
Literatur	54
Online-Quellen	55

Vorwort

Mein Interesse gilt seit meiner Kindheit den verschiedenen Kreaturen, exotischen Tieren und fremden Wesen. Der Ideenreichtum und die vielfältige Kreativität in Kombination mit anatomischen Überlegungen und wissenschaftlichen Aspekten der Charakter-Designer in der Film- und Gamesbranche faszinierte mich seit jeher. Darum stand für mich auch fest, dass sich meine Abschlussarbeit auf diesen Bereich konzentrieren wird. Zuerst überlegte ich, mich generell auf die Gestaltung von Tieren und tierähnliche Kreaturen zu beschränken, mit der Fragestellung nach ihrer Glaubwürdigkeit und ihrer biologischen Funktionsweise. Dies umfasste jedoch ein zu großes Spektrum an Tieren und hätte den Rahmen der Arbeit gesprengt. Deshalb brauchte es eine stärkere Fokussierung. Da ich selber besonders gerne an *erschreckenden* Figuren, wie zum Beispiel Endgegner arbeitete und Kreaturen entwarf, die im Rezipienten Angst auslösen, kam ich auf die Idee das Gefährliche zum Zentrum der Arbeit zu machen. Was ist es, das eine Kreatur, eine Figur nun gefährlich wirken lässt? Welche Mechanismen kommen zum Einsatz? Wie sehr lässt sich diese Wirkung steuern? Bei meiner Recherche und dem ersten Einlesen in die Literatur habe ich bemerkt, dass sich ein großer Teil der Merkmale, die eine Figur gefährlich wirken lassen, bereits in der Silhouette einer Figur ablesen lassen. So konnte ich meine Arbeit noch weiter auf jene Mechanismen der Gestaltung konzentrieren, die sich in der Silhouette eines Charakters abzeichnen. Bei der Vertiefung in dieses Thema wurde mir auch selber erst bewusst, welche zentrale Rolle die Silhouette im Design spielt und wie sie helfen kann, die gestalterische Leistung zu überprüfen und gegebenenfalls zu korrigieren. In diesem Sinne ist auch das Ergebnis der Arbeit zu sehen: konkret in Erinnerung rufen, welche zahlreichen Punkte zu beachten sind, um die gewünschte Wirkung *gefährlich* in der Silhouette zu evozieren.

Kurzfassung

Thema dieser Arbeit ist die visuelle Umsetzung von Gefährlichkeit im Charakter-Design. Welche Ausdrucksmittel und Gestaltungsaspekte sind nötig um beim Rezipienten ein Gefühl von Bedrohung zu erwirken? Wie kann der Designer am besten vorgehen um eine Figur gefährlich wirken zu lassen? Dabei spielt die Silhouette eine zentrale Rolle – und darauf liegt auch der Fokus der vorliegenden Arbeit. Die Silhouette ist zweifach wichtig: zum einen ist die Silhouette generell für die Lesbarkeit und Erkennbarkeit einer guten Gestaltung essentiell. An der Silhouette lässt sich überprüfen, ob eine Figur, eine Pose wirklich *funktioniert*. Zum anderen versammeln sich in der Silhouette gerade jene Merkmale, die für die Konnotation *gefährlich* ausschlaggebend sind. Die Gefährlichkeit eines Charakters lässt sich demnach sehr gut in der Silhouette ablesen. Die Arbeit bietet einen Überblick dieser Merkmale und Gestaltungszugänge. Um diese verständlich und nachvollziehbar zu machen, dienen psychologische, sowie kunst- und kulturwissenschaftliche Überlegungen; etwa wenn es um die Körpersprache oder den Einsatz von Symbolen geht. Darüber hinaus wird immer wieder der Zusammenhang mit der Natur hergestellt, um sich Anregungen für die Gestaltung gefährlicher Kreaturen zu holen. Schließlich ist besonders in der Tierwelt die Gefährlichkeit von großer Bedeutung und wird auch dort vor allem über visuelle Merkmale signalisiert, die sich wiederum zu einem großen Teil in der Silhouette ablesen lassen. Die Arbeit endet mit einer Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse in Form von Richtlinien, die bei der Arbeit als Charakter-Designer und der konkreten Aufgabe Gefährlichkeit visuell auszudrücken, als Wegweiser und Ideengeber behilflich sein sollen.

Abstract

This thesis is about the visual implementation of design elements in the silhouette of a character in order to evoke a feeling of danger in the perception by the observer. It examines the visual traits that are needed to evoke a feeling of danger when seeing a character for the first time. It also explores design elements that character designers can use to make a character look dangerous. The main focus of this thesis is in the character's silhouette, which plays an important role in making the character look dangerous. A well designed silhouette is essential to read and identify a character at first sight. In the design of characters, the silhouette can be used to see if the character is well designed and functional; well designed characters can be read instantly. The following chapters give insight into the history of the silhouette in art and lists common methods, such as body language, symbols, psychological and artistic views, used to alter or add to the silhouette of characters in order to emphasise that they could be dangerous. Furthermore, design elements in nature, particularly in the animal world, also use these visual characteristics to show danger. This thesis concludes with a list of guidelines that can be used by artists to assist them in the creation of dangerous characters.

Kapitel 1

Einleitung

Das Gefährliche liegt im Auge des Betrachters, so könnte man es auch ausdrücken, denn das Gefährliche ist immer relativ. Es kommt auf die Verhältnisse an, ob ein Gegenüber gefährlich wirkt oder nicht. Wer bin ich? Wer ist mein Gegenüber? Was ein Mensch als gefährlich empfindet, kann für ein anderes Lebewesen harmlos sein – und umgekehrt. Warum empfinde gerade ich mein Gegenüber als gefährlich? Und warum nicht?

Diese Gedanken finden in folgenden Forschungsfragen Ausdruck: Was braucht eine Figur, damit sie vom Betrachter bereits rein visuell als gefährlich empfunden wird? Welche visuellen Gestaltungsmöglichkeiten eignen sich besonders um einen Charakter deutlich als *gefährlich* zu kennzeichnen? Zeigen sich diese Merkmale bereits in der Silhouette einer Figur – und wenn ja, in welchen?

Um dabei das Ausmaß der Arbeit nicht zu sprengen, habe ich einige Fokussierungen vorgenommen und werde mich hauptsächlich auf die Silhouette der Figuren konzentrieren. Dadurch wird die Formensprache stärker in den Vordergrund gestellt, da die Faktoren Bewegung, Mimik, Tonfall und Erzählebene wegfallen.

Zuerst wird die Bedeutung und Relevanz der Silhouette genau beschrieben. In einem weiteren Schritt werden die Begriffe gefährlich und Bösewicht definiert. Einige konkrete Beispiele an Bösewichten schlagen eine Brücke, zwischen der Charakterisierung des Bösewichtes und den Gestaltungsmerkmalen, die ihre gefährliche Persönlichkeit veranschaulichen. Die Gestaltungsaspekte werden dann noch weiter vertieft und die Formensprache genauer analysiert. Zuallerletzt werden die Erkenntnisse in einer Form von Richtlinien zusammengefasst.

Diese Richtlinien, bzw. die Arbeit insgesamt soll angehenden Charakter- und Creature-Designern als Hilfestellung dienen, die eine zusammenfassende Sammlung an Informationen zum Thema die Silhouette des Gefährlichen suchen.

Kapitel 2

Begriffserklärung gefährlich

Um auf das Thema meiner Arbeit einzugehen, ist es wichtig den Begriff des Gefährlichen zuerst zu definieren und die Relevanz zur gefährlichen Silhouette zu verdeutlichen. Als Charakter- oder Creature-Designer sollte man, um in der heutigen Branche im Konkurrenzkampf bestehen zu können, in der Lage sein, auch gefährliche Wesen zu erschaffen. Dafür ist es essentiell, jene Merkmale im Design einzubauen, die die gefährliche Wirkung visuell unterstützen. Da stellt sich natürlich die Frage: was ist gefährlich?

Der Begriff *gefährlich* ist eine wichtige Komponente in jeder sozialen Interaktion – wir wollen natürlich wissen, ob unser Gegenüber uns freundlich oder feindlich gesinnt ist [11, S. 25]:

Is this person friendly toward me? is one of the first social questions asked. Making a solid assessment of friendliness has an impact on a person's well being and maybe even his or her survival.

Laut Katherine Isbister, eine Forscherin die sich auf die soziale Interaktion und Emotionen in Games spezialisiert hat, sind zwei Merkmale besonders wichtig, um das Gefährliche des Gegenübers einzuschätzen: *Dominance* und *Agreeableness*. Diese Merkmale beschäftigten Persönlichkeits-Psychologen schon sehr lange. Agreeableness, also Verträglichkeit bezeichnet ein Persönlichkeitsmerkmal, der die Hilfsbereitschaft, Empathie, Kooperativität und Nachsichtigkeit bei einem Menschen wiedergibt [18]:

Agreeableness is a personality trait manifesting itself in individual behavioral characteristics that are perceived as kind, sympathetic, cooperative, warm and considerate.

Wer diese Eigenschaften nicht besonders stark ausgebildet hat, wird weniger interessiert daran sein, wie es anderen geht und wie man auf sie wirkt. Diesen Personen attestiert man eine geringe Fähigkeit zur Empathie [18]:

People very low on agreeableness have a tendency to be manipulative in their social relationships. They are more likely to compete than to cooperate.

Und den Ausführungen Isbisters folgend, wirken diese Personen gefährlich. Dominance beschreibt die soziale Hierarchie einer Person gegenüber von Anderen. Diese ist entscheidend, wenn es um Gefahr, aber auch um Hilfe für mich geht. Jemand der zwar Drohungen ausstößt, aber nicht die soziale Macht hat, sie umzusetzen, stellt keine große Gefahr dar [11, S. 25]:

How does a person determine whether another person is (or at least think they are or should be) higher in social hierarchy?

Vergleichen lassen sich laut Isbister folgende Attribute [11, S. 25]: Alter, Geschlecht, Rasse, Abstammung, Beruf, Gesundheitszustand, Vermögen, physikalische Größe und Kraft, sowie Bildung. Viele dieser Attribute lassen sich sehr gut in der Silhouette darstellen (vgl. den Abschnitt 6.1.8). Menschen sind sehr gut darin, dieses Verhalten – und seien es nur subtile Signale – sehr schnell einzuordnen und dadurch zu erkennen ob jemand bedrohlich ist, bzw. auch den Status inne hat, eine tatsächliche Bedrohung darzustellen [11, S. 25f.]. Dabei verläuft das Wahrnehmen von Signalen und die darauf folgende Einschätzung zum größten Teil unbewusst ab [11, S. 25]:

Interestingly, people are often not fully aware that they send and receive such signals.

Um beispielsweise *Agreeableness* zu signalisieren genügt schon ein Lächeln, Augenkontakt, eine gelassene, offene Körperhaltung, eine beruhigende Stimme und der Versuch das Gegenüber widerzuspiegeln, indem Gesten, soziale Rituale, etc. erwidert oder kopiert werden [11, S. 27f.]. Auch die Dominanz drückt sich durch Körpersprache aus: Anstarren, aber auch Wegsehen, weil die Person nicht wichtig genug ist; die Körpersprache fordert mehr Raum für sich (ausgestreckte Gliedmaßen); höher Stehen als Andere, um auf sie runterblicken zu können [11, S. 31f.]. All diese Signale und noch viele mehr vermitteln uns im Bruchteil einer Sekunde, dass diese Person einen gewissen Status inne hat oder zumindest beansprucht (vgl. dazu auch das Kapitel 4). Erst dadurch wird eine Gefahr, die durch *fehlende Agreeableness* wahrgenommen wird, zu einer tatsächlichen Bedrohung.

Die Signale sind im Großteil visueller Natur. Wir *sehen* diese Signale in erster Linie (natürlich gibt es auch akustische Signale, bzw. im Tierreich olfaktorische Signale – aber sie spielen oft nur eine untergeordnete Rolle beim Menschen, da diese Sinne nicht so gut ausgebildet sind). Das Visuelle hat einen hohen Stellenwert beim Erkennen von Gefahr. Nur wer eine Gefahr durch das Gegenüber schnell wahrnehmen kann, hat gute Chancen zu überleben, deshalb stellt die meist unbewusste und instinktive Einschätzung eine der wichtigsten Überlebensstrategien dar [11, S. 25].

Eine sehr große Rolle in Bezug auf *Agreeableness* und *Dominance* spielt die Körpersprache, der ich ein eigenes Kapitel gewidmet habe, um die Bedeutung für das Thema Gefahr herauszuarbeiten. Aber auch in anderen Kapiteln wird die Körpersprache immer wieder analysiert und an konkreten Beispielen besprochen.

Der Fokus dieser Arbeit liegt in der Silhouette, da sie eines der ersten visuellen Signale der menschlichen Wahrnehmung ist, um ein Gegenüber einzuschätzen. Das Gefährliche des Gegenüber zeigt sich sehr gut in jenen Elementen einer Gestalt, die Auswirkungen auf die Silhouette hat (Größe, Formen, Attribute, Waffen, Körperhaltung, Gesten, Asymmetrie, etc.). Doch zuerst muss erklärt werden, warum und in welcher Weise die Silhouette überhaupt eine hohe Aussagekraft für die menschliche, visuelle Wahrnehmung hat, das geschieht in den nachfolgenden Kapiteln.

Kapitel 3

Die Geschichte und die Bedeutung der Silhouette

Der Begriff Silhouette stammt von dem einstigen französischen Finanzminister Étienne de *Silhouette*. Diesem wurde soviel Geiz nachgesagt, dass er sein Haus mit schwarzen Scherenschnitten anstelle von teuren Ölbildern schmückte [19]. Zunächst gelangte sie aber durch ihren Namensgeber Étienne de Silhouette sozusagen zu negativer Berühmtheit [19]:

So hatte der Begriff zunächst eine negative Konnotation im Sinne von *billige Kunst, schlecht gemachtes Porträt*. Mit der Zeit übertrug sich der Begriff aber auch auf wertneutrale Sachverhalte wie *natürliche Konturen* und auf *Hell-Dunkel-Konturen* als künstlerisches Mittel.

Für die Lesbarkeit eines Scherenschnitt war es natürlich notwendig die Person im Profil darzustellen. Zudem mussten die Merkmale einer Person genau herausgearbeitet werden, um ihre Erkennbarkeit zu erhöhen. Diese Besonderheit der Silhouette macht sie sehr bedeutsam für jeden Gestalter. Schon bald kamen Schattenrisse ganz besonders im intellektuelleren Kreise in Mode. Diese Umrissbilder waren meistens keine Scherenschnitte sondern sorgfältige Tuschzeichnungen. Es entstanden unzählige Schattenrisse (siehe Abb. 3.1). Interesse zeigten auch so manche Forscher, die versuchten anhand der Silhouetten verschiedenster Menschen Rückschlüsse auf die Persönlichkeit zu ziehen [19].

Obwohl die Physiognomik wissenschaftlich nicht haltbar ist, ist dieser Versuch einer analytischen Verknüpfung Silhouette und Charakter für den Charakter-Designer ein interessanter Fingerzeig. Der Mensch zieht offensichtlich automatisch Rückschlüsse vom Äußeren auf das Innere eines Menschen und Lebewesens, auch wenn diese auf bloßen Vorurteilen und Urängsten basieren. Diese Vorgehensweise ist ein überlebensnotwendiger Instinkt. Ist mir mein Gegenüber feindlich gesinnt? Stärker als ich? Will er mich angreifen? Meint er es ehrlich mit mir? Der Mensch musste – so wie jedes Tier



Abbildung 3.1: Schattenriss Goethes (um 1775 oder wenig später entstanden). Das Original aus schwarz hinterlegtem weißen Papier wird in der Stiftung Weimarer Klassik aufbewahrt. Quelle: [20].

auch – einen guten Instinkt entwickeln um zu überleben. Der Instinkt, der ihn gefährliche Situationen und Feinde ohne langes Nachdenken erkennen lässt. Darum reagieren wir auch jetzt noch instinktiv auf sofort erkennbare, äußere Merkmale. Das Aussehen wird zur Quelle unserer ersten Einschätzungen. Der Charakter-Designer nutzt diesen Instinkt für seine eigenen Zwecke. Er kann mithilfe des Äußeren die Persönlichkeit einer Figur unterstützen oder sogar vermitteln. Die Physiognomik hat nicht ohne Grund in ihrer *Analyse* von Charakter auf die Schattenrisse zurückgegriffen, ist es doch die Silhouette die auf die entscheidenden Unterscheidungsmerkmale eines Lebewesens reduziert und ablenkende Details weglässt. Auch Tierbestimmungsbücher und –tafeln greifen auf die Silhouette zurück, um etwa Vögel oder Fische einfach, aber gezielt, auf den ersten Blick zu kategorisieren (siehe Abb. 3.2). Es genügt die schematische Umrisszeichnung, bei denen keine Details angeführt werden, um die einzelnen Arten voneinander zu unterscheiden. Wie der Charakter-Designer davon profitieren kann und auf was er achten muss, um eine lesbare und aussagekräftige Silhouette zu gestalten, soll in dieser Arbeit genauer ausgeführt werden. Dabei wird ein Fokus auf die Silhouette des Gefährlichen gelegt.

Der Designer Leo Tsang schreibt in seinem Blog [64]:

We also covered the importance of character silhouettes, where characters that are instantly recognizable from silhouette form alone prove to be the strongest designs that are both iconic and interesting. This is something that must always be taken into

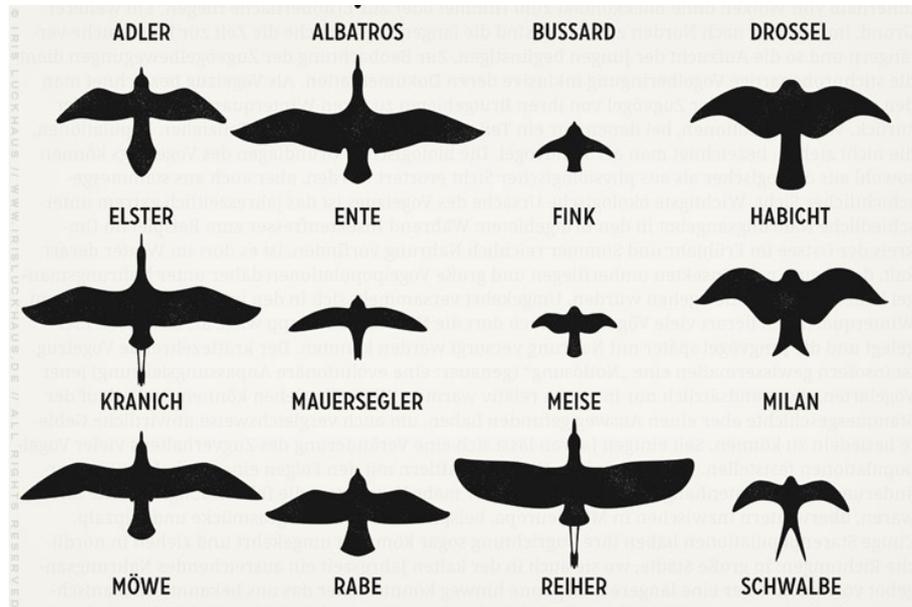


Abbildung 3.2: Vogelsilhouetten. Quelle: [62].

consideration when designing characters.

Hier benennt er die Erkennbarkeit der Silhouette als das stärkste Merkmal im Design. Auch der Disney-Animator Eric Goldberg weist in seinen zahlreichen workshops darauf hin, dass eine Silhouette klar erkennbar sein soll, ohne es nötig zu haben die Details innerhalb zu zeigen [7, S. 5]. Eine gute Silhouette lässt bereits Rückschlüsse auf die Figur zu, ohne die Figur als Ganzes gesehen zu haben.

Eine Silhouette – so schreibt Eric Goldberg weiter – ist zudem nützlich um die Stärke einer Zeichnung und ihrer Pose zu überprüfen. Starke Posen lesen sich in der Silhouette sehr gut; funktioniert eine Pose nicht, so ist dieser Umstand am Besten in der Silhouette erkennbar [7, S. 5]. Der Digital-Sculptor und ZBrush-Trainer Scott Spencer schreibt dazu [15, S. 105]:

Reducing to the overall outline can help communicate the feeling you are trying to inspire or depict in the anatomical form you want to represent.

Die Comiczeichner und Buchautoren Alexander Raphelt und Dennis Formann nennen so etwas eine *starke* Silhouette und verweisen darauf, dass viele gute Zeichner zuerst bei der Silhouette beginnen. Das Ziel ist es einen einprägsamen Umriss zu erschaffen, der auf dem ersten Blick erkennbar ist [4, S. 36f.]. Über die Bedeutung der Silhouette schreibt zudem Scott Spencer weiter [15, S. 105]:



Abbildung 3.3: Silhouetten zeigen ob eine Figur und/oder Pose in ihrer Erkennbarkeit gut funktioniert. Quelle: [7].

Removing all surface shading and looking at just the silhouette allows you to concentrate on the overall silhouette of the character. The silhouette is an aspect of design since it is the first read, meaning the first thing your mind processes when you look at a character.

Der Illustrator und Autor James Gurney, gibt diesen Tipp, wenn es darum geht eine Pose auf ihre Erkennbarkeit zu überprüfen [8, S. 158]:

Try to imagine the poses of your important figures converted into a silhouette. If the shape standing alone as black against white still conveys the action, it will probably translate to a fully rendered painting.

Der Charakter-Designer Bryan Tillman fasst zusammen, wie er die Bedeutung der Silhouette für die Gestaltung sieht [16, S. 75] (siehe Abb. 3.3):

Silhouettes are important in character design for one reason: recognizability. If you can create a character with a combination of shapes that is completely recognizable when it is in complete shadow, then you are doing something right.

Für eine gut lesbare Silhouette ist es notwendig ihre Ansicht so zu wählen, dass besondere Merkmale gut zur Geltung kommen. So wie es bereits

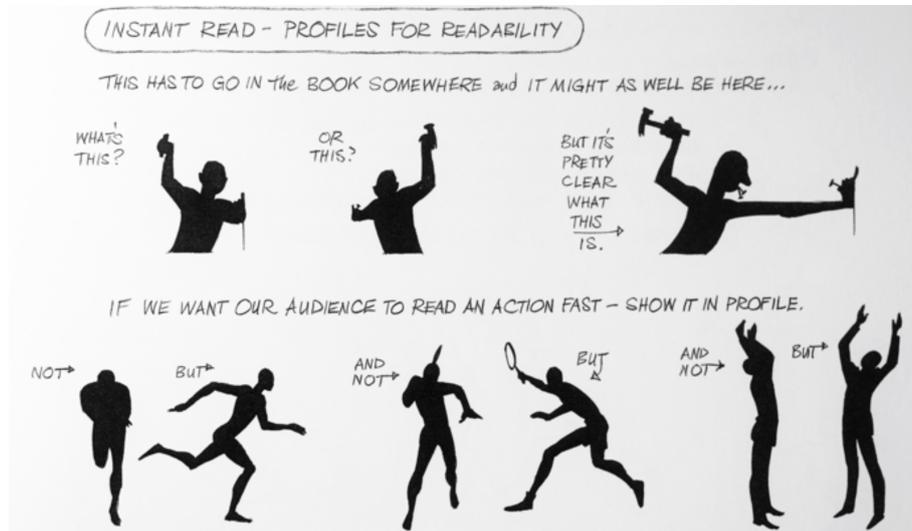


Abbildung 3.4: Silhouetten zeigen ob eine Figur und Pose in ihrer Erkennbarkeit gut funktioniert. Quelle: [17].

die Schattenrisse des 18. Jahrhunderts vorgemacht haben, die das Profil zur Ansicht wählen, um eine Person charakteristisch darzustellen. In der Silhouette sollte die Körperhaltung und Pose so gewählt werden, dass sie gut lesbar ist. James Gurney schreibt in seinem Buch *Imaginative Realism*, dass es unerlässlich ist jene Körperpartien, die wichtig für eine Pose sind, in die Silhouette zu bringen und nicht im Innenleben zu verstecken [8, S. 158]:

A good rule is that the most important part of the pose, often the hands or the face, should be brought into the silhouette rather than embedded inside the pose.

Zusammenfassend kann gesagt werden, die Erkennbarkeit der Silhouette ist eines der stärksten Merkmale im Design (siehe Abb. 3.4).

Kapitel 4

Körpersprache

Bei der Darstellung einer Figur als Silhouette, ist auch die Körpersprache von größter Bedeutung. Die Körpersprache ist zudem sehr gut in der Silhouette lesbar. Beispielsweise macht es einen großen Unterschied, wenn wir eine Figur, die mit hoch erhobenen Kopf, aufrechte Haltung und stolzgeschwellter Brust oder eine Figur mit eingezogenem Kopf, gebeugten Rücken und eingefallenen Brust sehen (siehe Abb. 4.2). Wie schon angeführt reagieren wir Menschen sehr instinktiv auf das äußere Erscheinungsbild unseres Gegenübers. Ausschlaggebend ist – unter anderem – die Körpersprache. Für dieses Kapitel wurde besonders das Buch des 1936 geborenen israelischen Pantomimen und weltweit anerkannten Experten der nonverbalen Kommunikation Samy Molcho *Die Körpersprache* herangezogen. Auch in den späteren Kapiteln, wird dieses Standardwerk für die Körpersprache, miteinfließen.

Samy Molcho führt an, dass es zwei grundlegende Kommunikationsebenen gibt: die verbale und die nonverbale [13, S. 17]. Für uns ausschlaggebend ist natürlich die nonverbale Kommunikation, die unterschiedlichen Statistiken nach übrigens bis zu 80 Prozent der Kommunikation ausmacht. Besonders Gefühle und Einstellungen artikulieren wir selten durch Worte – aber sie sind in unserem Körperverhalten durch bestimmte Signale erkennbar [13, S. 17]. Und weiter [13, S. 26] (siehe Abb. 4.1):

Was wir sind, sind wir durch unseren Körper. Der Körper ist der Handschuh der Seele, seine Sprache das Wort des Herzens. Jede innere Bewegung, Gefühle, Emotionen, Wünsche drücken sich durch unseren Körper aus. Was wir Körperausdruck nennen, ist der Ausdruck innerer Bewegungen.

Aber diese Wechselwirkung ist nicht nur einseitig. Nicht nur der Charakter drückt sich über den Körper aus, sondern auch umgekehrt: der Körper wirkt sich auf die Stimmung aus. Wer immer den Rücken beugt, den Kopf einzieht, der wird der Welt nicht offen begegnen können, er wird die Signale seines Körpers auch nach innen wenden, und sich vor der Welt verstecken. Und nach außen wirken diese Signale auf das Gegenüber: will er sich ver-

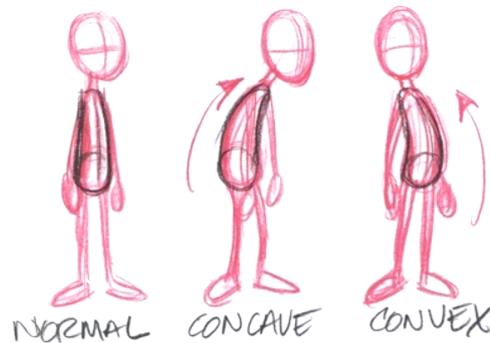


Abbildung 4.1: Körpersprache beschränkt sich nicht auf die Gestik der Gliedmaßen. Sie durchzieht den ganzen Körper und ist dabei schon sehr aussagekräftig. Quelle: [1].

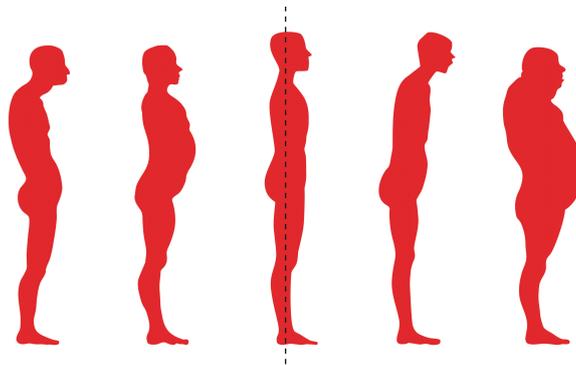


Abbildung 4.2: Die Körperhaltung ist Produkt unseres Innenlebens. Gleichzeitig wirkt die Körperhaltung auch wieder nach innen und hat Einfluss auf unser Verhalten und unseren Charakter. Sie sendet zudem Signale an unser Gegenüber. Quelle: [21].

stecken? hat er was zu verbergen? ist er gefährlich? Man wird der Person wahrscheinlich mit Misstrauen und Vorsicht begegnen. Die Körperhaltung ist Produkt unseres Innenlebens. Gleichzeitig wirkt die Körperhaltung auch wieder nach innen und hat Einfluss auf unser Verhalten und unseren Charakter. Sie sendet zudem Signale an unser Gegenüber (siehe Abb. 4.2).

Für den Gestalter ist es sehr wichtig sich mit der Körpersprache auseinanderzusetzen. Nur wer die subtilen Signale selber identifizieren kann, wird sie auch konkret anwenden können, um seine Botschaft an den Betrachter zu bringen. Der Charakter-Designer Su Hiatao sagt dazu [9, S. 134]:

[...] a designer is also supposed to depend on gestures for a complementary purpose, just like in a mime. [...] Sometimes body language is more powerful than dialogue and facial expressions,

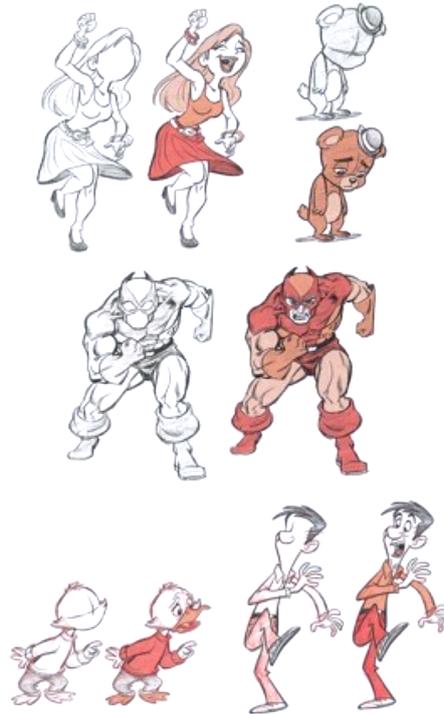


Abbildung 4.3: Körpersprache funktioniert auch ohne Mimik. Tom Bancroft stellt hier sehr aussagekräftige Körperhaltungen gegenüber, einmal mit Mimik und einmal ohne. Auch ohne Gesichtsausdruck hat man eine Ahnung, was die Figur ausdrückt. Quelle: [1].

because it represents a natural expression of the character's emotions. The gestures of the villains are also determined by their inner emotions.

Für unseren Fokus des Gefährlichen ist der Zusammenhang von Körpersprache und inneren Emotionen sehr ausschlaggebend, weil über eine gelungene Körpersprache die negativen Gefühle (Aggression, Rachedurst, ...), aber auch Gefühllosigkeit (Mangel an Empathie, Kaltblütigkeit, ...) der Figur transportiert wird [9, S. 134] (siehe Abb. 4.3):

In contrast to the open gestures of heroes, those of the villains tend to be closed, distorted and deformed as a result of their negative sentiments such as jealousy, pessimism, insanity, wickedness, hatred, dismay, frustration and anger. These intense gestures will help to facilitate the development of the story.“

Kapitel 5

Die Bedeutung des Bösewichtes

Der Bösewicht verkörpert die Gefahr schlechthin. In Büchern, Filmen und Computerspielen, ist der Bösewicht die Manifestation des Bedrohlichen und der Gegenpol zu Frieden und Harmonie. Im Gegensatz zu anderen Figuren, die das Gute in einer Geschichte, also den Helden, nur unterminieren oder sekkieren können, will der Bösewicht die Vernichtung des Guten. Multimedia Art Absolventin Prax Anja betont in ihrer Masterarbeit den Unterschied zwischen Antagonist und Bösewicht [14, S. 16]. Die Grundaufgabe des Antagonisten ist es gegen den Protagonisten zu arbeiten. Dieser muss also jemand sein, der versucht eigene Pläne zu verwirklichen. Dabei können diese Pläne aber durchaus dasselbe (gute) Ziel verfolgen. Dafür wählt der Antagonist allerdings einen anderen (für den Rezipienten erkennbar: schlechteren) Weg.

Der Bösewicht ist demnach die Steigerung des Antagonisten. Denn der Bösewicht ist ein oppositioneller Charakter, der nicht nur den Protagonisten übertrumpfen möchte, sondern diesem zudem gefährlich ist und wenn nötig Qualen oder den Tod zufügt. Die Pläne und Ziele des Bösewichts sind entgegengesetzt zu denen des Helden. Der Held möchte das Gute. Der Bösewicht das Böse. Der Bösewicht stellt also nicht nur für den Helden eine Gefahr dar, sondern auch für die Umsetzung seines Zieles und damit eine Bedrohung für die gesamte Gesellschaft und Welt. Des Bösewichts finstere Pläne müssen deshalb von dem Protagonisten durchkreuzt werden. Dadurch wird dieser Gefahren und Abenteuern ausgesetzt und kann im Kampf geschwächt werden [14, S. 16].

Das Gefährliche gehört zu den Grundvoraussetzungen des Bösewichtes. Diese Gefährlichkeit muss für eine leichtere Lesbarkeit und für das Verständnis der Geschichte in der Gestaltung einer Figur Ausdruck finden; angepasst an die immer neuen Geschichten der modernen Welt und die Erwartungshaltungen des modernen Publikums. Nach Aussage von Ed Hooks hat sich

das Bild des Bösewichtes im Laufe der Zeit verändert [10]:

Back in the day the evil guy was just a villain who kicked babies down the stairs; Today he even doesn't know that he is evil.

Auch das verborgene Gefährliche muss in die Gestaltung so manchen Bösewichtes miteinfließen. Zum einen soll der Bösewicht nicht immer auf den ersten Blick enttarnt werden, muss aber dennoch so gestaltet sein, dass er nach der Entarnung glaubhaft Gefahr verkörpert.

Der Filmkritiker Roger Ebert formuliert prägnant, wie wichtig der Bösewicht für Geschichten, Filme und Computerspiele ist [59]:

Each film is only as good as its villain. Since the heroes and the gimmicks tend to repeat from film to film, only a great villain can transform a good try into a triumph.

Auch Su Haitao stimmt zu [9, S. 131]:

There is always something interesting about villains, in every sense. [...] The rise and fall in the story determine whether the story is interesting and convincing. Therefore, how these bad guys perform is a primary premise for the success of the story.

Denn während der Held eine eigentlich sehr passive Rolle übernimmt, sorgt der Bösewicht für die Entwicklung einer Geschichte, da er für Probleme, Gefahr und Spannung sorgt [9, S. 131]. Drehbuchautoren, Regisseure und Concept-Artists müssen alles daran setzen, ihren Figuren eine gewisse Glaubhaftigkeit zu geben, um die Illusion der zwar erfundenen, aber abgebildeten Wirklichkeit zu erzeugen. Es gilt einen überzeugenden Charakter zu entwickeln, bei dem die inhaltliche und formale Ebene übereinstimmen. Einem bösen Charakter (villain, bad guy) werden demnach alle Eigenschaften zugeordnet, die visuell zur inhaltlichen Bestimmung passen. Die Gestalter vereinfachen ihre Figuren, um sie dadurch leicht verständlich und nachvollziehbar zu machen, sowie die Identifikation und Übernahme durch den Zuseher zu erleichtern. Die Abstraktionsleistung der Wegnahme aller widersprüchlicher Gestaltungsprinzipien erfolgt dabei – wie diese Arbeit aufzeigen möchte – stark über die Silhouette (vgl. den Abschnitt 3).

Der Bösewicht erfüllt nicht nur im Film eine wichtige Rolle, um Spannung und Handlung voranzutreiben. Gerade Erzählungen in denen das Gefährliche eine große Rolle spielt, faszinieren uns seit jeher, die Gefahr zieht uns in seinen Bann und lässt uns nicht mehr los. Diese Reaktion machten sich die Künstler und Schriftsteller verschiedenster Epochen und heutzutage die Filmemacher, Spieledesigner und Comiczeichner natürlich zunutze, um Aufmerksamkeit zu erregen und den Rezipienten, meist auch Konsumenten, zu bannen und zu gewinnen. Menschen setzen sich der Angst freiwillig in Form von Geschichten und Bildern aus. Dabei erleben wir einen *Thrill* –

eine Angstlust – die den Menschen in das Kolosseum lockte, genauso wie heute in den neuesten Horrorfilm [60]. Gerade Menschen in einer sicherheitsorientierten Gesellschaft suchen den Kontrast zum oft gleichförmigen Alltag in scheinbar bedrohlichen Situationen [60]. Der Charakter-Designer muss dieses Gefährliche in Gestalten und Figuren bannen, die dem modernen Menschen auch heute noch faszinieren und schockieren. Dabei spielt der konkrete Mensch und seine Erfahrungen eine Rolle. Denn was als gefährlich wahrgenommen wird, ist immer relativ und subjektiv – sprich es ist abhängig davon wer der Bedrohte ist. Ein Tier oder ein Kleinkind schätzt bereits Dinge als gefährlich ein, die für einen Erwachsenen harmlos erscheinen. Darum ist auch dem jeweiligen Zielpublikum Rechnung zu tragen, wenn es darum geht, dem Gefährlichen eine äußere Erscheinung zu geben.

5.1 Verschiedene Typen des Bösewichts

Ein Vorzeigexemplar des gefährlichen Bösewichts gibt es natürlich nicht, jedoch aber sehr viele verschiedene Typen. In der folgenden Auflistung (die keinen Anspruch auf Vollständigkeit legt) sollen exemplarisch die bekanntesten Typen vorgestellt und auf ihre Gestaltung hin untersucht werden, um bereits einen Überblick der gestaltungsrelevanten Aspekte zu bekommen. Denn jeder Typus hat natürlich seine ganz eigenen Merkmale, die der Gestalter mehr oder weniger überzeichnet in sein Design einarbeiten kann [9, S. 132]:

Most villains share something in common in terms of their looks, though these common features do not apply to each and every villain.

schreibt der langjährige Charakter-Designer und Illustrator Su Haitao. Und dennoch haben sie alle eines gemeinsam: sie sind gefährlich.

Es muss in diesem Zuge aber auch über Stereotype gesprochen werden. Stereotype beruhen auf dem Fakt, dass wir durch Erziehung und Erfahrung auf bestimmte Signale trainiert werden [13, S. 75ff.]. Diese Signale werden natürlich in unserer Zeit vor allem durch Medien erzeugt, etwa wenn es – um zum Thema der Arbeit zurückzukehren – um die Figur des Bösewichts geht. Durch die sich wiederholende Verbindung von Inszenierung und dem Konnotation *gefährlich*, in verschiedenen Medien (Film, Computerspiele, Märchen, Büchern, etc.) erlernen wir es den Bösewicht zu erkennen. Ein Gestalter verlässt sich oftmals auf Stereotype und das angelernte Erkennen bestimmter Charaktere, dennoch sollte man immer wieder auch mit den Konventionen brechen [11, S. 12ff.]. Es ist ein nicht einfacher Balanceakt für den Gestalter, durch den Einsatz bekannter Merkmale und fast schon karikaturhafter Überzeichnungen seine Figuren glaubhafter zu machen und dabei aber gleichzeitig nicht ins Klischee zu verfallen. Ein guter Gestalter sollte ein Gespür dafür haben, wann sozusagen die Grenze erreicht ist und seine Figur

nur ein weiterer Abklatsch von schon tausendmal so gesehenen Charakteren ist. Dabei bietet gerade der Bösewicht sehr viel Platz für Kreativität und Experimentierfreude. Der erfahrene Charakter-designer Su Haitao, gibt in seinem Buch *Alive Character Design for Game, Animation and Film*, dazu folgenden Ratschlag [9, S. 131]:

A designer can challenge the conventions at his will when working on villains, trying every means to make them unique and special. They are always cooking up some amazingly intelligent conspiracy, wicked but charismatic.

5.1.1 Alter Ego und Doppelgänger

Alter Ego oder Doppelgänger ist ein Bösewicht der die gleichen oder ähnlichen Fähigkeiten des Protagonisten besitzt, diese aber für böse Zwecke benützt. Ein Doppelgänger kann auch das gleiche Aussehen haben, mit nur geringen, aber ausschlaggebenden Unterschieden. Es ist eine besondere Herausforderung beide Figuren sehr ähnlich zu gestalten und doch eindeutig zu vermitteln, wer gut und böse ist. Ein wirksamer Gestaltungsaspekt – der auch unseren Fokus der Silhouette betrifft – könnte hier die Pose und Körperhaltung sein.

Ein anschauliches Beispiel dafür ist der böse *Orochi Iori* im Gegensatz zum guten *Iori* (siehe Abb. 5.1). Beides sind Figuren aus dem Computerspiel *King of Fighters*. Orochi bedeutet der Übersetzung von Karl Florenz (ein Pionier der deutschen Japanologie) zufolge *Achtgabelige Riesenschlange*. Der gute Iori hat eine ruhige, ausgeglichene und symmetrische Körperhaltung; sein Doppelgänger Orochi Iori aber hat eine asymmetrisch, verkrampfte und labile Körperhaltung. Wie der Körpersprachenexperte Molcho bestätigt, spiegelt das Bewegungsbild die innere Harmonie oder Disharmonie wider [13, S. 59]. Orochi Iori lässt durch seine äußere Erscheinung eine innere Disharmonie und Störung vermuten. Sein Bruder aber wirkt gefestigt und vernünftig.

5.1.2 Der verrückte Wissenschaftler

Für die Wissenschaft tut dieser Bösewicht alles. Er nimmt dabei auch negative Konsequenzen für andere in Kauf, er geht sozusagen über *Leichen*, wenn es darum geht seine wahnhaften Ideen durchzusetzen. Gestaltungsmerkmale für den Typ des verrückten Wissenschaftlers hängen mit seinem Beruf und wissenschaftlichen Tätigkeit zusammen, beispielsweise der sofort ins Auge fallende Labormantel, dazugehörige Handschuhe und Stiefel als Arbeitskleidung. Zudem eine Brille, Sehapparat oder Augenschutz, die einerseits Arbeitsgerät sein können, bzw. seine hohe Intelligenz klischeehaft verdeutlichen sollen (siehe Abb. 5.2). Die Haltung kann von zuviel Arbeit gebückt sein, bzw. ist der Wissenschaftler ein *Kopfmensch* sein, wie ihn Samy



Abbildung 5.1: Iori (a) und Orochi Iori (b). Durch die Körperhaltung und Pose wird bereits ein eindeutiger Unterschied gesetzt, der durch andere Gestaltungsprinzipien, wie Farbe, Gestik, Formensprache und Mimik ergänzt wird. Quelle: [22, 23].

Molcho in seinem Buch über Körpersprachen anführt [13, S. 88]:

Der vorgeschobene Kopf behauptet: Ich kann alles besser erklären! Brust und Hände sind zurückgehalten und signalisieren: Machen soll das freilich ein anderer!

Dementsprechend sind die Proportionen gestaltet: großer Kopf, kleiner Körper. Treffen zumindest einige dieser Gestaltungsprinzipien auf die Figur zu, wird es dem Betrachter leichter gemacht, den Charakter zuzuordnen.

5.1.3 Herrscher und Kriegsherren

Herrscher und Kriegsherr ist hier im weitesten Sinne zu verstehen. Der Charakter muss nicht automatisch über ein ganzes Land oder eine ganze Armee herrschen, denn es geht viel mehr um die Herrscherrolle und um die Macht, die dieser Bösewicht inne hat. Diese Herrscherfunktion kann aber auch über eine kleine Gruppe sein, oder ein sehr eingeschränkter Herrschaftsbereich, etwa der *pater familias* zu Hause, der *bad boy* in einer Clique in der Schule, oder der Anführer einer terroristischen Gruppe. Auch der Held kann Herrscher und Kriegsherr sein, in dem Fall aber wird er seine Macht nicht ausnützen und sie kommt ihm zudem zu, weil er vernünftig, intelligent und



Abbildung 5.2: Mad Scientist Plotting by Jevs Illustration. Quelle: [24].

gütig ist. Der Bösewicht hingegen hat die Herrschaft inne, weil er kaltblütig ist oder sie auch geerbt, unrechtmäßig erkaufte, erzwungen, bzw. erschwindelt hat. Egal wie er seine Position erreicht hat, der Bösewicht macht seine Stellung als Alphantier ganz klar deutlich. Nicht nur durch Befehle und das rücksichtslose Verfolgen von Zielen, sondern auch durch seine ganze Art sich zu geben. Die Körpersprache ist eindeutig auf Vitalität, Stärke und Souveränität ausgelegt. Vor allem ist sie aber eines: Imponiergehabe. Am Besten lässt es sich im Tierreich beobachten, wie Alphantiere sich geben. Sie brüsten mit ihrer Macht, sodass die anderen Männchen gar nicht erst auf die Idee kommen, ihnen vielleicht den Rang streitig zu machen [13, S. 207]. Jede Tierart die in hierarchischen Gruppen zusammenlebt, hat dabei seine eigene Taktik und eigene Signalsprache entwickelt. So auch der Mensch [13, S. 207]:

Und hoch gerüstet ist das Arsenal des Imponiergehabes, der Drohgesten und Kampfsignale, mit denen wir unsere Gegner einschüchtern wollen.

Teil des menschlichen Imponiergehabes ist beispielsweise etwa der Gang, der sich durch große Schritte und weitem Raumanspruch auszeichnen [13, S. 104]. Ein aufrechter Oberkörper und die hochgetragene Brust wäre ein weiteres konkretes Zeichen, die den Herrscher ausmacht, denn er ist nicht passiv und erduldet, wie es etwa der Handlanger (s. u.), sondern aktiv und vital [13, S. 125f.]:

Es ist eine Demonstration gegenüber dem Rivalen. *Ich bin stark und vital.*

Im Sitzen ist das demonstrative Spreizen der Beine die Zurschaustellung der männlichen Potenz. Dabei kommen wir nun zum ersten Mal in dieser Arbeit auch auf das Geschlecht zu sprechen, denn es ist hier wirklich sehr entscheidend! Nimmt nämlich eine Frau diese Sitzhaltung mit gespreizten Beinen ein, wirkt es zwar selbstbewusst und provokativ, aber gleichzeitig auch schamlos und ungehörig [13, S. 105]. Ja auch das Hochtragen der Brust ist für Frauen eher ein Versprechen erotischer Aktivität. Ein weiblicher Gang bei einem männlichen Herrscher würde auch zu Irritation und weniger Glaubwürdigkeit führen, denn dadurch verrät er eher Schwäche und Geziertheit [13, S. 125 und S. 105].

Eine weitere Facette des Imponiergehaves ist die Arroganz. In der Körperhaltung drückt sich dieses übertriebene Gefühl der Überlegenheit in einem hochgehaltenen Kopf aus. Sprichwörtlich trägt man dann die *Nase hoch* [13, S. 128]:

Läuft einer mit erhobenem, von der Mitte nach oben weisendem Kopf herum, so wirkt das immer provokant und arrogant.

Diese Körperhaltung soll den Eindruck von Größe verstärken, sowie dem Gegenüber verdeutlichen, dass man auf ihn herabsieht. Dabei wird aber auch die Kehle freigelegt, eine sehr verletzbare Körperregion. *Ich habe keine Angst vor dir!* – dadurch gibt man laut Molcho zu verstehen [13, S. 128]:

Aber diese Position nennen wir hochnäsig oder hochmütig. Sie erklärt: Ich konfrontiere dich, aber ich habe keine Angst – wenn du mir an die Gurgel springen willst, reagiere ich schneller.

Die Macht wird dem Herrscher und Kriegsherrn aber auch oft zum Stolperstein. Der Machtwahn lässt sich jedes vernünftige Maß vergessen, sie werden blind vor Gier nach noch mehr Einfluss und Stärke. Diese innere Verkrampfung auf die Macht, kann sich nach außen hin, über den Körper ausdrücken. Samy Molcho führt die Krallenhand an, die nicht nur eine Drohgeste ist, sondern auf aggressive Gefühle und vor allem eine geistige Verkrampfung und Fixierung hindeutet [13, S. 173]. Die Faust ist ebenfalls eine aggressive und dominante Drohgeste. Selbst wenn der Herrscher nicht mit ihr zuschlägt, wirkt sie einschüchternd. Mit ihr verteidigt er seine Rolle als Alphetier, verleiht seinen Entscheidungen dynamische Kraft und verweist alle – Anhänger wie Feinde – auf ihre Plätze (siehe Abb. 5.3).

5.1.4 Psycho- und Soziopathen

Der Psychopath und Soziopath kann sich sehr gut verstellen, anpassen und hinter einer *normalen* Fassade verstecken. Seine Ziele bleiben lange verbor-



Abbildung 5.3: Apocalypse aus X-Men zeigt deutlich seine Dominanz über visuelle Merkmale und die Art seiner Körpersprache; Beispielsweise die Drohgeste, die geballte Faust, der imposante Körperbau, die hochehobene Brust und breitbeinige Körperhaltung. Quelle: [25].

gen, sind oft irrational und nicht einfach nachzuvollziehen, da sie eben aus jener Krankheit entspringen, die diesen Bösewicht ausmacht [26]:

Sie leiden an einer besonders starken dissozialen oder antisozialen Persönlichkeitsstörung. Unter anderem mangelt es ihnen an Empathie, sie zeigen keine Reue und sind nicht fähig, Verantwortung für ihr Handeln zu übernehmen. Manche sind unbeherrscht und gewalttätig, einige äußerst geschickt im Manipulieren. Mit anderen Worten: Es sind gefühllose, kaltblütige, egoistische Narzissten, die, wenn es sein muss, auch über Leichen gehen, häufig aber mit Täuschung und Betrug zum Ziel kommen.

Das Verborgene und die Gefühlskälte zeigt sich in einer Ausdruckslosigkeit, die es für den Gestalter natürlich sehr schwer macht solch einen Charakter zu kreieren, besonders wenn es um die Silhouette geht. Es können aber gezielt gesetzte Anzeichen sein: etwa unbewusste Ticks, die schon auf eine gewisse Störung deuten; eine starre, unbewegliche Körperhaltung, die keinerlei Gefühlsregung zeigt; steife Posen, welche auf Probleme mit dem richtigen Sozialverhalten deuten; oder auch eine auffällig *normale* und durchschnittliche – um nicht zu sagen *spießige* – Kleidung. Denn das inneres Chaos des Psychopatens soll durch eine äußere Ordnung versteckt bleiben, dass aber nur bis zu einem bestimmten Punkt. Wird der Charakter offen gelegt, sozusagen *enttarnt*, kann das innere Chaos nach außen drängen und seine ganze Gestalt verändern.



Abbildung 5.4: Ohnigesicht noch normal und gesittet. Quelle: [27].

Ein anschauliches Beispiel dafür ist das *Ohnigesicht* aus dem Miyazaki-Film *Spirited away*. Anfangs wirkt das *Ohnigesicht* sehr freundlich und gesittet (siehe Abb. 5.4). Dennoch ahnen alle anderen Figuren das Gefährliche an ihm, weshalb man ihn nicht hereinlassen darf. *Chihiro*, die Protagonistin der Geschichte, weiß davon nichts und durch sein *normales* Äußeres getäuscht, lässt ihn ins Badehaus. Bald schon offenbart sich sein psychotisches Verhalten (er isst andere Personen auf), das zeigt sich auch in seiner Gestalt (siehe Abb. 5.5). Er wird abnormal dick, wülsig und riesig, eine hässlicher, überdimensionaler Mund versteckt sich unterhalb der Maske; spindeldünne Arme und Beine und klauenartige Zehen und Hände greifen nach den Opfern. Seine eher anthropomorphe Gestalt bekommt tierische Züge. Nach der Heilung durch die Protagonistin, wird die Gestalt des *Ohnigesicht* aber wieder ganz *normal*.

5.1.5 Die gefährliche Kreatur

Unter dem sehr weiten Begriff der gefährlichen Kreatur sollen nun verschiedenste nichtmenschliche (bzw. nicht mehr menschliche) Figuren zusammenfassend behandelt werden. Darunter fallen Monster, Zombies, Dämonen, Trolle, Seeungeheuer, etc. Ihnen allen ist gemeinsam, dass sie gefährlich sind für den Menschen und nur noch sehr wenig mit dem Menschen zu tun haben. Viel mehr könnte man sagen, dass sie dem Menschen gänzlich entgegengesetzt sind [12, S. 115]. Sie sind der Gegenpol zum Menschen, zum Normalen und Sozialen; das heißt sie sind unmenschlich (z.B.: tierisch oder bereits tot), unnormal (z.B.: Aussehen, Größe, Proportion, Verwesung, ...) und/oder asozial (sie wollen zerstören). Dieser Aspekt ist auch für den Charakter-Designer



Abbildung 5.5: Ohngesichts psychotisches Verhalten zeigt sich in seiner veränderten, erschreckenden Gestalt. Quelle: [28].

wichtig: Die Kreatur ist alles was nicht Mensch ist. Die Unterschiede zum Menschen, zum Helden und zum Guten müssen klar herauskommen. Die Kreatur bietet eine Identifikationsmöglichkeit für die Helden und das Gute, durch die Abgrenzung zu ihnen [5, Verweis übernommen: Kearney, Strangers, Gods and Monsters, 115]:

Men were men because they were not monsters.

Diesen Gedanken sollte man in die Formensprache miteinfließen lassen. Etwa indem eine gewisse *Verwandtschaft* der Kreaturen untereinander durch den Einsatz einer bestimmten Grundform für den Entwurf verwendet wird (vgl. auch den Abschnitt 6.1), oder durch eine ähnliche Körpersprache. Für die oppositionelle Gruppe müssen dann gegensätzliche Formen gewählt und eine andere Körpersprache eingesetzt werden. So ähneln sich die gefährlichen Kreaturen innerhalb der Gruppe untereinander und vermitteln ihre Zusammengehörigkeit durch Abgrenzung zu den anderen Charakteren auf rein visueller Ebene [4, S. 99ff.]. Katherine Isbister, die sich intensiv mit den psychologischen Aspekten von Games befasst, schreibt dazu [11, S. 242]:

Enemies are usually dehumanizes [...], allowing the player to treat them as an *other* and not to become upset by their deaths.

Schon seit der Urgeschichte des Menschen taucht die gefährliche Kreatur in ihren Facettenreichtum auf, in den ersten Erzählungen, Liedern und Höhlenmalereien unserer frühen Vorfahren. In der darstellenden Kunst ist die Kreatur ein immer wieder auftauchendes Thema, dass immer neu aufflammte, etwa durch die Entdeckung fremder Länder und der dort noch

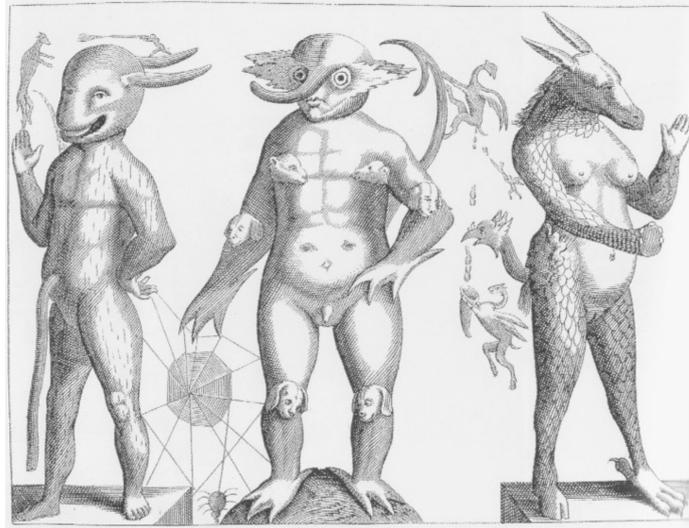


Abbildung 5.6: Monster aus dem Fortunio Liceti, 16. / 17. Jahrhundert; Elemente verschiedenster Tiere werden miteinander vermischt und durch die Phantasie ergänzt. Quelle: [3].

unbekannten Fauna, aber auch die reisenden Zirkusse und Gruselkabinette, die Menschen mit Deformationen oder siamesischen Zwillingen zur Schau stellten. Die damaligen Künstler nahmen solche Reiseerzählungen, Illustrationen und Zurschaustellungen, sowie natürlich das ganze Gut an Volkssagen als Inspiration für die Entwicklung ihrer Kreaturen.

Diese Inspirationsquellen gibt es sicherlich auch heute noch, indem der Gestalter zum Beispiel auf Referenzbücher der Tierwelt (aber auch dem Pflanzenwelt) zurückgreift (siehe Abb. 5.6). Der Disney-Animator Tom Bancroft hat sich für die Figur des *Mushu* aus dem Film *Mulan* Anleihen bei verschiedensten realen Tiere genommen [2, S. 58]:

Mushu has cow ears, catfish whiskers for a mustache, the body of a snake, the feet of a chicken, and the tail of a lizard.

Um auf den Fokus des Gefährlichen einzugehen, nehme ich als Beispiel *Baxter Stockmann* aus der Serie *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Er ist ein Mutant, eine Mischung aus Mensch und einer Fliege (siehe Abb. 5.7). Zwar ist die Fliege ein bekanntes und alltägliches Insekt, doch die Verfremdung durch die Vergrößerung der einzelnen Körperpartien, die im Alltag nicht erkennbar sind (vgl. Abschnitt 6.1.3), lösen Abscheu und Angst aus. Die insektenhafte, fremde Silhouette wirkt gefährlich. Ein weiteres Beispiel einer Mensch-Fliege Kombination ist die Fliege aus dem Film *The Fly* vom Jahre 1986 (siehe Abb. 5.8). Dabei wirken gerade die unmenschlichen Posen des hybriden Wesens bedrohlich (vgl. Abschnitt 6.1.4).



Abbildung 5.7: Baxter Stockmann, halb Mensch, halb Fliege ein Bösewicht aus Teenage Mutant Ninja Turtles. Künstler: Dave Rapoza. Quelle: [29].



Abbildung 5.8: Die Fliege aus dem Film Die Fliege. Quelle: [30].

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, denn gerade die Kreatur bietet für den Gestalter sehr viele Freiheiten. Allerdings umschließt diese Freiheit nicht unbedingt die Freiheit keine anatomische Kenntnisse einfließen zu lassen. Die Anatomie ist auch bei der Kreatur [2, S. 98]:

[...] eine der wichtigsten gestalterischen Elemente, um die Glaubwürdigkeit des Charakters zu garantieren.

Denn Bewegungen, Pose, Körperhaltung und -sprache und die Gestik beruhen auf einer funktionierenden Anatomie. Tom Bancroft betont die Wichtigkeit der Anatomie bei Monstern, denn [2, S. 111]:



Abbildung 5.9: Venom, Fanart von Dan Luvisi. Quelle: [31].

[...] nothing will kill a design quicker than a poor drawing that's anatomically *off*.

Um die Gestaltungsaspekte der Kreaturen noch anschaulicher zu machen, hier noch einige Beispiele gefährlicher Kreaturen und die Analyse der Merkmale, die bei ihrer Darstellung zum Einsatz kamen und die in der Silhouette klar lesbar sind.

Venom

Gefährliche Merkmale: Spitze Zähne (vgl. auch den Abschnitt 6.1.1); eine lange, tierische Zunge, sie wirkt dynamisch, unberechenbar und gefährlich; die Muskelfasern sind sichtbar, das wirkt abstoßend durch die instinktive Angst vor Verwesung und Ansteckung; die Kreatur hat insgesamt Ähnlichkeit mit einem Killerwal; Venom, ein Bösewicht aus der Comic-Serie *Spider Man*, könnte durchaus aus dem Tierreich inspiriert sein (siehe Abb. 5.9).

Drache

Gefährliche Merkmale: Größe und Kraft; Flugfähigkeit; spitze Formen und Dreiecksformen (Stacheln, Flügeln, Zähne; Klauen; gesamtes Körperdesign von Kopf bis zum Schwanz); Fähigkeit des Feuerspeiens; schlangenartig; Anleihen von realen Echsen, Schlangen und Dinosauriern (siehe Abb. 5.10).

Zombie-Dog

Gefährliche Merkmale: spitze Zähne, Krankheit sichtbar durch Hautveränderung, bloßgelegtes Fleisch, freigelegte Knochen und Rippen; Angst vor Ansteckung (Tollwut, Virus); unberechenbares Verhalten (Gefahr von Biss); reales Wesen wird umfunktioniert durch Zombifizierung, das Gefährliche an ihm wird noch verstärkt (siehe Abb. 5.11).



Abbildung 5.10: Drachen, von Laurel D. Austin. Quelle: [32].



Abbildung 5.11: Zombie-dog. Quelle: [33].

5.1.6 Die Hexe

Die Figur der Hexe und des Hexers ist tausende von Jahren alt und kommt in verschiedensten Ausprägungen in fast allen Kulturen vor. Sie besitzen Kräfte, die das Irdische übersteigen und ihnen eine Macht verleihen, die sie sehr gefährlich macht, weil sie heilen, aber auch schaden kann, ganz wie es der Hexe einfällt. Ob es sich um eine gute oder eine schlechte Hexe handelt, kann bereits die Gestaltung der Figur entscheiden, wird sich aber natürlich erst in der Erzählhandlung offenbaren.

Bei der Darstellung der Hexe hat sich ein Typus herausgebildet, der eine Mischung unterschiedlichster Zeiten und Kulturen ist. Prägend ist dabei die Schrift *Der Hexenhammer*, dessen Illustrationen die Hexen und ihre Taten zeigen. Von großer Bedeutung ist aber auch die volkstümliche Vorstellung, die sich in der Bevölkerung bildeten. Daraus entstand der heutige *typische* Stereotyp der Hexe: Alt, gebückt, Runzeln, Warzen, Hakennase; mit Besen und spitzen Hut ausgestattet (siehe Abb. 5.12). Das Alter der Hexe steht im Zusammenhang mit ihrem großen Wissen, aber auch mit der schlechten Stellung einer alten Frau ohne Ehemann (egal ob Witwe oder unverheiratet geblieben). Die Hexe bildet den Gegenpol zur hübschen, jungen Frau, die so unschuldig wie auch naiv ist und ohne Argwohn in die Welt blickt. Die Hexe ist klug, aber auch listig, sie weiß wie schlecht die Welt sein kann, im Gegensatz zur Heldin, deren Optimismus und fehlendes Misstrauen sie angreifbar macht. Darum ist sie auch gerade für das naive und unschuldige Gegenüber gefährlich. Jemand anderer, mit mehr Abgebrühtheit und Lebenserfahrung würde wohl mit der Hexe leicht fertig werden, doch die kindliche Schöne ist ihr hilflos ausgeliefert und öffnet der Gefahr auch noch bereitwillig die Tür (siehe Abb. 5.13).

Kommen wir zu gestalterischen Aspekten bei der Hexe, in denen psychologische Überlegungen natürlich einfließen. Die Hexe ist hässlich. Die äußere Hässlichkeit der Hexe zeigt ihre innere Hässlichkeit; sie ist Ausdruck ihrer Gefährlichkeit und eigentlich Warnung für andere. Im Volksglauben vergiftet die schlechte Seele der Hexe ihren Körper und verformt sich dabei ins Abscheuliche. Hässlich wird die Hexe durch ihre Hakennase, das übertrieben deformierte Kinn, ihre schlechte Körperhaltung mit einem Buckel und die Knöchigkeit und Dürre ihrer gesamten Gestalt. Diese Physiognomie zeigt sich sehr gut im Profil, denn gerade Buckel und Hakennase sind so am Besten lesbar. Die Attribute spitzer Hut und Besen (vgl. auch die Abschnitte 6.1.7–6.1.9) machen es dem Betrachter noch einfacher, die Hexe zu identifizieren. Das sind Simplifizierungen, die ihre eigene Bildsprache durch ständige Wiederholung präzisieren und auch in der Silhouette sehr gut funktionieren.



Abbildung 5.12: Die Hexe funktioniert auch in der Silhouette hervorragend, durch ihre sehr typische Erscheinungsform und die Attribute Hut und Besen. Quelle: [34].



Abbildung 5.13: Die alte, hässliche, aber auch kluge und listige Hexe bildet den Gegenpol zum jungen, hübschen, aber auch naiven und gutherzigen Schneewittchen. Quelle: [35].

Kapitel 6

Die Silhouette des Gefährlichen

Nun konkretisieren sich die Antworten auf die Ausgangsfragen allmählich. Was braucht eine Figur, damit sie vom Betrachter rein visuell bereits als gefährlich empfunden wird? Welche visuellen Gestaltungsmöglichkeiten eignen sich besonders um einen Charakter deutlich als *gefährlich* zu kennzeichnen? In den folgenden Kapitel konzentriere ich mich auf die visuelle Darstellung und Gestaltungsprinzipien, die im Charakter-Design Anwendung finden. Dabei bleibt immer noch der Fokus auf der Silhouette, denn in dieser zeichnen sich bereits die ersten Merkmale für das Gefährliche klar und erkennbar ab.

Wie bereits im Abschnitt 3 ausgeführt, erleichtert eine gut gestaltete Silhouette es dem Rezipienten eine Erzählung zu verstehen und ihrer Handlung zu folgen. Wenn die visuelle Erscheinung eines Charakters auf das Wesentliche, sprich auf eine Silhouette, reduziert wird und andere Details wegfallen, muss gezielt gearbeitet werden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten die Lesbarkeit der Figur zu erleichtern. Auf einige dieser Möglichkeiten gehe ich in den nachfolgenden Kapiteln ein.

6.1 Formensprache

Der Charakter muss innerhalb von Sekunden entscheidend auf den Zuseher wirken. Aufgabe des Gestalters ist es, dem Rezipienten allein durch die visuelle Information der optischen Erscheinung, eine Ahnung von der Persönlichkeit der Spielfigur zu geben. Dabei sind Formen von hoher Aussagekraft. Dennis Formann und Alexander Raphelt schreiben, dass sie um einen möglichst großen formalen Kontrast zu erreichen, eine Grundform wählen, die jeder Figur zu Grunde liegt [4, S. 99]. Der Disney-Animator Tom Bancroft schreibt dazu [2, S. 28]:

The overall shape will speak for the character's personality even before he or she utters a word.

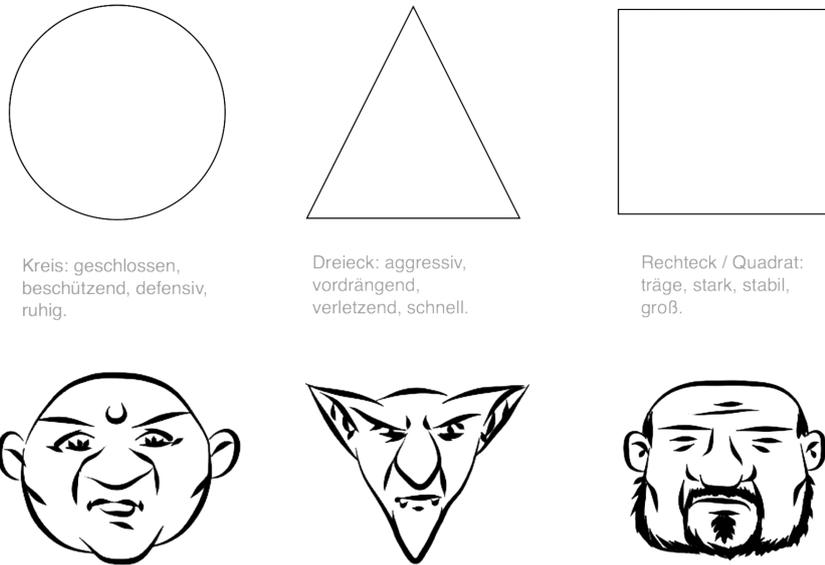


Abbildung 6.1: Angewendete Grundformen und ihre Wirkung.

Für unseren Fokus auf die Silhouette, muss die Formensprache auch im Umriss ablesbar sein. Eckige, kantige und weiche und runde Formen lösen im Rezipienten bestimmte Vermutungen aus. Die beiden Comiczeichner Formann und Raphael gehen von: Kreis, Dreieck und Rechteck aus [4, S. 99] (siehe Abb. 6.1):

Diese Formen haben jeweils eine spezifische psychologische Wirkung auf den Betrachter. Kreis: Er wirkt in sich geschlossen, geschützt, geborgen, wenig beweglich, defensiv, ruhig. Dreieck: Dies ist die aggressivste Grundform. Sie wirkt richtunggebend, vordrängend, verletzend, steht für Schnelligkeit, Wendigkeit und kann dabei labil oder stabil wirken, fast schon wankelmütig. Rechteck: Es ist die stabilste Grundform. Das Rechteck wirkt sehr träge, gewaltig, stark, groß. Der Betrachter verbindet Langsamkeit mit ihm.

Bryan Tillman führt in seinem Buch *Creative Character Design* dieselben Grundformen an [16, S. 68]:

It is important to know this kind of information when making characters because you don't want them to suggest something they are not.

Auch Bancroft schreibt über die Symbolik und Psychologie von Formen [2, S. 33ff.]:

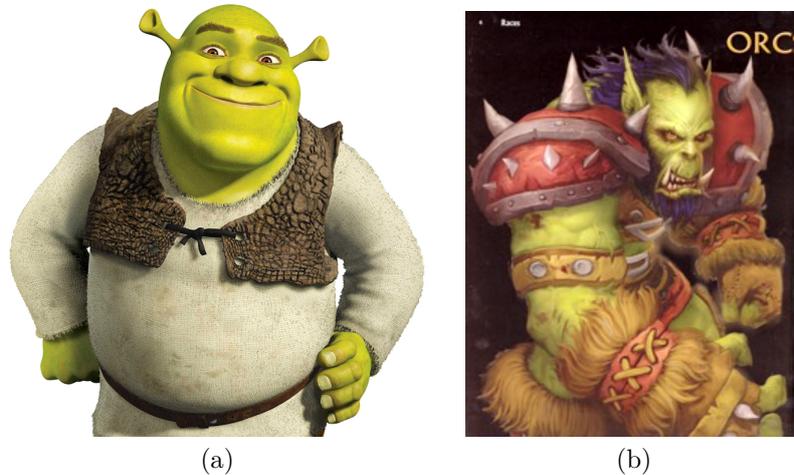


Abbildung 6.2: Im Vergleich: einmal runde Formen (a) vs. spitze Formen (b) – die Wirkung ist entscheidend! Quelle: [36, 6].

Circles evoke appealing, good characters and are typically used to connote cute, cuddly, friendly types [...] Squares usually depict who are dependable or solid, or play the heavy. [...] The design of superheroes often relies on square shapes. [...] Triangles easily lend themselves to more sinister, suspicious types and usually represent the bad guy or villain in character designs.

Das Dreieck ist aufgrund seiner spitzen Form für den Bösewicht von großer Bedeutung, wie auch der nächste Unterpunkt zeigt.

6.1.1 Spitze Formen

Spitze Formen finden wir in der Natur vor allem beim Raubtier. Raubtiere stellen für uns Menschen eine große Gefahr dar, denn sie lauern ihrer Beute auf, sind lautlos, stark und enorm schnell; ihr Biss ist tödlich. Deshalb wird die Verbindung mit ihren Merkmalen negative Assoziationen auslösen. Spitze Formen erinnern uns an die Zähne, Hörner und Krallen dieser gefährlichen Tiere. Diese instinktive Angst vor Raubtieren macht sich ein guter Gestalter zunutze, wenn seine Figur bedrohlich wirken soll oder er sogar Ängste im Rezipienten auslösen möchte. Der Charakter-Designer Su Haitao sagt in seinem Grundkurs der Gestaltung dazu [9, S.132]:

In contrast to the upright heroes that are made up of a round or square structure, villains are mostly constructed on the basis of triangles. Triangles feature sharp angles, which will keep people away for fear of being pierced.



Abbildung 6.3: Größe ist relativ. Hier ist durch die Vergleichsgröße des kleinen Jungen deutlich, dass die Spinne überdimensional ist. Dadurch wirkt sie furchterregend und gefährlich. Eine reale winzige Spinne erzeugt nicht diese Bedrohlichkeit. Quelle: [37].

Bereits als Kind lernt man sich von spitzen Gegenständen fernzuhalten, weil man sich an ihnen verletzen kann. Diese in uns tiefverwurzelte Verknüpfung *spitz* ist gleich *gefährlich* kann sich ein Gestalter zunutze machen [9, S.132] (siehe Abb. 6.2):

Therefore, the designers have exploited this property of triangles to indicate the menacing and treacherous personalities of the bad guys. Thus, the audience can always identify many hidden triangles in this category of characters.

6.1.2 Größe und Größenverhältnisse

Entscheidend für die Wirkung eines Charakters ist – weil auch auf den ersten Blick erkennbar – die Größe. Ein Blick ins Tierreich zeigt die Relevanz der Körpergröße. Der Kleinere, ist oft schwächer und dem Größeren und Stärkeren körperlich unterlegen und muss sich einen direkten Kampf aus dem Weg gehen; Größe und Stärke können gefährlich wirken (siehe Abb. 6.3).

Die Größe aber ist immer relativ, sie bezieht sich auf die Umgebung oder andere Figuren. Beispielsweise ist für einen Menschen eine Katze klein, aber für die Maus ist die Katze groß und damit bedrohlich. Das bedeutet, dass wenn die Größe einer Figur eine wichtige Rolle spielt, etwa weil die Figur bedrohlich und übermächtig wirken soll, Referenzgrößen benötigt werden, um einem Betrachter eine Vorstellung der Größe zu geben. Der Comiczeichner Formann sagt dazu [4, S.29]:

Groß und *klein* sind Eigenschaften, die ohne allgemein gültige und vergleichbare Maßstäbe nicht auskommen.



Abbildung 6.4: Die Insel Krakoa. Diese Kreatur trägt auf seinem riesigen Rücken Flora und Fauna einer ganzen Insel. Quelle: [38].

Das wird in den meisten Fällen die Umgebung sein, Gegenstände oder andere bekannte Figuren, die unser bedrohlicher Charakter weit überragt. So kommen die Größenverhältnisse klar heraus.

Wenn aber der Charakter alleine steht und es keine Referenzgrößen gibt, muss es etwas in der Gestalt des Charakters geben, was seine Größe auf den ersten Blick erkenntlich macht. Eine gute Möglichkeit ist es, Gegenstände einzubauen, deren Größe dem Betrachter vertraut ist (siehe Abb. 6.4).

6.1.3 Proportionen

Auch auf Proportionen reagieren wir Menschen unbewusst, man denke etwa an das Kindchenschema (großer Kopf, große Augen, kleines Kinn, ...) das auf uns niedlich und attraktiv wirkt und automatisch den Beschützerinstinkt weckt (siehe Abb. 6.5). Dieser Instinkt ist dem Menschen von Natur aus gegeben, um dem Baby, das auf Fürsorge durch jemanden angewiesen ist, mehr Überlebenschancen zu sichern und findet sich in allen Kulturen. Junge Frauen, die dem Kindchenschema entsprechen, wirken übrigens attraktiver und warmherziger, allerdings traut man ihnen auch weniger Kompetenz zu [11, S. 10].

Dieselben Proportionen können aber bei einer erwachsenen Figur in Kombination mit anderen Elementen (Körperhaltung, Alter, Körpergröße, ...) grotesk und furchteinflößend wirken (siehe Abb. 6.6).

Aber auch darüber hinaus wirken Proportionen, wie der Animator Bancroft in seinem Buch über das Entwerfen von Charakteren anführt, etwa wenn es um die Dynamik und Raffinesse geht [2, S. 36] (siehe Abb. 6.7):



Abbildung 6.5: Die Proportionen eines Babys wirken auf uns Menschen niedlich und wecken den Beschützerinstinkt. Quelle: [39].



Abbildung 6.6: Die Proportionen eines Babys können auch grotesk und furchteinflößend wirken, es kommt auf den Kontext an. Quelle: [40].

By varying the size of these same shapes, we can create a look that is more interesting.

Die Proportionen können in der Gestaltung stark ausgereizt werden, doch der Charakter-Designer sollte auch die Grenzen kennen, damit die Figur nicht unstimmig wirkt und seine erwünschte visuelle Botschaft verliert [2, S. 37].

Verzerren und verschieben sich die Proportionen extrem, können sie durchaus gefährlich wirken. Beispielsweise wenn die Gliedmaßen und besonders auch die Hände übertrieben dünn sind, kann dies auf eine Krankheit hinweisen. Anzeichen auf Krankheiten lösen in uns Angst vor Ansteckung

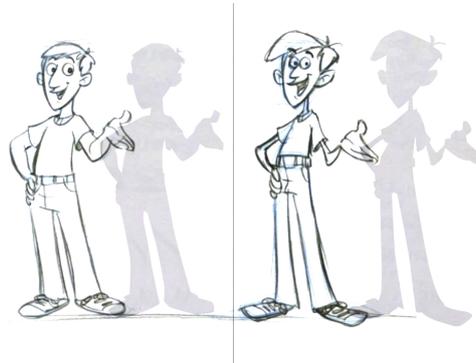


Abbildung 6.7: Eine leichte Verschiebung der Proportionen wirken interessanter und dynamischer. Quelle: [2].

aus, deshalb reagieren wir instinktiv mit Abscheu und Vorsicht. Auch das Fremde und Verfremdete löst Angst aus und wirkt auf uns bedrohlich. Dieser Mechanismus kann durch extreme und *unmenschliche* Proportionen ausgelöst werden, wie ein zu großer oder zu kleiner Kopf, zu lange oder zu große Nasen oder extreme Buckel und übertrieben unnatürliche Körperhaltungen aufgrund der verschobenen Physiognomie (siehe Abb. 6.8). Das soll in den folgenden Kapiteln genauer besprochen werden.

6.1.4 Körperhaltung und Pose

Die Körperhaltung und die Pose ist sehr entscheidend, wenn es darum geht Informationen über die Persönlichkeit und die Absichten eines Charakters zu liefern [2, S. 136]:

Poses create attitude.

sagt auch Tom Bancroft und gibt den Tipp [2, S. 136]:

Begin by imagining the poses your character will need to strike in the story to convey various emotions, personality attributes, age, and other characteristics.

In einem anderen Buch sagt er zudem, dass der Gestalter nicht vergessen sollte, den ganzen Körper in die Pose miteinzuschließen und nicht nur auf Arme und Kopf zu reduzieren [1, S. 9]:

A straight midsection or core can make your poses feel stiff. Also, you can miss out on a stronger way to communicate the emotions of the pose.

Die Bedeutung einer Aussage kann sich allein durch die Körperhaltung und Pose radikal verändern. Tom Bancroft nennt es den Subtext einer Szene, der allein auf der nonverbalen Ebene transportiert wird [1, S. 81f.].



Abbildung 6.8: Beim Bösewicht können sich die Proportionen stark verschieben, dennoch muss die Figur in sich stimmig bleiben. Sehr dünne Gliedmaßen wirken krankhaft und deshalb abstoßend. Quelle: [9].

Jede Pose muss dazu allerdings lesbar und klar sein [1, S. 17] (siehe Abb. 6.9):

The most important element to creating a successful pose of your character is clarity. *Clarity* refers to the ability to be able to clearly understand the intent behind the pose—or the ability to *read* the pose.

Ob eine Pose funktioniert und verständlich ist, lässt sich besonders durch die Betrachtung der Silhouette überprüfen [1, S. 17]:

One element that will always help strengthen the pose clarity is to have a strong silhouette value to the pose.

Gerade der Bösewicht bedient sich eindeutiger Posen um imposanter zu wirken. Um Dominanz zu zeigen werden seine Posen und seine Körperhaltung sehr viel Platz beanspruchen [11, S. 31]:

A dominant person takes up more physical space—for example, sitting with limbs spread out, they may also require more physical space around them. They may sit or stand at a physically higher level than others. In general, dominant people move their heads less and tend to have calmer body movements than less dominant people, though their gestures can be more emphatic.

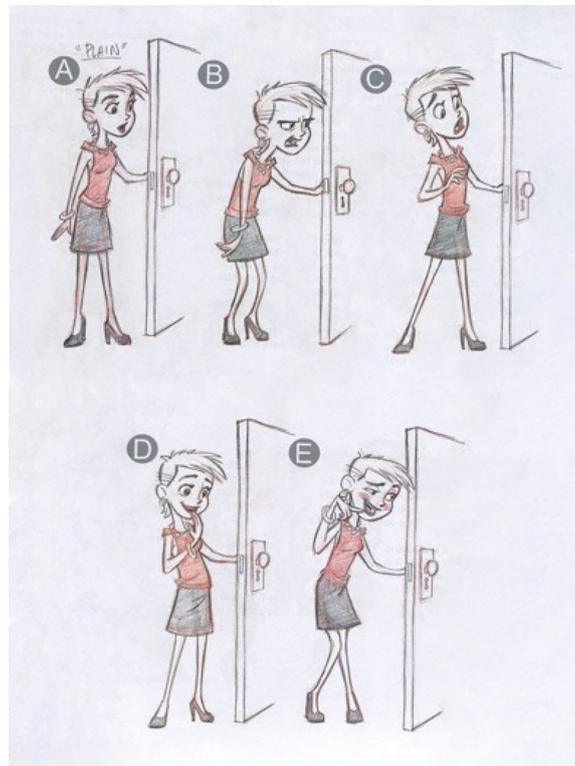


Abbildung 6.9: Die Aussage zu diesen Bildern auf der inhaltlichen Ebene bleibt immer gleich: *Ach du bist es!*. Doch der Subtext, die Bedeutung, ändert sich jedes Mal, weil unter anderem die Körperhaltung und Pose eine andere ist. Quelle: [1].

Tierische und unnatürliche Körperhaltungen lösen instinktiv Abneigung aus, weil sie dem normalen Sozialverhalten der Menschen widersprechen, abnormal anmuten und auf Verrücktheit oder Besessenheit schließen lassen. Darunter fallen zum Beispiel verdrehte Gliedmaßen, oder Arme und Hände, die zur Fortbewegung genützt werden. Das ist ein Verhaltensduktus, der vor allem bei der Kreatur (Zombies, Besessene, ...) zum Einsatz kommt (siehe Abb. 6.10).

6.1.5 Dynamische Posen

Manche Posen können schnell langweilig und leblos wirken, wenn sie zu symmetrisch ausfallen. Tom Bancroft nennt dieses Phänomen *Twinning* und rät es, wenn möglich eher zu vermeiden, da diese Darstellungsart sehr durchschnittlich und schwach wirkt. Wird die Symmetrie einer Pose etwas durchbrochen, etwa durch ein leichtes Neigen des Kopfes und einem Knick in der Hüfte, wirkt die Figur viel interessanter und lebendiger [1, S. 5].



Abbildung 6.10: Verdrehte Gliedmaßen wirken auf uns unnatürlich und abstoßend. Quelle: [41].

Eine dynamische Pose sollte eine sogenannte *Line of Action* beinhalten, eine gedachte Linie die sich von den Füßen bis zum Kopf zieht [1, S. 10f.]. Die Bewegung wird dadurch lebendiger, dramatischer aber auch glaubwürdiger. Ausserdem gibt sie dem Charakter Kraft, Stärke und Aktivität [1, S. 11] (siehe Abb. 6.11).

Für die Gestaltung des Bösewichts oder gefährlichen Wesens ist die dynamische Pose relevant, denn gerade diese werden häufig dramatisch inszeniert. Überzeichneten Posen sollen das Gefährliche, ihre Macht und ihre Stärke ausdrücken. Bestimmte Gesten unterstreichen die böse Absicht einer Figur. Etwa die geballte Faust, drohend erhoben, oder der Schwertarm, der zum Schlag ausholt.

Hände sind generell eine sehr wichtige Komponente in der Gestaltung. Sie sind entscheidend für die Pose, die eine Figur einnimmt [13, S. 159]:

Die Hand ist eines der wichtigsten Instrumente aktiver Kommunikation zwischen uns und der Außenwelt.

Für den Herrscher sind einige Gesten entscheidend um seine Position zu verdeutlichen. Etwa der ausgestreckte Zeigefinger, der Dominanz signalisiert und jeglichen Einwand im Vorhinein im Keim ersticken soll [13, S. 169]. Die geballte Faust wird zur Angriffswaffe, sie demonstriert Kampfbereitschaft und ist Ausdruck von Aggressivität [13, S. 173f.] (siehe Abb. 6.12). Der Ellbogen mit seiner kantigen Gestalt ist dafür mehr eine Verteidigungswaffe, die allerdings auch Härte demonstriert. Wer einen Ellbogen zwischen sich und jemand anderen schiebt, will sich aufdringliche Personen vom Leib halten und auf Distanz halten. Der Schauspieltrainer Ed Hooks bezeichnet solche



Abbildung 6.11: Bei dynamischen Posen braucht es eine *line-of-action*, um die Bewegung fließend, überzeichnet und dadurch dynamisch wirken zu lassen. Quelle: [1].

Gesten als *psychological gesture* und als *powerful tool*. Der Begriff wurde von Michael Chekhov geprägt und bezeichnet eine eigentlich unnötige Geste, die keine andere Funktion hat, außer etwas über das Innenleben der Figur zu verraten. Als Beispiele führt Ed Hooks etwa das Heben der Hand zum Mund, der ausgestreckte Zeigefinger, oder das Wringen der Hände [10, S. 32f.].

6.1.6 Symmetrie und Asymmetrie

Wie schon im Beispiel des Doppelgängers (siehe Abschnitt 5.1.1) angeführt, ist die Symmetrie in der Körperhaltung ein Indiz auf das Innenleben des Charakters (s.o.). Asymmetrie im Körperbau kann unharmonisch wirken und lässt den Betrachter auf ein inneres Ungleichgewicht schließen. Symmetrie wirkt hingegen harmonisch und dadurch stabil und gefestigt.

Die Asymmetrie lässt sich nicht nur in der Haltung, sondern bereits im Körperbau finden. Es gibt im Tierreich Geschöpfe die einen asymmetrischen Körperbau aufweisen, weil es für ihr Überleben wichtig ist. So ist es zum Beispiel bei der Winkerkrabbe, bei denen das Männchen sowohl eine kleine und eine große Schere besitzt, mit der sie einerseits die Aufmerksamkeit der Weibchen auf sich ziehen wollen und andererseits andere Männchen oder auch Feinde beeindrucken und abschrecken wollen (siehe Abb. 6.13).

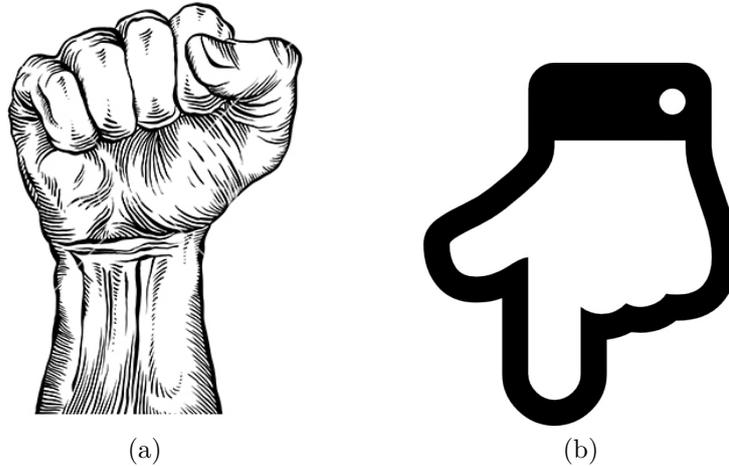


Abbildung 6.12: Die psychologische Geste ist Ausdruck des Innenlebens. Sie soll Dominanz, Stärke (a) vermitteln oder das Gegenüber demütigen und auf seine niedrigere Position verweisen (b). Quelle: [42, 43].



Abbildung 6.13: Krabbe mit erhobener großer Schere. Siehe auch: Abschnitt 6.1.3. Quelle: [63].

Auch hier kann sich der Gestalter etwas von der Natur abschauen und überlegen, wo die Kraftquelle der Figur liegen könnte, womit sie ihr Gegenüber beeindrucken soll und diesen Körperteil übertreiben und verzerren, um die Aufmerksamkeit darauf zu lenken. Dabei kann der Körperbau durchaus deformiert werden, denn für die bedrohliche Wirkung ist dies nur förderlich. Bei dem Charakter *K9999* des Computerspiels *King of Fighters*, wird der Arm während des Kampfes derartig unnatürlich deformiert, dass es für



Abbildung 6.14: K9999 Spezialattacke. Quelle: [61].

den Betrachter nur abschreckend sein kann. Gerade dadurch, dass der Rest der Gestalt gleich bleibt, im Vergleich zum überdimensionierten, wulstigen und chaotischen Arm, verstärkt sich die empfundene Bedrohlichkeit und das Ekelgefühl beim Betrachter (siehe Abb. 6.14).

6.1.7 Kleidung

Kleidung hat eine enorme Aussagekraft, nicht umsonst lautet das Sprichwort: *Kleider machen Leute*. Kleidung ist zum einen ein starkes Statussymbol (teure Designerkleidung vs. Billigkleidung aus dem Kaufhaus), andererseits ist sie auch Zeichen der Persönlichkeit (Hose, Kleid, Farbe, Form, Bequemlichkeit, Schnitt, Aufdrucke, ...) gleichzeitig übernehmen wir bestimmte, gesellschaftliche Rollen dadurch (Uniformen, Freizeit- und Arbeitskleidung) [13, S. 248]. Über die Bedeutung des Dresscodes und seine historische und kulturelle Bedingtheit – gewisse Farben und Materialien waren im Mittelalter bestimmten Ständen, Zünften und Gilden vorbehalten – sagt Samy Molcho [13, S. 248]:

In früheren Zeiten war der Rollencharakter der Bekleidung noch eindeutiger festgelegt und einfacher zu erkennen. Im Mittelalter gab es strenge Kleiderordnungen, die bis auf die Zahl der Knöpfe und den Wert der Litzen bestimmten, was standesgemäß war, und unter Strafe stellen, wenn etwa ein schlichter Bürger diese Vorschriften übertrat und das Gewand anlegte, das nur eines Edelmannes würdig war.

Diese Kleidervorschriften sind lockerer geworden, dennoch ist es auch für uns heute oft *Pflicht*, sich dem Anlass entsprechend zu kleiden, zum Beispiel bei einer Hochzeit. Man möchte ja auch Teil einer Gruppe sein und nicht unangenehm auffallen, sondern sich durch die Kleidung integrieren. Diese Kleiderregeln können fast einer Uniform entsprechen, wenn man etwa an Vorstandssitzungen oder Politikertreffen denkt, in denen nur Anzug, Krawatte und Kostüm zu sehen sind.

Uniformen werden vor allem dort verwendet wo es wichtig ist einen bestimmten Status und die damit einhergehenden Rollen sofort zu signalisieren, etwa bei einem Polizisten oder Soldaten [13, S. 248]. Aber auch bei einer Uniform muss der Gestalter darauf achten, diese eigentlich ja gleichen Kleidungsstücke, dem Charakter anzupassen [2, S. 61]:

Sometimes you'll encounter a group of characters of varied sizes wearing the same outfit of uniform. Keep in mind that different body types will wear clothing differently. You can also show a little bit of personality—be it sex appeal, sloppiness, or tidiness—in the way your character wears the same outfit.

Auch der Bösewicht – bzw. sein Gestalter – legt Wert auf Kleidung. Die Kleidung muss den Charakter für den Betrachter glaubwürdiger machen. Wiederum soll die Stärke, Das Gefährliche und die Ernsthaftigkeit betont werden. So ist die Kleidung einfach gehalten, ohne verspielte Details, in dunklen und gebrochenen Farben (bevorzugt schwarz), als Schutz gegen die Außenwelt getragen (etwa eine Rüstung) um sich abzugrenzen und unantastbar zu machen, aber auch um noch imposanter zu wirken (durch einen Umhang). Der Status und die Rolle des Bösewichts wird mit der Kleidung sozusagen angezogen.

Ein gutes Beispiel dafür ist *Yokai* aus dem Animationsfilm *Big Hero 6*. Er ist eigentlich Professor, wenn er aber als Bösewicht auftritt, trägt er andere Kleidung. Der schwarze Mantel mit den breiten Schultern und dem hohen Kragen lässt ihn imposanter und größer erscheinen. Er schützt seinen Hals und seine Kehle, wodurch er unangreifbar wirkt. Die Maske dient ihm dazu anonym zu bleiben und seine Gefühlsregungen zu verbergen, zudem gibt sie ihm ein dämonisches Aussehen (siehe Abb. 6.15).

6.1.8 Attribute

In der Kunst versteht man unter einem Attribut eine charakteristische Beigabe, welche die Figur identifizierbar machen, die aber nicht ohne diese stehen können [45]. Etwa die Waage der Justitia oder Hut und Besen der Hexe. Attribute, die der Figur zugegeben werden, haben oft einen prägenden Einfluss auf die Wirkung. Sie kennzeichnen den Status der Figur (z.B.: die Krone des Königs). In der Natur herrscht ein ständiger Konkurrenzkampf, in der sich die Tiere durch verschiedenste Mitteln ihre Überlegenheit demonstrieren [13, S. 224]:

Es ist unter den Menschen nicht viel anders. Allerdings wird beim Menschen diese Macht und Stärke auf Gegenstände übertragen, die den Status festlegen. Wer sie besitzt, verleiht seiner eigenen Person einen hohen Rang, etwa der Reichsapfel und Königszepter.



Abbildung 6.15: Yokai; der Mantel lässt ihn kräftiger, größer und imposanter wirken; der hohe Kragen ist Schutz. Quelle: [44].

Der Gestalter des Bösewichts will mithilfe von Attributen die Dominanz seiner Figur zu verdeutlichen. Die Soziologin Katherine Isbister schreibt in ihrem Buch über den psychologischen Zugang zu Gamedesign [11, S. 31]:

the enduring marks of status [...]. These include things such as age, gender, race, family lineage, profession, health, wealth, physical size and strength, and education.

Su Hiatao gibt den Tipp, dass man sich durchaus in Zeitungen Anleihen für die Gestaltung von Bösewichten holen kann um sich von echten Kriminalfällen inspirieren zu lassen [9, S. 140]:

They smoke heavily, tattoo themselves, wear masks during the robbery, keep their nails long, favor the black clothes (a color associated with death), wear sunglasses and skull-motifed accessories, and have scars on face. [...] Though such items also appear on other categories of characters, they will look like emblems of evil when you find them on the villains.

Auch in dieser Aussage wird deutlich, dass gerade die Verbindung von Charakter und Attribut, die Botschaft ausmacht. Das Attribut alleine würde



Abbildung 6.16: Maleficent. Quelle: [46].

vielleicht nicht diese Wirkung des Gefährlichen und Bedrohlichen erzielen. Erst die Kombination macht die Gefahr deutlich.

Als Beispiel möchte ich die gefährliche Kreatur *Maleficent* heranziehen (siehe Abb. 6.16). Ihre Attribute sind Flügel und Hörner.

Beide Attribute an sich und alleine stehend sind nicht zwingend negativ konnotiert, aber in ihrer Verbindung wirken sich durchaus bedrohlich und gefährlich, besonders da die Charakter-Designer auf die Formensprache und psychologisch wirksame Merkmale zurückgegriffen haben. Die Hörner etwa sind durch die Größe, Spitze und Drehung der Hörner wie eine Waffe konzipiert, wie auch im Tierreich vorgesehen. Je größer und massiver die Hörner oder das Geweih ausgeprägt sind, desto eher kommen sie auch direkt zur Attacke oder Verteidigung zum Einsatz. Über die gewonnenen Rankämpfe, die mit den Hörnern ausgetragen werden, wird auch der Status und der Rang bestimmt. Zudem sind die Hörner seit Jahrhunderten das Attribut des Teufels und seiner Dämonen schlechthin. Die Flügel an sich sind nicht automatisch Zeichen eines Bösewichts, weil sie ja den Engeln ebenfalls zugeschrieben werden. Aber die Flügel von Maleficent haben spitze Umrissformen und auch spitze Haken, wie bei einem Raubvogel, und werden durch ihre enorme Größe wiederum zur bedrohlichen Waffe (vgl. auch den Abschnitt 6.1.1 – s.o.)

Der Betrachter bekommt insgesamt den Eindruck, dass von dieser Figur Gefahr ausgeht, weil sie raubtierhafte Merkmale für den Angriff und Kampf in sich vereint. Wir sehen: Attribute werden beim Bösewicht oft zur Waffe – Waffen können auch Attribute sein. Darauf gehe ich im folgenden Abschnitt 6.1.9 noch genauer ein.

6.1.9 Accessoires

Attribute können – neben dem Zweck die Figur identifizierbar zu machen – auch einen anderen Zweck erfüllen: Sie sind auch oft Waffe und/oder Werk-



Abbildung 6.17: Die Sense ist das Werkzeug des Todes, mit dem er die Seele vom Körper schneidet. Quelle: [47].

zeug. Für den Bösewicht ist die Waffe oder das Werkzeug nicht einfach nur ein Gegenstand, nicht nur Mittel zum Zweck, sondern auch Teil seiner Identität.

Ein klassisches Beispiel dafür ist der personifizierte Tod mit der Sense in seinen Händen. Im Volksglauben schneidet der Tod nämlich mithilfe einer Sense die Seele vom Körper, damit er sie mit sich nehmen kann (siehe Abb. 6.17). Dieser Gegenstand ist mit dem Tod derartig verbunden, dass er sogar in der Bezeichnung *Sensenmann* Eingang gefunden hat.

Auch Maschinen fallen unter das Thema Waffen und Werkzeuge [2, S. 116]:

Machines can be a great inspiration for monster designs. You can go with the straight, menacing robot type, or better yet, if you're looking for a creepier design, you can combine metal parts and gears with flesh and tendon.

Maschinen können sogar mit der Person direkt verbunden oder besser gesagt *verschmolzen* werden, die Idee der Identifizierung mit der Waffe wird also auf die Spitze getrieben. Diese Symbiose wirkt so erschreckend, weil die Waffe nun ein Teil der Person wird und umgekehrt auch die Person wird zur Waffe. Der einzige Lebenssinn des Cyborgs scheint es, ist das Kämpfen und Töten geworden, alle anderen Facetten wurden ausgelöscht. In *Star Trek* verlieren alle Menschen, die von den *Borg* assimiliert werden, ihre Identität und werden Teil des Kollektivs. Der Verlust ihrer Menschlichkeit zeigt sich visuell in ihrer Gestalt, die nun einer Maschine, einem Roboter gleicht (siehe Abb. 6.18).



Abbildung 6.18: Die Borgs aus StarTrek – Durch ihre Assimilation verlieren sie ihre Persönlichkeit und menschliche Identität. Quelle: [48].

Kapitel 7

Richtlinien

Zur besseren Übersicht bieten folgende Richtlinien eine Zusammenfassung meiner Arbeit. Sie bringen die wichtigsten Erkenntnisse noch einmal auf den Punkt. Diese Richtlinien können somit eine praktische Hilfestellung während des Arbeitens als Charakter-Designer sein.

1. Um einen Charakter gefährlicher wirken zu lassen ist es von Vorteil spitze Formen und raubtierhafte Züge zu verwenden. Sie lösen instinktiv Angst aus. Wie in dem Abschnitt 6.1.1 genauer ausgeführt, symbolisieren spitze Formen und dreieckige Grundformen schon seit jeher Gefahr. Denken wir an Dornenbüsche, ein Messer oder spitze Hundezähne. Wir halten uns fern, aus Angst verletzt zu werden. Charaktere, die großteils aus spitzen Formen bestehen, lösen in uns ein Gefühl von Angst und Bedrohung aus (siehe Abb. 7.1).
2. Eine weitere Möglichkeit ist es dem Charakter eine extrem abnormale Körperhaltung zu geben, was oft bei Zombies eingesetzt wird (siehe Abb. 7.2). Weil es nicht dem normalen, gesunden menschlichen Verhalten entspricht, löst es in uns – oft unbewusst – Angst und Ekel aus. Zudem verweist das auf einen labilen Charakter (die Psyche ist aus dem Gleichgewicht geraten). Wir sind vorsichtiger in Umgang mit diesen Menschen, bzw. halten wir Abstand (siehe Abschnitt 6.1.4).
3. Die Verwendung von übertriebenen Proportionen – gemeint sind die Proportionen der Gliedmaßen und der Körperteile zu einander – kann ebenfalls dienlich sein, die Figur gefährlich wirken zu lassen (siehe Abschnitt 6.1.3 *Proportionen*). Hier braucht es aber sehr viel Fingerspitzengefühl, da eine geringe Verzerrung der Proportionen die Figur zwar spannend macht, eine zu übertriebene Verzerrung aber unglaublich oder lächerlich wirkt (siehe Abb. 7.3).
4. Eine weitere Möglichkeit bietet die Größe, bzw. das Größenverhältnis untereinander und zur Umgebung. Anders als die Proportionen innerhalb der Silhouette, konzentriert sich dieser Punkt auf die Größen der Figuren in Relation zum Hintergrund oder einem Gegenüber. Eine

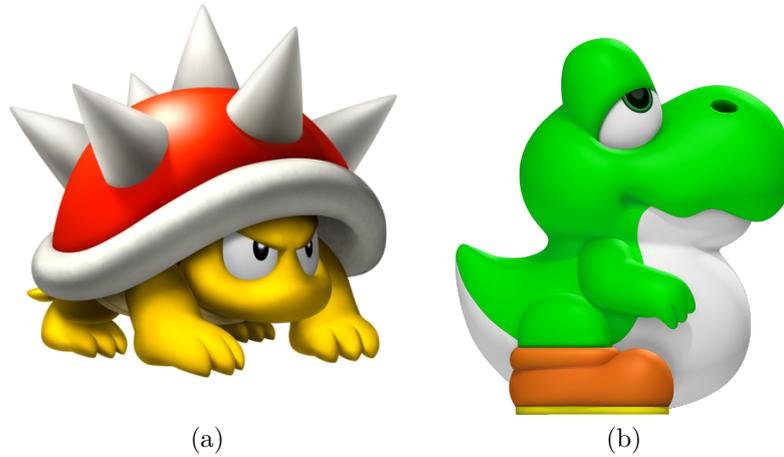


Abbildung 7.1: Ein Koopa mit Spikes (a) im Gegensatz zu Yoshi mit runde Formen (b), aus der Computerspielreihe Super Mario Brothers. Quelle: [49, 50].

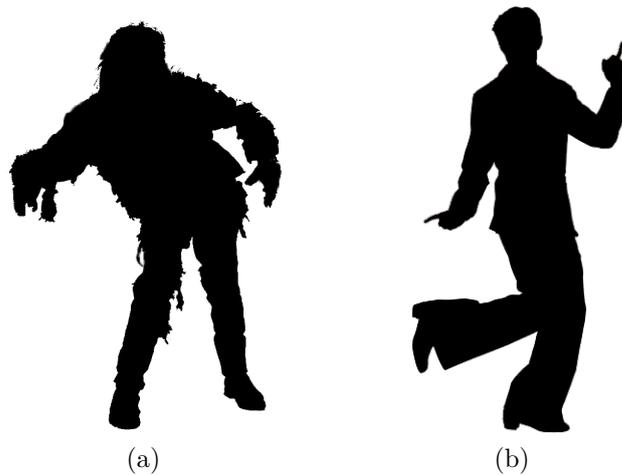


Abbildung 7.2: Zombies (a) haben eine andere Körperhaltung im Gegensatz zu gesunde Menschen (b). Quelle: [51, 52].

überdimensionale Spinne – mindestens größer als wir selbst – wirkt gefährlicher als eine stecknadelkopfgroße Spinne (siehe Abb. 7.4). Dazu mehr im Abschnitt 6.1.2.

- Die Figur kann mit Attributen und/oder Accessoires ausgestattet werden, die symbolisch die Gefahr unterstreichen, bzw. ausdrücken. Eine Figur mit einer Waffe in der Hand wirkt gefährlicher als eine Figur ohne Waffe (siehe Abb. 7.5). Andere Symbole sind kulturgeschichtlich in uns so verankert, dass sie automatisch als Zeichen der Gefahr ge-

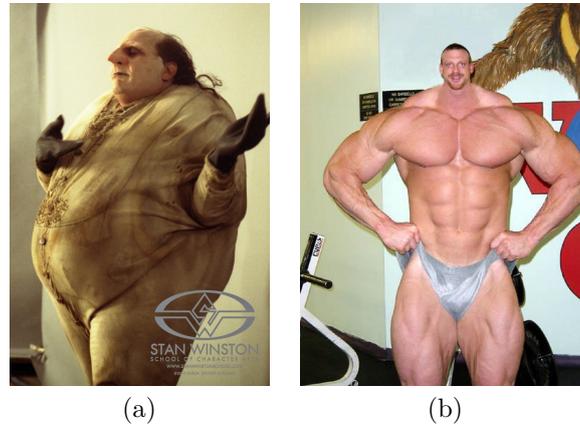


Abbildung 7.3: The Penguin (a) gespielt von Danny DeVito und eine Fotomontage von einem Bodybuilder (b). Quelle: [53, 54].

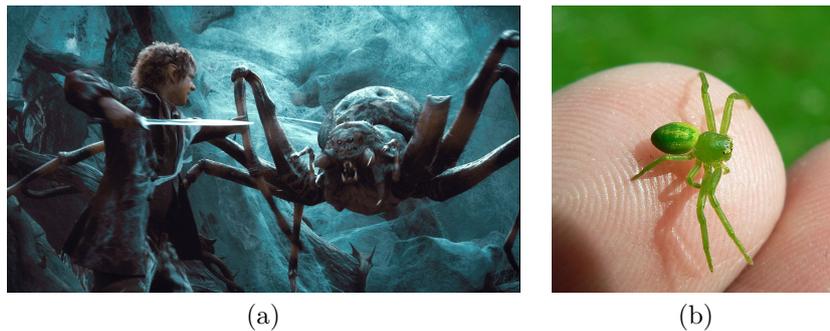


Abbildung 7.4: Hier zu sehen ist eine Riesenspinne (a) aus den Harry Potter Filmen und eine kleine grüne Spinne (b). Quelle: [55, 56].

deutet werden. Im Abschnitt 6.1.9 wird als Beispiel der Tod angeführt – Was wäre der Tod ohne seine Sense?

6. Zuletzt, aber äußerst wichtig beim praktischen Arbeiten: Überprüfe die Figur/die Pose immer wieder in der Silhouette um die Lesbarkeit und die Wirksamkeit der eingesetzten Stilmittel zu optimieren. Die Erkennbarkeit der Silhouette ist das stärkste Merkmal im Design. Gliedmaßen und andere handlungsrelevante Extremitäten (wie Flügel, Schweif oder Hörner) sollten in der Silhouette sichtbar und nicht im Innenleben versteckt sein. Es ist notwendig die Ansicht so zu wählen, dass besondere Merkmale gut zur Geltung kommen (siehe Abb. 7.6). Dafür ist es manchmal notwendig Posen, Proportionen und Körperhaltungen zu übertreiben.

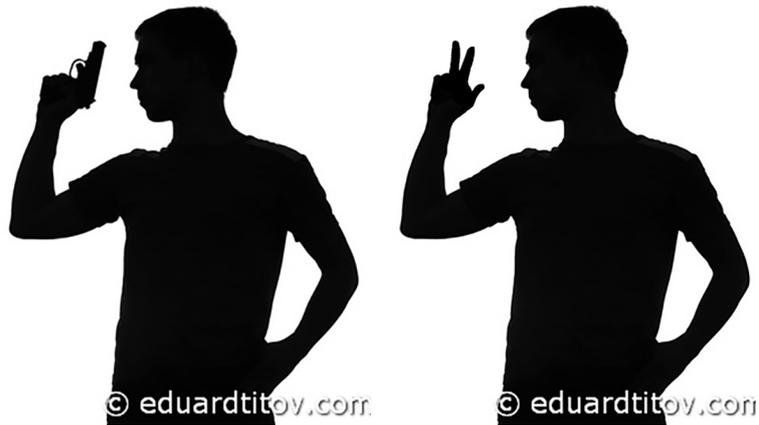


Abbildung 7.5: Ein Mann mit einer Pistole wirkt gefährlicher, als ohne Waffe [57]. Quelle: [58].

Make it clear in the SILHOUETTE

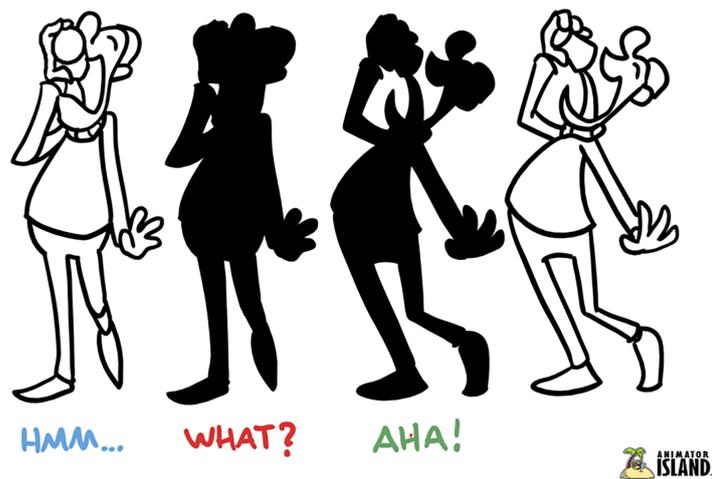


Abbildung 7.6: Lesbarkeit: Die Intentionen einer Figur muss sich in die Umrisse der Silhouette zeigen. Quelle: [58].

Kapitel 8

Fazit

Meine Forschungsfrage die ich mir zu Beginn der Arbeit gestellt habe, lautete:

Was braucht eine Figur, damit sie vom Betrachter bereits rein visuell als gefährlich empfunden wird?

Und weiter:

Welche visuellen Gestaltungsmöglichkeiten eignen sich besonders um einen Charakter deutlich als *gefährlich* zu kennzeichnen? Und zeigen sich diese Merkmale bereits in der Silhouette einer Figur – und wenn ja, in welchen?

Es zeigt sich, dass es durchaus verschiedene und vielfältige gestalterische Möglichkeiten der Formensprache (Spitze Formen, Größe und Größenverhältnisse, Proportionen, Körperhaltung und Pose, sowie dynamische Posen, Symmetrie und Asymmetrie, Kleidung, Attribute und Accessoires), gibt, um eine Figur gefährlicher wirken zu lassen. Meine Arbeit gibt einen Überblick über diese Möglichkeiten und hinterfragt auch, wie sie wirken und warum sie wirken. Zu dem sind viele dieser Punkte in der Silhouette sichtbar.

Die Silhouette ist schon seit jeher eines der wichtigsten Merkmale, um zu erkennen, ob mein Gegenüber gefährlich werden kann oder nicht. So schauen wir gezielt auf bestimmte Merkmale der Silhouette, um das Gegenüber abzuschätzen. Diese Merkmale sind vor allem Größe, der Körperbau, die bedrohliche Gesten und Posen, die Proportionen und spitze Formen. Diese Signale nehmen wir oft unbewusst wahr und auch unsere Reaktion darauf ist instinktiv. Denn wir Menschen haben gelernt uns vor Gefahren zu schützen und fernzuhalten. Diese Instinkte werden von Gestaltern gezielt eingesetzt, um ihre Bösewichte gefährlicher und in sich glaubwürdiger zu entwerfen. Es ist wichtig den Charakter in der Silhouette zu betrachten, um zu überprüfen, ob die Figur auch wirklich stimmig ist und funktioniert. Eine gut gestaltete Figur ist auch in der Silhouette erkennbar und ihre Intentionen auch allein

im Schattenriss lesbar. All diese Überlegen sind für den Charakter-Designer von enormer Bedeutung. Immer wieder muss der Charakter-Designer seine Arbeit daran überprüfen.

Um gute Ideen zu bekommen, bzw. zu erforschen was gefährlich wirkt, kann man sich Anleihen in der Natur, vor allem in der Tierwelt holen. Welche Strategien die Tiere entwickelt haben, um bedrohlicher zu wirken, ist interessant für den Charakter-Designer. Das sind alle Formen des Impo- niergehabes, der Machtdemonstration und Abschreckungsstrategien, die in veränderter Form auch der Mensch für sich übernommen hat.

Deshalb spielt die Psychologie eine wichtige Rolle beim Entwerfen von gefährlichen Charakteren. Etwa wenn es um die Körpersprache geht, die Wirkung des Kindchenschemas und der Verfremdung der vertrauten Pro- portionen durch Vergrößerung oder Verzerrung. Auch Kenntnisse der Kunst- und Kulturgeschichte sind von Vorteil, wenn es zum Einsatz von Attribu- ten und Accessoires kommt. Der Charakter-Designer tut also gut daran sich umfassend zu bilden und offen zu bleiben für vielfältige Impulse von außen und aus verschiedenen Richtungen. Diese Grundlagen bieten eine Basis für den Charakter-Designer, auf der in Zukunft aufgebaut werden kann, um die gefährliche Wirkung einer Figur zu präzisieren und zu steigern.

Durch die Fokussierung, die ich vornehmen musste, um den Umfang meiner Arbeit nicht zu sprengen, fielen viele Aspekte weg, die ebenfalls eine große Rolle spielen, wenn es darum geht die Gefährlichkeit einer Figur zu zeigen. Diese Aspekte betreffen zum Beispiel das bewegte Bild, Töne und Geräusche, sowie Mimik. Durch die Auseinandersetzungen im Zuge meiner Arbeit ist mir selber bewusster geworden, wie viele Aspekte beim Entwerfen von Charakteren bedacht werden sollten, um die maximale Wirkung von Gefahr zu erzielen. Diese Erkenntnisse werde ich auch in Zukunft versuchen in der Praxis umzusetzen.

Anhang A

Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Muehlberger_Marc_2016.pdf Masterthesis (Gesamtdokument)

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Tom Bancroft. *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life*. Abingdon, Oxon: Focal Press, 2012 (siehe S. 11, 12, 35–39).
- [2] Tom Bancroft. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. New York: Watson-Guptill, 2006 (siehe S. 23, 24, 29, 30, 33–35, 42, 45).
- [3] Umberto Eco. *Die Geschichte der Hässlichkeit*. Mailand: Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, 2007 (siehe S. 23).
- [4] Alexander Formann Dennis & Raphelt. *Zeichnen und entwerfen mit der Comicaademy: Character Design*. München: Knauer Kreativ, 2011 (siehe S. 7, 22, 29, 30, 32).
- [5] Michel Foucault. *Madness and Civilization: A History of Insanity in the Age of Reason*. USA: Vintage, Nov. 1988 (siehe S. 22).
- [6] Brady Games. *The Art of World of Warcraft*. 1. Aufl. Indiana, USA: Markt+Technik Verlag; Auflage, 2006 (siehe S. 31).
- [7] Eric Goldberg. *Character Animation Crash Course!* Los Angeles: Silman-James Press, U.S., 2008 (siehe S. 7, 8).
- [8] James Gurney. *Imaginative Realism: how to paint what does not exist*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2009 (siehe S. 8, 9).
- [9] Vincent Haitao Su & Zhao. *Alive Character Design: For Games, Animation & Film*. United Kingdom: Gingko Press GmbH, 2011 (siehe S. 11, 12, 14–16, 31, 32, 36, 43).
- [10] Ed Hooks. *Acting for Animators*. 3. Aufl. Abingdon, Oxon: Routledge, 2011 (siehe S. 14, 39).
- [11] Katherine Isbister. *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. San Francisco: Bellevue Literary Press, 2005 (siehe S. 2, 3, 15, 22, 33, 36, 43).
- [12] Richard Kearney. *Strangers, Gods and Monsters: Interpreting Otherness*. London: Routledge, Sep. 2002 (siehe S. 21).

- [13] Samy Molcho. *Körpersprache*. München: Goldmann Verlag, 2013 (siehe S. 10, 15–19, 38, 41, 42).
- [14] Anja Prax. „Shades of Evil. AntagonistInnen in Games“. Magisterarb. Salzburg: Fachhochschule Salzburg, FH-Studiengang MultiMediaArt, 2013 (siehe S. 13).
- [15] Scott Spencer. *ZBrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting*. Indiana, USA: John Wiley & Sons, 2011 (siehe S. 7).
- [16] Bryan Tillman. *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press, 2011 (siehe S. 8, 30).
- [17] Richard Williams. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber & Faber, 2001 (siehe S. 9).

Online-Quellen

- [18] URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Agreeableness> (besucht am 20.07.2015) (siehe S. 2).
- [19] URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Schattenriss> (besucht am 18.05.2015) (siehe S. 5).
- [20] URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Schattenriss> (besucht am 22.05.2015) (siehe S. 6).
- [21] URL: <https://rolfing.wordpress.com/category/rolfing-grundlagen/> (besucht am 21.11.2015) (siehe S. 11).
- [22] URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Lori_Yagami (besucht am 21.11.2015) (siehe S. 17).
- [23] URL: http://snk.wikia.com/wiki/Wild_iori (besucht am 21.11.2015) (siehe S. 17).
- [24] URL: <https://storybird.com/jevs-illustration/artwork/mad-scientist/> (besucht am 21.11.2015) (siehe S. 18).
- [25] URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Apocalypse_\(comics\)#](https://en.wikipedia.org/wiki/Apocalypse_(comics)#) (besucht am 18.07.2015) (siehe S. 20).
- [26] URL: <http://www.sueddeutsche.de/gesundheit/psychopathen-in-film-und-realitaet-hannibal-lecter-und-all-die-anderen-1.1882359-2> (besucht am 04.01.2016) (siehe S. 20).
- [27] URL: <https://theentertainmentnut.wordpress.com/2012/09/13/an-animated-dissection-the-enigma-of-spirited-aways-noh-face/> (besucht am 21.11.2015) (siehe S. 21).
- [28] URL: <https://theentertainmentnut.wordpress.com/2012/09/13/an-animated-dissection-the-enigma-of-spirited-aways-noh-face/> (besucht am 21.11.2015) (siehe S. 22).

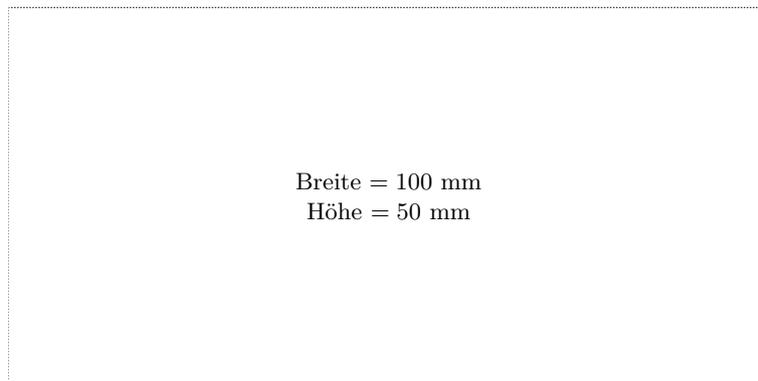
- [29] URL: <http://nerdreactor.com/wp-content/uploads/2011/09/Dave-Rapoza-Baxter-Stockman.jpg> (besucht am 21. 11. 2015) (siehe S. 24).
- [30] URL: <http://www.horrtalk.com/reviews/movie-reviews/1017-the-fly-blu-ray-review.html> (besucht am 21. 11. 2015) (siehe S. 24).
- [31] URL: <http://danluvisiart.deviantart.com/art/VENOM-197292787> (besucht am 21. 11. 2015) (siehe S. 25).
- [32] URL: <http://www.laureldaustinar.com/concept-dragonhead> (besucht am 21. 11. 2015) (siehe S. 26).
- [33] URL: http://monster.wikia.com/wiki/Zombie_dog (besucht am 21. 11. 2015) (siehe S. 26).
- [34] URL: <http://www.plot4u.de/halloween-hexe-aufkleber-pw-104-1251.html> (besucht am 21. 11. 2015) (siehe S. 28).
- [35] URL: <https://cinematographicblog.wordpress.com/2013/11/03/snow-white-and-the-seven-dwarfs/> (besucht am 21. 11. 2015) (siehe S. 28).
- [36] URL: <http://pizza-party-podcast.wikia.com/wiki/Shrek> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 31).
- [37] URL: <http://questionsleepzz.deviantart.com/art/LIMBO-Spider-309815220> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 32).
- [38] URL: <http://www.rapsheet.co.uk/RapSheetMain/Character2.asp?Uniqueld=2323> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 33).
- [39] URL: http://www.sweet-babyaufkleber.de/product_info.php?info=p382_baby-284.html (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 34).
- [40] URL: <https://www.pinterest.com/pin/562879653399365052/> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 34).
- [41] URL: <http://www.drawingsomeone.com/zombie-drawing/> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 38).
- [42] URL: <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/a-clenched-fist-held-high-in-protest-vector-996316> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 40).
- [43] URL: <http://www.freepik.com/free-photos-vectors/go-down> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 40).
- [44] URL: <http://disney.wikia.com/wiki/Yokai> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 43).
- [45] URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Attribut_\(Kunst\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Attribut_(Kunst)) (besucht am 19. 06. 2015) (siehe S. 42).
- [46] URL: <http://wegeekedthis.com/choose-your-own-adventure-feminism-the-multiple-narratives-of-maleficent/> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 44).

- [47] URL: <http://www.giantbomb.com/images/1300-1066686> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 45).
- [48] URL: http://memory-alpha.wikia.com/wiki/Borg_drone (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 46).
- [49] URL: <http://s39.photobucket.com/user/KupoNH/media/renders/NewSuperMarioBros-SpikeyKoop.png.html> (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 48).
- [50] URL: [http://fantendo.wikia.com/wiki/New_Super_Mario_World_\(NSMWu\)?file=Green_Baby_Yoshi.png](http://fantendo.wikia.com/wiki/New_Super_Mario_World_(NSMWu)?file=Green_Baby_Yoshi.png) (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 48).
- [51] URL: <http://www.costume-box.com/images/zombieFW1111.jpg> (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 48).
- [52] URL: <https://www.all4yourparty.de/images/produkte/i45/4579-WI7486123.jpg> (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 48).
- [53] URL: https://www.stanwinstonschool.com/ckeditor_assets/pictures/407/content_penguin_blog_10.jpg?1346358741 (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 49).
- [54] URL: http://images.t-nation.com/forum_images/1/0/1020323.1145166290196.small_head.jpg (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 49).
- [55] URL: http://images.fandango.com/ImageRenderer/0/0/redesign/static/img/default_poster.png/0/images/masterrepository/other/1_EverettCollection_TheHobbit.JPG (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 49).
- [56] URL: http://farm3.static.flickr.com/2276/2041652389_94ef8f1316.jpg (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 49).
- [57] URL: https://c1.staticflickr.com/3/2668/3961797651_c055d8cfe2.jpg (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 50).
- [58] URL: https://www.google.at/imgres?imgurl=http://www.animatorisland.com/wp-content/uploads/2013/04/Posing2_Illustrations0002.png&imgrefurl=http://www.animatorisland.com/perfect-posing-2-appealing-and-readable/&h=600&w=800&tbnid=HHg79TbvysvaqM:&docid=YigKmafdVB6acM&ei=yW6aVqXDIMHiUoLiheAD&tbm=isch&client=safari&ved=0ahUKEwjly-qn367KAhVBsRQKHQJxATwQMwgeKAAwAA (besucht am 16. 01. 2016) (siehe S. 50).
- [59] Roger Ebert. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Star_Trek_II:_The_Wrath_of_Khan (besucht am 29. 12. 2015) (siehe S. 14).
- [60] Julia Heymann. *Faszination des Fürchtens*. URL: <http://www.spektrum.de/news/faszination-des-fuerchtens/1212239> (besucht am 29. 12. 2015) (siehe S. 15).

- [61] *King of Fighters Retrospective: 2001, K9999 Spezialattacke*. URL: <http://shonenotakucorner.blogspot.co.at/2013/02/king-of-fighters-retrospective-2001.html> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 41).
- [62] Iris Luckhaus und M. Klesse. *Das Lily Lux Notizbuch*. Sep. 2010. URL: <http://www.irisluckhaus.de/portfolio/grafik/vogelsilhouetten/> (besucht am 21. 11. 2015) (siehe S. 7).
- [63] *Thomas Stegman, Forum für Naturfotografie*. URL: <http://blog.tillsukopp.de/home/wie-energievampire-krabben-ihren-trainings-erfolg-behindern> (besucht am 22. 11. 2015) (siehe S. 40).
- [64] Leo Tsang. 2010. URL: <http://ltsang.blogspot.co.at/2010/11/character-design-workshop-06.html> (besucht am 23. 11. 2015) (siehe S. 6).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —