

Character Design – Methoden und Prinzipien

Fachbereich Digitale Medien
Studiengang Medieninformatik

Betreuende Professoren
Prof. Christian Fries
Prof. Arthur Schrödinger

Im Rahmen der Diplomarbeit
"Character Design – Methoden und Prinzipien"
entstanden.

© 2003 by Valentin Koch

Eidesstattliche Erklärung

Der Verfasser erklärt eidesstattlich, dass er keine anderen als die hier angegebenen Hilfsmittel verwendet und diese vollständig zitiert hat.

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung.....	8
1.1	Was ist Character Design?.....	8
1.2	Warum benötigt man Character Design?.....	10
1.3	Gutes Character Design?.....	11
1.4	Historischer Rückblick.....	13
1.5	Die Bedeutung des Character Designs heute.....	20
2	Grundlagen des Character Designs.....	21
2.1	Eigenheiten der menschlichen Wahrnehmung.....	21
2.2	Klassifizierung von Charakteren.....	24
2.3	Prinzipien des Character Designs.....	26
3	Character Conception.....	28
3.1	Psychologische Grundlagen.....	28
3.2	Modell der dramaturgischen Figur.....	33
3.3	Charakter-Profil.....	35
4	Character Development.....	35
4.1	Elementare Entwurfsmethoden.....	35
4.1.1	Kreismethode.....	35
4.1.2	Form-Masse-Methode.....	35
4.1.3	Konstruktions-Form-Methode.....	35
4.1.4	Flächen-Methode.....	35
4.1.5	Freie Methode.....	35
4.1.6	Anwendung im Praxisbeispiel.....	35
4.2	Spezifischere Entwurfsmethoden.....	35
4.3	Vom ersten Entwurf zum Model Sheet.....	35
5	Character Performance.....	35
5.1	Animationstheorie.....	35
5.1.1	Körpersprache, Gestik und Mimik.....	35
5.1.2	Animationsvorbereitung.....	35
6	Abschließende Betrachtungen.....	35
7	Anhang: Grundformen der Angst.....	35
8	Anhang: Alphabetized Catalog Of Emotions And Expressions	35

9	Anhang: Katalog der Körpersprache.....	35
10	Anhang: Auflösung Figuren–Silhouetten.....	35
11	Literatur	35

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1	Illustration von John Tenniel zu Alice im Wunderland.....	14
Abb. 2	Illustration von Gustave Doré	14
Abb. 3	Max und Moritz.....	14
Abb. 4	Gertie The Trained Dinosaur	15
Abb. 5	Medusa aus "Kampf der Titanen"	16
Abb. 6	Schneewittchen und die sieben Zwerge	16
Abb. 7	Carl Barks	17
Abb. 8	Supermario	18
Abb. 9	Roger und Jessica Rabbit.....	18
Abb. 10	Kyoko Date	19
Abb. 11	Einflussfaktoren auf das Character Design.....	20
Abb. 12	Beobachtbares Verhalten.....	30
Abb. 13	Hierarchie der Bedürfnisse	32
Abb. 14	Modell der dramaturgischen Figur.....	34
Abb. 15	Entwurfsbeispiel Kreismethode	35
Abb. 16	Kombinationsbeispiele zur Kreismethode	35
Abb. 17	Form–Masse–Korpus; Front– und Rückseite.....	35
Abb. 18	Beispiel für einen Form–Masse–Entwurf nach dem Vorbild der menschlichen Muskulatur	35
Abb. 19	Weitere Beispiele der Form–Masse–Methode.....	35
Abb. 20	Kommerzielle Beispiele zur Form–Masse–Methode	35
Abb. 21	Erfindung von Muskeln.....	35
Abb. 22	Weitere Beispiele zur tieranatomischen Deformation	35
Abb. 23	Beispiel zur Anwendung der tieranatomischen Deformation anhand eines weiblichen Löwens	35
Abb. 24	Comic Book Style vs. Animation Style	35
Abb. 25	Kreis– vs. Form–Masse–Methode.....	35
Abb. 26	Aktstudien mit dem Entwurf eines Oberflächennetzes	35
Abb. 27	Skulpturhafte Darstellung	35
Abb. 28	Figuren–Silhouetten	35
Abb. 29	Wahrnehmung und Wiedererkennung von Gesichtern bei Kindern.....	35
Abb. 30	Beispiele zum Entwurf mit Flächen	35

Abb. 31 Beispiele zur weiteren Ausarbeitung von Flächen-Entwürfen.....	35
Abb. 32 Beispiele zur freien Methode	35
Abb. 33 Serie der freien Methode mit einem gleichbleibendem Element.....	35
Abb. 34 Entwurf Scrapie	35
Abb. 35 Entwurfsweg Günter	35
Abb. 36 Analyse der Form von Günter; von 2D nach 3D.....	35
Abb. 37 Fotomontage	35
Abb. 38 Animation-Thumbnail; Beispiel aus "The Rescuers"	35
Abb. 39 Animations-Thumbnails beim Character Design	35
Abb. 40 Katalog der Emotionen und Mimik von Jack Hamm 1	35
Abb. 41 Katalog der Emotionen und Mimik von Jack Hamm 2	35
Abb. 42 Katalog der Emotionen und Mimik von Jack Hamm 3	35
Abb. 43 Auflösung Figuren-Silhouetten.....	35

Tabellenverzeichnis

Tab. 1 Charakterisierung von Gesichterclustern.....	23
Tab. 2 Abwehrmechanismen des Ichs	31
Tab. 3 Bedeutung ausgewählter Variablen und Prozesse für die Haupttheorien der Persönlichkeit.....	33
Tab. 4 Charakter-Profil-Tabelle.....	35
Tab. 5 Fünf-Faktoren-Modell des Persönlichkeitseindrucks	35
Tab. 6 The Table of Feelings	35
Tab. 7 Antinomie: Schizoide vs. depressive Persönlichkeitsstruktur	35
Tab. 8 Antinomie: Zwanghafte vs. hysterische Persönlichkeitsstruktur	35
Tab. 9 Kleine Handgesten-Tabelle.....	35
Tab. 10 Kleiner Katalog der Körpersprache.....	35

Vorwort

Es gibt bisher in der Literatur keine vergleichbare Anstrengung möglichst viele Aspekte des Character Designs anzusprechen und so dem Einsteiger einen strukturierten Überblick über die Methoden und Verfahren zu vermitteln. Es wurde meist nur in einzelnen Kapiteln sehr begrenzt auf die hier gestellte Thematik unter Überschriften wie "Character Development", "Figuren entwickeln", usw. eingegangen oder andere Werke tragen zwar den Titel "Character Design", beschäftigen sich aber eher mit Character Modellierung, d. h. mit der praktischen Umsetzung in der 3D-Computergrafik. Dieses finden Sie hier wiederum nicht, d. h. es sind hier keine 3D-Modellierungs-Tutorien oder sonstige anwendungstechnische Arbeitsschritte zu finden.

Der Einsteiger sieht sich mit einer Vielzahl von Möglichkeiten und einer nur schwer überschaubaren Literaturliste konfrontiert. Ich möchte ihm hiermit einen komprimierten Einstieg liefern, der sicher sein gestalterisches Spektrum erweitert (zumindest war dies bei mir der Fall). Die Ihnen vorliegende Arbeit ist jedoch keineswegs als gekürzte oder beschränkte Inhaltsangabe einer ausgewählten Literatur zu verstehen, sondern vielmehr im Sinne eines linearen, praktischen Wegweisers mit entsprechenden praktischen Beispielen.

Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt im Entwerfen von Figuren. Eine vollständige Auseinandersetzung mit dem Character Design und der Character Animation würde die Verfassung einer Bibliothek benötigen und kann niemals in nur einer Arbeit behandelt werden. Allerdings komme ich nicht umhin einige Prinzipien der Animation anzusprechen, da sie mit dem Character Design untrennbar verbunden sind, weshalb ich ihnen ein – wenn auch viel zu kleines Kapitel – gewidmet habe.

Diese Schrift ist sequentiell aufgebaut, d. h. jedes nachfolgende Kapitel baut auf den Inhalt der vorhergehenden Kapitel auf, weshalb ich eine non-lineare Durcharbeitung nicht empfehlen kann. Quellenangaben und sonstige Anmerkungen sind als Fußnotentext am jeweiligen Seitenende aufgeführt, um den Lesefluss nicht zu beeinträchtigen.

Es dürfte jedem klar sein, dass es unmöglich ist die gesamte Bandbreite an Gestaltungs- bzw. Entwurfsmöglichkeiten von Charakteren abzudecken, weshalb diese Arbeit – milde betrachtet – nur einen winzigen Einstieg repräsentiert. Prinzipiell geht dem technischen Produktionsprozess ein konzeptioneller, künstlerischer Schöpfungsprozess voraus, der immer gleich ist, egal ob wir einen Character für ein Computerspiel, eine Multimedia-CD-ROM oder einen Animationsfilm entwerfen. Ich beschäftige mich bei dieser Ihnen hier vorliegenden Arbeit genau mit diesem konzeptionellen Vorgang, mit Methoden und Prinzipien zum Entwerfen von fiktiven Figuren. Bekannte Entwurfsmethoden werden zunächst einmal vorgestellt und veranschaulicht, um dann anhand eines praktischen Beispiels analysiert zu werden, d. h. ich habe einen kurzen Animationsfilm mit zwei Figuren erstellt. Weitere Einzelheiten zur Geschichte, u. a. finden Sie auf der beiliegenden CD-ROM. Auf den Inhalt der CD-ROM und den Inhalt eines zusätzlichen Dokuments auf der CD, den Character Guide Lines, werde ich mich

beziehen, um nicht alles doppelt niederzuschreiben und ich empfehle dem Leser sich vor dem Kapitel "2 Grundlagen des Character Designs" die CD anzuschauen.
Weiterhin wünsche ich dem angehenden Character Designer genauso viel Spass und Hartnäckigkeit bei der Anwendung der Methoden, wie ich es zu spüren bekam.



1 Einführung

1.1 Was ist Character Design?

Eine genaue Antwort auf diese Frage zu finden, ist nicht so leicht, wie es vordergründig den Anschein hat. Am besten wir gehen ganz sachlich und methodisch vor und beginnen mit vorerst unabhängigen Definitionen für beide Hauptwörter:

"Design, aus dem Begriff für „Zeichnung“ der romanischen Sprachen (z. B. lateinisch designare: bezeichnen, im Umriss darstellen; und aus dem italienischen disegno, das sowohl Entwurfszeichnung wie auch künstlerische Idee und Konzept bedeutet) abgeleiteter Begriff ästhetischer wie funktionaler Charakteristik industriell gefertigter Gebrauchsgegenstände bzw. die nach einem Entwurf eines Design entstandene Form. [Heute] ... hat sich aus dem überwiegend industriellen Design ein erweiterter Überbegriff entwickelt. Dieser erweiterte Design-Begriff deckt inzwischen alle ästhetischen Bereiche zwischen Kunst- und Industrieprodukten ab." ¹

Verallgemeinert und prägnant ausgedrückt verstehen wir unter Design die Symbiose von Ästhetik und Funktion oder anders: Etwas eine Gestalt, eine Form verleihen unter Berücksichtigung funktionaler, technischer, psychologischer Aspekte mit dem Ziel beim Rezipienten eine Wirkung zu erzielen.

Zusätzlich können wir Design der Kunst unterordnen, d. h. Design ist immer Kunst, aber Kunst muss nicht gezwungenermaßen Design sein. Der Kunstbegriff ist eher freier und unterliegt keinen echten Beschränkungen. Aber wir wollen hier nicht in eine philosophische Diskussion über Kunst und Design ausarten und fahren fort mit der Definition von "Character":

"Charakter (Psychologie), Gesamtheit der Eigenschaften oder Wesenszüge eines Menschen, die ihn als Individuum von anderen unterscheidet." ²

Anders als im Deutschen versteht man unter dem mit "c" geschriebenen, englischen Wort "Character" nicht die so genannten inneren Werte, sondern vielmehr eine Figur, ein Wesen in

¹ List, Claudia, Microsoft ® Encarta ® Enzyklopädie 2002. © 1993–2001 Microsoft Corporation

² Erdmann, Jürgen, Microsoft ® Encarta ® Enzyklopädie 2002. © 1993–2001 Microsoft Corporation



seiner gesamten Erscheinungsform. Wir können also den englischen "Character" mit der deutschen "Figur" gleichstellen, z. B. sind die Romanfiguren keine "Figures", sie sind "Characters". Allerdings gefällt mir die deutsche Beschreibung von "Charakter" fast besser, denn letztlich geht es um die Gestaltung von Individuen, die sich von anderen unterscheiden (sollen). Hinzu kommt "einfach" der visuelle Aspekt. Fügen wir beide Definitionen zusammen, dann entwerfen wir beim Character Design die äußere und innere Form eines Wesens unter Berücksichtigung des Systems, in dem die Figur lebt, agiert, aufgewachsen ist.

Wo beginnt nun Character Design und wo hört es auf? Ist ein Strichmännchen schon eine Figur? Schwer zu sagen, denn auch einem Strichmännchen lässt sich durch Animation sehr viel Seele einhauchen, obwohl Sie vermutlich keine urheberrechtlichen Geltungsansprüchen stellen könnten. Unserer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, denn auch unbelebte Gegenstände oder abstrakte Formen können Charaktere sein.

Eine wirklich genaue Definition und einen klar umgrenzten Wirkungsbereich zu finden ist unmöglich. Schließlich gibt es noch das Gebiet "Creature Design". Ohne Zweifel zählt Stan Winston zu den bekanntesten Vertretern dieses Metiers. Er entwarf u. a. das Erscheinungsbild der "Jurassic-Park-Dinosaurier" und die realistischen Roboter-Dinos für Nahaufnahmen. Das "Creature Design" schließt also zum eigentlichen Character-Entwurf noch die Modellierung von Puppen mit ein.

Jetzt ist die Verwirrung wohl komplett. Ich breche an dieser Stelle ab und liefere dem Leser eine sehr reduziert abstrahierte Definition:

Character Design ist die visuelle Gestaltung eines fiktiven Wesens unter Berücksichtigung biologischer, soziologischer und psychologischer Aspekte und den funktional technologischen Bedingungen des jeweiligen Mediums.

Trotzdem hoffe ich, mit dem kleinen Anlaufversuch, eine genauere Definition zu finden, nicht nur Verwirrung gestiftet zu haben, sondern vielleicht auch eine gewisse Anregung für eine etwas differenziertere Betrachtungsweise, um damit ein Bewusstsein für die Schwierigkeit dieses doch so banal klingenden Themas zu erwecken.

Schließlich möchte ich mit dem Leser noch eine kleine Vereinbarung treffen. Im deutschsprachigen Raum ist es sowohl üblich das Wort "Character" mit "c" als auch mit "k" zu schreiben, wobei sich meist die Bedeutung aus dem Kontext des Satzes ergibt. Um aber Verwirrung zu vermeiden, werde ich das Wort mit "c" schreiben, wenn damit die Figur im englischsprachigen Sinne gemeint ist und mit "k" schreiben, wenn die Psyche der Figur im deutschsprachigen Sinne gemeint ist.



1.2 Warum benötigt man Character Design?

Mit dem Medium Kino kam zur literarischen Figurenentwicklung der visuelle Aspekt hinzu. Der Begriff Character Design wurde geprägt und gewann mit zunehmender Verbreitung der visuellen Kommunikation immer mehr an Bedeutung.

Niemand mag bestreiten, dass andere Menschen den größten emotionalen Eindruck in uns hervorrufen. Sicher, künstliche Figuren sind kein Ersatz für die Komplexität und Wirkung richtiger Menschen, jedoch sprechen sie bei uns ähnliche Gemütszentren an und bewirken durch ihre Darstellung einen besonderen visuellen Reiz. Charaktere sind eine Form der visuellen Kommunikation, die uns erlaubt, fantastische Geschichten zu erzählen, uns emotional zu berühren.

Personifikation oder Emotionalisierung, wenn sie so wollen, ist in der Werbe-Industrie zu einem festen Bestandteil geworden. Uns wird schon lange nicht mehr das gut funktionierende Auto angeboten, sondern Gefühle von Freiheit, Unabhängigkeit oder die Geborgenheit einer Familie. Das gute Waschmittel bringt nicht nur saubere Wäsche, sondern auch eine harmonisch funktionierende Familie, saubere Gläser ermöglichen eine tolle Beziehung zu unserem Nachbarn und ein ganz bestimmtes Getränk macht uns attraktiv. Auf die gleiche Art sprechen künstliche Figuren unsere Emotionen an, und ich möchte behaupten, dass die meisten dies auf eine direkte, unkomplizierte Weise tun, die unmissverständlich, unzweideutig ist, wie dies bei Kindern der Fall sein kann. Wer fühlte nicht mit, mit dem ewigen Verlierer Charlie Brown oder dem süßen, sozialgeschädigten Elefant Dumbo und für den zynisch-depressiven Kater Garfield haben viele Sympathie empfunden, die sie einem Menschen mit derselben geistigen Ausprägung eher weniger gegönnt hätten.

Zeichentrickfilme bieten einen ganz besonderen visuellen Anreiz, wie dies auch bei der Malerei zutrifft. Trickfiguren können nicht sterben, wie uns das die Looney Toons bewiesen haben, außer vielleicht durch *Richter Toons Suppe* ("Who framed Roger Rabbit").

Wir können künstliche Charaktere viel klarer und eindeutiger gestalten, als dies in der Wirklichkeit möglich ist. Nur bei künstlichen Charakteren können wir z. B. im Bezug auf Märchen-erzählungen "absolut gute" oder "rein böse" Figuren glaubwürdig erschaffen. Die Wirklichkeit ist in einem so unüberschaubarem Maße komplex, so dass hier ein Urteil über "gut" oder "böse" ohne differenzierte Betrachtungen, ohne Relativierungen kaum möglich ist. In genau dem gleichen Sinne können künstliche Figuren auf eine relativ kleine, überschaubare Anzahl von Temperaments- und Charaktereigenschaften reduziert werden, die z. B. Kindern ein klares Verständnis der Figur ermöglicht. Aber auch wir Erwachsenen erwarten von manchen Geschichten eine klarere und eindeutige Trennung, sie macht uns die Vorstellung einer schönen Welt schmackhaft, einer gerechten Welt, einer Welt, die – wie wir ganz genau wissen – nur in unserer Fantasie existieren kann. Diese Behauptungen seien einmal so dahin gestellt. Aber wie erklären sie sich sonst den Erfolg von Märchen- und Fantasieerzählungen allge-



mein, den Erfolg solcher klar strukturierten Comics, wie z. B. Superman und Spiderman und wie erklären Sie sich, dass viele Erwachsene Trickfilme aller Art genauso mögen, wie dies Kinder tun.

Es gibt selbstverständlich auch Menschen, die sich von virtuellen Charakteren überhaupt nicht angesprochen, berührt fühlen. Scheinbar ist in letzter Instanz, alles eine Frage des individuellen Geschmacks.

Lassen Sie uns in den folgenden Stichworten rekapitulieren, warum wir Character Design brauche:

- Warum benötigen wir Geschichten, Unterhaltung, ..., also bedingt durch den Menschen selbst.
- bedingt durch das Medium (Zeichentrickfilm, Comic, 3D-Animation, Computerspiel)
- hoher Grad an Identifikation und Empathie
- Sympathiewertsteigerung (Werbung, Produkt)
- besondere künstlerische Ausdrucksform (Farbe, Gestaltung von Märchenfiguren, absurde Welt der Warner Bros. Trickfilme, MGM)

1.3 Gutes Character Design?

Ah, jetzt erwarten Sie von mir eine Zauberformel oder so was ähnliches. Wenn dem wirklich so sein sollte, dann brauchen Sie gar nicht mehr weiterlesen.

Die erste ernsthafte Frage könnte lauten: Was ist gutes Character Design? Tja, ich kann Ihnen diese Frage nicht eindeutig beantworten. Wahrscheinlich sind Sie jetzt sehr überrascht? Gut, ich entschuldige mich für meine Ironie und werfe ein paar Stichworte in die nächsten Zeilen:

- Publikum
- Geschmack, Stil
- Fähigkeit des Designers/Künstlers
- gute Geschichte/interessanter Kontext
- Wirtschaftlichkeit: Zeit/Budget
- Akzeptanz → Sympathie → Empathie → Identifikation

Zunächst einmal steht das Publikum an erster Stelle. Das Publikum entscheidet über den Erfolg einer Figur. Leider haben meine Recherchen im Bezug auf zielgruppenorientiertes Character Design keine fruchtbaren Erkenntnisse ergeben. Sicher muss man unterscheiden, ob man eine Figur für Kleinkinder, Kinder, Jugendliche oder Erwachsene gestaltet. Vor allem sollte man Kinder bei der psychologischen Konstruktion einer Figur nicht überfordern. Ich



persönlich halte nicht sehr viel von zielgruppenspezifischem Character Design aus Marketing-Gesichtspunkten. Eher bin ich der Meinung, dass man Character Design nur da einsetzen sollte, wo es auch wirklich nötig ist. Man kann durch aus die Beweggründe für die Figur des Tigers von Kellogg's Frosties nachvollziehen. Er steht für Kraft, Vitalität und Spaß. Und die Botschaft kommt bei Kindern klar und unmissverständlich an. Aber können Sie mir erklären, was ein Fuchs mit einem Waschmittel zu tun haben soll, mit Spee Megaperls. Die Figur ist zwar sehr schön gestaltet, hat aber nichts mit dem Kontext gemein. Einen Fuchs mit Listigkeit, Schlauheit und Sparsamkeit zu verbinden, ist nun wirklich ein alter Hut. Genauso verhält es sich mit dem außerirdischen Baby von Milky Way. Außer dass sich der Name des Schokoriegels über Lichtjahre entfernt mit einem Außerirdischen verbinden lässt, steckt keine Aussage dahinter. Was sollen die Kinder von dieser Figur lernen? Was ist die Botschaft dieser Figur, die die Kinder dazu bringen soll, Milky Way zu essen?

Sicher, die einfachste Argumentation ist, das Produkt mit einer lebendigen Figur zu verbinden, anstatt einem Logo. Wenn die Figur lange genug als Markenzeichen verwendet wird, dann assoziiert der Mensch durch die bloße Erscheinung der Figur das dahinterstehende Produkt. Ein Logo ist eher abstrakt und muss über Menschen mit entsprechenden Werten und Botschaften verbunden werden. Ein gut beworbenes und prägnant gestaltetes Logo kann wirken wie ein Straßenschild, der Rezipient merkt es sich ein Leben lang und assoziiert damit den Firmen- und Produktnamen und evtl. auch die abstrakten Botschaften, wie z. B. Freiheit, Geborgenheit, Unabhängigkeit, Eleganz, usw.

Eine fiktive Figur kann ähnlich wirken. Sie muss dazu aber ganz klar und eindeutig von anderen Figuren unterscheidbar sein. Der Fuchs von Spee ist meiner Meinung nach auch deshalb keine sehr gute Wahl, weil LBS schon seit Jahrzehnten einen Fuchs hat.

Super Mario ist ein tolles Character Design, aber seinen Ruhm hat er wohl eher dem für damalige Verhältnisse völlig neuen Spielkonzept zu verdanken: Er wurde durch das "Jump 'n Run-Spiel" etabliert. Anders sieht es da bei Lara Croft aus. Hier war das Spielkonzept schon alt, aber der neue optische Reiz der 3D-Grafik und natürlich das Design von Lara Croft verhalfen hier dem Computerspiel zum Erfolg.

Ein gutes Character Design kann einem Produkt zu großem Erfolg verhelfen, es kann aber genauso gut nach hinten losgehen, wenn die Figur falsch eingesetzt wird.

Ich für meinen Teil denke: Stecken Sie Ihr Herz, Ihre Liebe, Ihre Leidenschaft, Ihre Lebenserfahrung in Ihre Figuren. Gestaltung ist zum größten Teil Intuition und Talent. Entweder Sie können es oder nicht, so hart das auch klingen mag, aber das ist meine ganz persönliche Meinung. Sie können noch so viele Markt- und Zielgruppenanalysen durchführen. Glauben Sie die Gestalter von Lara Croft haben sich diese Marktforschung leisten können. Nein, ihre Idee war im nach hinein relativ simpel: Einen weiblichen Indiana Jones mit scharfen Kurven. Welcher Jugendliche kann dem schon widerstehen?



Intuition, Kreativität und Talent sind ausschlaggebend. Erfolg lässt sich nicht berechnen. Vielleicht lässt sich die Intuition durch Lebenserfahrung trainieren, aber Kreativität und Talent lässt sich nicht erlernen. Andere Autoren meinen wiederum z. B.: Die Kunst der Animation ist zu 99 % harte Arbeit und nur 1 % sei Talent. Hierfür gibt es keinen mir bekannten wissenschaftlichen Ansatz, also suchen Sie sich es selbst aus.

1.4 Historischer Rückblick

Der folgende chronologisch geordnete, historische Rückblick soll nur eine kleine Auswahl der historisch bedeutendsten Ereignisse des Character Designs darstellen. Ich hege keinen Anspruch auf Vollständigkeit und anders als in den anderen mit dieser oder ähnlicher Thematik auseinandersetzenen Schriften, möchte ich nicht bei den Höhlen von Lascaux beginnen, sondern an einem Zeitpunkt, an dem die visuelle Kommunikation massiv an Bedeutung zunahm. Außerdem orientiert sich die Historie ohne Rücksicht auf das Medium überwiegend an kommerziell erfolgreichen Charakteren.

Der Rückblick beginnt mit zwei bedeutenden Beispielen aus der Illustration, die zwar nicht direkt etwas mit dem uns heute bekannten Verfahren des Character Designs zu tun haben, die aber schon um das 19. Jahrhundert den unzähligen Roman- und Märchenfiguren zum ersten Mal ein prägnantes Gesicht gaben.

An dieser Stelle möchte ich mir einen kleinen Scherz erlauben. Wenn man Sie fragen würde, was wohl das erfolgreichste Character Design war, würden Sie vermutlich mit Mickey Mouse antworten. Dies trifft im Bereich des Zeichentrickfilms zweifelsohne zu. Ich vertrete eher die Auffassung, dass Jesus Christus und der Weihnachtsmann von Coca Cola an die erste Stelle gehören. Man mag darüber streiten, ob Jesus eine fiktive Figur ist, seine wahre Existenz ist aber noch nicht bewiesen, außerdem hat sich diese fantasievoll gestaltete Ikone so in unseren Köpfen verankert, dass man etwas ökonomisch angehaucht sagen kann: "Wow, das ist vielleicht ein erfolgreiches Character Design! Der Urheber muss ja stinkreich sein." Und wenn Sie irgendein Kind fragen, wie denn der Weihnachtsmann aussieht, dann werden die meisten Kinder antworten: "Er trägt einen roten Mantel, eine rote Zipfelmütze, hat einen großen weißen Bart und ist ziemlich dick." Wer denkt dabei schon an Coca Cola. Aber jetzt ist Schluss mit Sarkasmus und Schleichwerbung, nein, ich bekomme kein Geld dafür!



John Tenniels Illustrationen zu Alice im Wunderland (1865)



Abb. 1 Illustration von John Tenniel zu Alice im Wunderland³

Die Illustrationen zu Lewis Carrolls Kinderbuchroman *Alice's Adventures in Wonderland* stellten sich etwa hundert Jahre später als äußerst inspirativ für den Disney-Klassiker heraus.



In: Lodovico Ariosto,
Orlando Furioso, 1879.

Abb. 2 Illustration von Gustave Doré⁴

Auch Gustave Doré (1833 – 1883) lieferte unwissentlich den heutigen Cineasten in seinen Illustrationen zu zahlreichen Klassikern der Weltliteratur detaillierte Vorlagen, die schamlos ohne namentliche Nennung benutzt wurden. Jeder, der Star Wars kennt, sieht im Bild links sofort, wen Doré hier prophetisch porträtiert hatte.



Abb. 3 Max und Moritz⁵

Obwohl man sicher einige Figuren Wilhelm Buschs als "einfache" Karikatur bezeichnen kann, so sind doch seine populärsten Lausbuben Max und Moritz (1865) Vorläufer des Comics und damit auch wegweisend für das moderne Character Design. Auch anderen weniger bekannten Figuren verlieh er eine prägnante visuelle Charakteristik, wie z. B. Die fromme Helene, Maler Klecksel, Tobias Knopp – Abenteuer eines Junggesellen.

³ Microsoft ® Encarta ® Enzyklopädie 2002. © 1993–2001 Microsoft Corporation

⁴ Näheres über Gustave Doré und seinen Einfluss auf die Filmkunst finden Sie unter www.wilde-reise.de.

⁵ Großes Wilhelm-Busch-Buch, Reichenbach Verlag GmbH, München, S. 8



Gertie the Trained Dinosaur (1914)

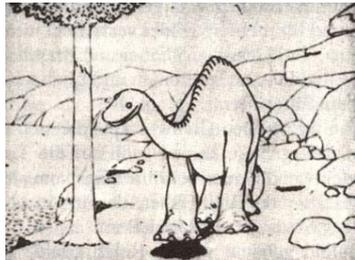


Abb. 4 Gertie The Trained Dinosaur⁶

Im Allgemeinen wird heute Winsor McCays Trickfilm als erster Zeichentrickfilm mit einem animierten Character betrachtet:

"Gertie was the first animated personality, showing shyness and stubbornness and eventually weeping big tears when she was criticized."⁷

Mickey Mouse (1928)

Geburtsstunde der berühmtesten Trickfigur war der Film *Steamboat Willie*, der auch als erster vertonter Zeichentrickfilm in die Geschichte einging. Folgende kleine Anekdote verdeutlicht bestimmt die unglaubliche Präsenz dieser doch so simplen Figur und vielleicht auch die allgemeine Bedeutung des Character Designs: "A certain Dr. Tom Dooley was running a hospital ship off the coast of south-east Asia, offering free medical care to anyone who would come and get it. Sadly, very few would. Clearly the symbol of the Red Cross wasn't a powerful enough attractant and so, as an experiment, he applied for and got permission to put a big picture of Mickey Mouse on the side of his ship. Sure enough, all the local kids came down to the beach for medical check-ups. The interesting point here is that those kids had never even heard of Mickey Mouse: it was the symbol of his face that attracted them."⁸

⁶ Reitberger, Reinhold, Walt Disney, Eine Bildbiographie, © 1979 by Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, S. 47

⁷ Thomas & Johnston, Illusion Of Live, Disney Editions 1981, S. 22

⁸ Encyclopedia Of Walt Disney's Animated Characters – From Mickey Mouse to Hercules, Hyperion New York 1998 (S. 31)



Puppen- und Creature-Design (1933)



Abb. 5 Medusa aus "Kampf der Titanen"⁹

Willis O'Brian gilt für seine Effekte in "King Kong und die weiße Frau" (1933) als Begründer der Stop-Motion-Technik und Ray Harryhausen erweckte mit dieser Technologie hunderte von mythologischen Kreaturen: Die bekanntesten Filme sind "The Seventh Voyage of Sindbad" (Sindbads siebente Reise, 1958), Sindbads gefährliche Abenteuer (1973) und Kampf der Titanen (1981).

1993 wurde die Stop-motion-Technik durch Nick Parks "Wallace & Gromit" wiederbelebt.

Beeindruckende Beispiele des Creature Designs sind noch Carlo Rambaldi E. T. und H. R. Gigers Alien, dessen *Monster-Ästhetik* auch andere Bereiche der visuellen Kommunikation, wie z. B. das Comic- und Computerspiel-Genre beeinflusste.

Wenn man über Puppen-Design spricht, gibt es nur einen Namen: Jim Henson. Die Figuren der Sesamstraße (1969) und der Muppet Show wurden zu Weltstars: Ernie und Bert, Samson, Kermit, der Frosch, das Krümelmonster und die korpulente Miss Piggy.

Snow White and the Seven Dwarfs (1937)



Abb. 6 Schneewittchen und die sieben Zwerge¹⁰

Auch wenn es einige Disney-Hasser nicht mehr hören können, so war dennoch dieser Film bahnbrechend und einzigartig im Trickfilm-Genre. Dieser setzte alle Maßstäbe in Optik, Ästhetik, Character Design, Animationsprinzipien, er war und ist auch heute noch die vollendete Kunst des Zeichentrickfilms. Alle anderen daraufhin folgenden Filme waren, bis auf Fantasia, "nur" noch Kopien.

Von den Disney-Zeichnern wurden auch die berühmten fundamentalen Prinzipien der Animation definiert. Insgesamt lässt sich noch hinzufügen, dass der Disney-Konzern ein unglaubliches Universum von fiktiven Cartoon-Figuren erschuf. Es wäre interessant zu erfahren wie viele Menschen insgesamt daran beteiligt waren.

⁹ Manthey, Dirk, Making of ... – Wie ein Film entsteht, Kino Verlag GmbH, Hamburg, S. 352

¹⁰ Inlay der Original Kaufkassette, Buena Vista Home Video GmbH, © The Walt Disney Company

¹¹ www.geocities.com/~jimlowe/barks/barksdex.html

Abb. 7 Carl Barks¹¹

Einer der bekanntesten unter ihnen war Carl Barks (1901–2000). Er kreierte die Cartoon-Stadt Entenhausen (engl. Duckburg) und zeichnete Hunderte von Comic-Geschichten über Dagobert & Co. Mit seinen Ölgemälden prägte er zudem eine Cartoon-Ästhetik, die der Malerei in nichts nachzustehen braucht.

Paramount, MGM, Warner Bros., Hanna Barbara & Co.

Hier alle berühmten und noch heute bekannten Figuren des Zeichentrickfilms aufzuzählen würde komplett den Rahmen sprengen. Lassen Sie mich ein Handvoll der Würdigung erwähnen: Betty Boop – erstes freches Girlie – (Leider befahl zum damaligen Zeitpunkt die Zensur, "ihr knappes Outfit und das 'anzügliche' Strumpfband zu übermalen."¹²), Popeye, Tom & Jerry, Bugs Bunny, Die Peanuts, Speedy Gonzales, Sylvester & Tweety, Porky Pig, Duffy Duck, Fred Feuerstein, Road Runner, und und und.

Unvergessen bleibt die Trickfilm-Kunst der Warner Bros., in denen die Figuren plattgewalzt, verbrannt und in die Luft gejagt werden, ohne dabei Schaden zu nehmen. Wie wir später sehen werden, lässt sich das Figurenuniversum Disney, MGM, Warner Bros., u. a. auf eine simple Formel reduzieren.

Superman (1938)

Der Texter Jerry Siegel und der Zeichner Joe Shuster sind die Erfinder von Superman und damit die Erfinder des typischen, bis heute in der Substanz unveränderten Superhelden-Comics. Stan Lee, Jack Kirby und Steve Ditko entwarfen 1960 in den Marvel-Comics ein ganzes miteinander verbundenes Universum von tragischen Helden wie The Fantastic Four, Spider-Man und Hulk. Dieses Comic-Genre hat sich zu einer riesigen Industrie entwickelt, die Tausende Zeichner beschäftigt, damit es auch heute noch jede Woche ein neues Heft am Kiosk gibt.

¹² Cinema – Europas größte Filmzeitschrift, Heft Nr. 223, Dezember 1996, S. 108, Kino Verlag GmbH, Hamburg



Super Mario (1981)



Abb. 8 Supermario¹³

Der knubbelige Klempner Mario von dem Nintendo-Manager Shigeru Miyamoto ist sozusagen die Mickey Mouse der Computerspiele. Pacman war zwar die erste Spielfigur, aber nur Supermario kann eigentlich als vollständiges Character Design betrachtet werden, weil er bereits als *hochaufgelöste Figur* auf den Spielverpackungen existierte. Das *dreipixelgroße* Pendant im Computer würde man nur mit geschlossenen Augen als Figur bezeichnen. Ein wunderbares Beispiel dafür, dass virtuelle Figuren nur in unserem Geiste zum Leben erweckt werden.

Roger Rabbit (1988)



Abb. 9 Roger und Jessica Rabbit¹⁴

Einer der wenigen Meilensteine des Trickfilms ist auch "Who Framed Roger Rabbit" (Falsches Spiel mit Roger Rabbit). Abgesehen davon, dass dies der erste Trickfilm ist, in dem Real- und Zeichentrick über eine gesamte Spielfilmlänge realisiert wurde, finden wir hier Cartoon-Figuren in einer erstmals viel detaillierteren Schattierungsart dargestellt, wie sie bei heutigen großen Hollywood-Produktionen Standard ist. Ich konnte es mir außerdem nicht verkneifen, die beiden Hauptfiguren bildlich zu zeigen, da Roger zu meinen Favoriten gehört, und Jessica ist sowieso viel attraktiver als Lara Croft.

Toy Story (1995)

Pixar Animation Studios produzierte mit "Toy Story" den ersten vollständig, computeranimierten Film. Die Computeranimation hat eine ganz eigene Ästhetik und damit neben dem Zeichentrick eine selbständige Daseinsberechtigung. In wenigen Jahren hat sich diese Animationstechnik zum perfekten Realismus entwickelt, wie dies in den jüngsten Filmen "Final Fantasy – The Spirits Within" und "Shrek" zu beobachten war.

John Lasseter rezitierte die klassischen Prinzipien zu den *Principles of Animation* und damit die Übertragbarkeit der klassischen Animationsregeln auf alle Animationstechniken, sei es nun Computer, Stop-motion oder Zeichentrick.

¹³ Choquet, Ed. David, 1000 Game Heroes, Taschen GmbH Köln, S. 65

¹⁴ Cinema – Europas größte Filmzeitschrift, Heft Nr. 250, März 1999, S. 11, Kino Verlag GmbH, Hamburg



Kyoko Date (1996)



Abb. 10 Kyoko Date¹⁵

Dieses junge Mädchen, geschaffen von dem japanischen Künstler KonKon, ist Model, Sängerin und Schauspielerin. Sie gilt als die erste Persönlichkeit aus dem Rechner, deren Karriere professionell durch eine Talentagentur geplant war.

"Es dauert wohl nicht mehr lange bis sich irgendein Fan in einen Star verliebt und Selbstmord deswegen begeht."¹⁶ Hm, das ist ansatzweise schon passiert: "I love Mickey Mouse more than any woman I've ever known." (Walt Disney).¹⁷

Im selben Jahr trat die britische Lara Croft die weibliche Nachfolge von Indiana Jones an. Ihr schauspielerisches Talent kann Harrison Ford nicht das Wasser reichen, dafür tanzte sie nach der Pfeife vieler männlicher Spielefans. Nach längerer Pause kam vor kurzem der fünfte Teil des Computerspiels heraus.

¹⁵ Wiedemann, Julius, Digital Beauties, Taschen GmbH Köln, S. 262

¹⁶ mündliche Aussage von Jochen Hamma, Produktionsleiter, Fantastic Realms GmbH

¹⁷ Grant, John, Encyclopedia Of Walt Disney's Animated Characters, Hyperion New York, S. 23



1.5 Die Bedeutung des Character Designs heute

Character Design hat heute eine größere Bedeutung denn je, der Markt wird überschwemmt mit künstlichen Charakteren und es wird dadurch immer wichtiger, sich aus der Masse abzuheben.

Die Entwicklung von Figuren hat immense Ausmaße angenommen. Hunderte von Personen stecken hinter aufwendigen Hollywood-Produktionen wie z. B. die 100 Mio. \$ teure Produktion von Final Fantasy – The Spirits Within. Solche Produktionen sind meist zeitlich auf drei bis vier Jahre angelegt. Der Arbeitsaufwand, der hinter Produktionen wie Shrek steht, ist kaum überschaubar.

Wenn Sie nicht gerade der eigenbrötlerische Comiczeichner sind, dann werden Sie als Character Designer in einem Team von mehreren Personen beschäftigt sein, die für nur eine einzige Figurenentwicklung zuständig sind.

In Abbildung 11 sind eine Reihe von Personen und Bereichen aufgezeigt, die Einfluss auf die Gestaltung einer Figur haben bzw. haben können.

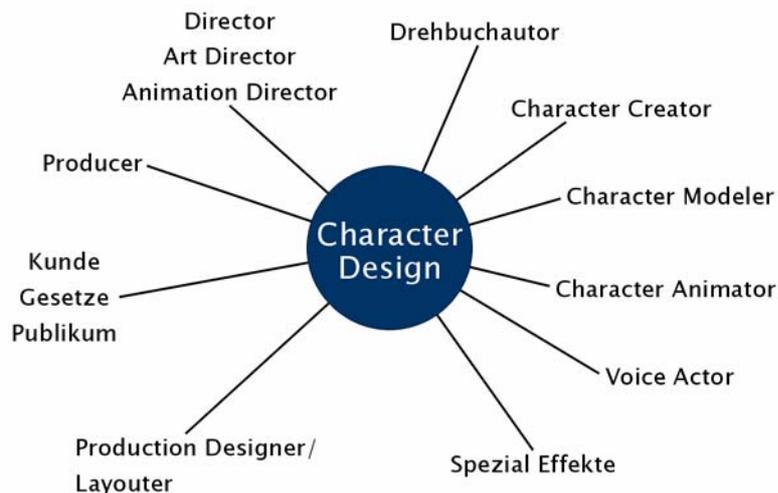


Abb. 11 Einflussfaktoren auf das Character Design

Anzumerken ist hier, dass es in der Praxis üblich ist den von mir titulieren Character Creator eher Character Designer zu nennen. Zum Beispiel finden wir im Abspann eines Trickfilms meist eine Rubrik "Character Design". Unter ihr sind die Zeichner aufgeführt, die die Figuren entworfen haben. Character Design ist aber weit mehr als der visuelle Entwurf einer Figur. Um der Figur Leben einzuhauchen

benötigt man Animatoren und die markante Synchronisation eines Voice Actors. Bei allen Gestaltungsgegenständen werden Director, Art Director, usw. das letzte Wort haben und der Produzent wird Ihnen sagen, dass keine Zeit und kein Geld mehr vorhanden ist für ein Cloth-Animation-Plugin.



2 Grundlagen des Character Designs

2.1 Eigenheiten der menschlichen Wahrnehmung

In diesem Abschnitt werde ich Sie nicht mit elementaren Erkenntnissen der menschlichen Wahrnehmung "belästigen". Ich setze voraus, dass Sie bezüglich der menschlichen Wahrnehmung über einige Grundkenntnisse verfügen, wie z. B. dass wir über fünf Sinne verfügen, oder dass unser Auge schnelle Bildfolgen als zusammenhängend wahrnimmt und damit erst eine visuelle Wahrnehmung von bewegtem Leben, scheinbar lebendigen Figuren möglich ist. Vielmehr werde ich mich mit der Frage beschäftigen: Wie nehmen wir unsere Umwelt ganzheitlich wahr und welche psychologischen Eigenheiten der menschlichen Wahrnehmung haben eine entsprechende Bedeutung für die Gestaltung von Figuren?

Jeder Mensch hat ein sogenanntes Urwissen, d. h. die Vorstellungen über Raum, Zeit, Proportionen und Bewegung. Diese Vorstellungen werden durch unsere Erfahrungen im Laufe unseres anfänglichen Lebens erweitert und verfeinert. Wir können deshalb beim Design von Figuren bestimmte Gesetze von Räumlichkeit, Zeit, Proportion und Bewegung nicht überschreiten. Wenn wir eine Figur auf zweidimensionalem Grund gestalten, sei es nur aus wenigen Strichen, dann können wir ihr durch die bloße Beachtung perspektivischer Grundgesetze Räumlichkeit verleihen, ohne jegliche Schattierung. Diese Räumlichkeit muss richtig sein, sie muss unserer Sehgewohnheit von Räumlichkeit entsprechen. Räumlichkeit, Zeit und Bewegung hängen sehr eng miteinander zusammen. Von diesen Begriffen tragen wir ein so perfektes Bild in unserem Gedächtnis, dass uns bei einer Computeranimation einer realistisch gestalteten Figur sofort auffällt, dass "irgendetwas" nicht stimmt. Bei von vornherein künstlich fiktiv gestalteten Figuren, fällt es uns zwar auch auf, aber es stört uns nicht weiter, wir sind eher bereit, Figuren dieser Art zu akzeptieren.

Die Proportion nimmt bei diesem Urwissen noch eine gesonderte Stellung ein. Sicher, bei der Karikatur werden figürliche Proportionen aufs extremste und groteskteste übertrieben, dennoch erscheinen uns die Figuren lebensfähig. Für Sie als Designer bedeutet dies einfach: Gestalten Sie keine figürlichen Proportionen, die so absurd sind, so dass die Figur nicht lebensfähig, nicht bewegungsfähig erscheint.



Ebenfalls wichtig zum Verständnis unserer Wahrnehmung anderer Figuren stellt die folgende Liste über Fehler, die wir bei der Beurteilung von anderen Menschen machen, dar:

1. Aufgrund unserer Lebenserfahrungen tragen wir eine sogenannte "implizite Persönlichkeitstheorie" mit uns herum. Sie verleitet uns dazu aus beobachtetem Verhalten, Vorhersagen im Bezug auf unbeobachtetes Verhalten anzustellen, d. h. wir verallgemeinern grundsätzlich und neigen dazu menschliches Verhalten eine viel zu starke Konsistenz zuzuschreiben.
2. Bei der Beurteilung von menschlichem Verhalten, neigen wir dazu, eher sprachlich zu denken und zu urteilen.
3. Wir sehen "Probleme" bei zwischenmenschlichen Beziehungen eher in den Menschen selbst, als in bestimmten Situationen.
4. Wir unterschätzen subtile situative Einflüsse, die bei verschiedenen Menschen unterschiedliche Reaktionen hervorrufen können.
5. Gewöhnlich sehen wir bestimmte Menschen nur in bestimmten Teilbereichen ihres Lebens ..., generalisieren aber unsere Beobachtungen auf andere für uns nicht einsichtige Bereiche.
6. Unsere Mitmenschen verhalten sich oft so, wie sie meinen, dass wir es von ihnen erwarten und übertreiben damit die Konsistenz, die wir ihnen unterstellen (aber vor anderen Beobachtern verhalten sie sich womöglich ganz anders.)
7. Die meisten von uns können die Situationen, in die sie sich hineinbegeben, frei wählen, und man wird sich gewöhnlich solchen Situationen aussuchen, in denen man sich aller Voraussicht nach wohl fühlen wird und denen man sich gewachsen glaubt.
8. Oft beurteilen wir die anderen nicht aufgrund unserer Beobachtung ihres Tuns, sondern aufgrund dessen, was sie über ihr Tun berichten. Solche Selbstberichte geben aber häufig ein ganz schiefes Bild.
9. Wir sind durch den "ersten Eindruck" stark voreingenommen, und spätere Bewertungen werden immer wieder so zurechtgebogen, dass sie sich mit dem ursprünglichen "echten" Eindruck decken.
10. Wir neigen dazu, Konsistenz auch da zu sehen, wo sie gar nicht existiert, weil wir gelernt haben, Konsistenz mit Güte, Zuverlässigkeit, Standhaftigkeit usw. gleichzusetzen.¹⁸

Diese Wahrnehmungsfehler bei der Beurteilung von anderen Menschen können wir prinzipiell übertragen auf die Beurteilung und Eindruckswirkung von Charakteren. Besonders im Hinblick auf die Stereotypie sind diese Feststellungen sehr interessant. Wir können diese Fehler beim Entwerfen von Figuren benutzen, aber auch umgekehrt, helfen sie uns bei der Entwick-

¹⁸ Teilweise gekürzte Formulierung, teilweise vollständige Zitate aus Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 398



lung von subtilen, vielschichtigen Figuren, unbeabsichtigte Stereotypisierungen zu vermeiden. Ein wissenschaftliches Experiment von Ronald Henss macht ausgesprochen deutlich, wie sehr Vorurteile und Stereotype unsere Wahrnehmung täuschen können. Bei diesem Experiment wurden Probanden verschiedene Gesichterfotos vorgelegt mit der Aufgabe, diese nach "Ähnlichkeit" zu sortieren. Dabei wurde nicht definiert, was unter dem Begriff "Ähnlichkeit" zu verstehen sei. Die Tab. 1 zeigt Ähnlichkeits-Begründungen, die die Probanden hinterher angaben. Auch beeindruckend in dieser Hinsicht ist die Fülle an Information, die die Probanden in einem schlichten Gesichtsfoto zu sehen glauben.

Männer	Frauen
Typische Hausmänner. Normale Mitteleuropäer. Lustig.	Jung. Kurzhaarig. Lächeln bei geschlossenem Mund.
Jung, smart. Markante Gesichtszüge; spitze Nase; nicht zu schmales Gesicht. Männlich. Entschieden, entschlossen.	Mit ganz offenem Blick; gleichzeitig aber verletzlich, was offen gezeigt wird.
Gütige ältere Herren. Freundliche, gütige Augen. Lächelnd, freundlich.	Waschmittel-Werbung-Frau. Hausfrauen-Typ. Für ihr Alter recht hübsch.
Ärzte, Geldaristokratie. Überheblichkeit trotz freundlichen Lächelns.	Leute-wie-Du-und-ich-Typ. Begegnet man auf der Straße. Ganz normale Leute.
Erfolgreicher Typ. Besitzer eines mittelständischen Betriebs. Anwalt oder Steuerberater. Verheiratet und zwei Kinder.	Jung. Haben etwas Freches und Herausforderndes. Interessant. Keck. Mischung aus sportlich und elegant.
Jünger (25 bis 30 Jahre). BWL-Studenten-Typ oder Banklehre. Jungunternehmer. Sportlich mit Golf Cabrio.	Ältere. Kurzhaarfrisur. Flott, haben noch was auch sich gemacht.
Manager-Typ. Leitender Angestellter. Mercedes, Villa, Frau und Geliebte.	Kindergesichter. Meistens ernster Blick. Junge Frauen, nicht älter als Ende 20. Nehmen alles im Leben recht ernst. Wissen nicht genau, was auf sie zukommt. Relativ wenig Lebenserfahrung.
Grobe Typen. Gesichtsausdruck grob. Schimanski-Bodyguard-Typ. Unattraktiv.	Frauen mittleren Alters. Ende 20 bis Mitte 40. Kokettieren bewußt. Kopf leicht schräg. Aufstützen des Kinns.
Netter-Junge-von-nebenan-Typ. Lachen, zeigen Zähne. Wie Sascha Hehn. Wie man sich guten Schwiegersohn vorstellt.	Mindestens 40. Reifere Frauen. Sehr viel positive und negative Lebenserfahrung. Sieht man an starken Lachfalten. Durchaus selbstbewußt, basierend auf Lebenserfahrung. Wissen, was sie wollen.
Freundlicher Typ. Etwas älter. Denen kann man sich anvertrauen. Besonnen. Lebenserfahrung.	Gehen gerne in kleine, nicht so verrauchte Kneipen. Sitzen gerne mit dem Freund zu Hause und essen italienisch.
Gehobener Dienst. Führungsspitze. Eiskalt berechnend, abgeklärt.	Haben es geschafft. Frauen von Ärzten, Rechtsanwälten. Können sich Haushälterin leisten. Arbeiten nebenbei, z.B. in einem Laden für Babymoden.
Lächeln alle. Offen. Können auf Leute zugehen. Machen eher anderen Leuten eine Freude als sich selbst.	Versuchen, Dich mit ihrem Blick zu durchbohren. Geheimnisvoller und forscher Blick, als ob sie mehr von einem wollten.
Kommissar-Typ. Wachsame Augen. Beobachtend. Strenger Blick. Etwas älter.	Süßer, verklärter Blick. Zierlich, verletzlich, trotzdem reizend, anziehend, auffordernd, attraktiv.
James-Dean-Typ. Attraktiv. Filmgesicht.	Südländischer Typ. Italienisch. Attraktiv.
Verbrechervisage. Unattraktiv.	Der etwas molligere Typ.
Kommen gerade von Mutters Schoß. Zum ersten Mal von zu Hause ausgezogen. Jeden Tag Spiegelei. Wissen noch nicht mit Wäsche zurechtzukommen. Ganz nett, aber auf Dauer langweilig.	Glückliche Mütter erwachsener Kinder. Um die 40. Würden durchaus etwas mit einem jüngeren Mann anfangen. Sportlich.
Trinker. Rot im Gesicht. Dicke Nase.	Marilyn-Monroe- bzw. Madonna-Typ.
Macho-Typ um 40, 50. Haben Karriere hinter sich. Würden ohne weiteres Frau und Kinder verlassen, um mit jüngerer Frau durchzubrennen.	
Sozi mit Ökotrend. Oberlehrer Specht. Man würde sich wohl bei ihnen fühlen.	
Tab. 1 Charakterisierung von Gesichterclustern ¹⁹	

¹⁹ Henss, Ronald, Gesicht und Persönlichkeitseindruck, Hogrefe-Verlag, S. 19



Henss' Versuchsaufbau macht außerdem deutlich, welche starke psychologische Wirkung andere Menschen und damit vielleicht auch andere "menschenähnliche" Wesen in uns hervorrufen können.

2.2 Klassifizierung von Characteren

Die Klassifizierung, wie ich sie hier abhandle, spielt eher eine untergeordnete Rolle, d. h. meist ist eine Klassifizierung aufgrund des spezifischen Projekts, des Computerspiels, des Films, wie auch immer, schon vorgegeben.

Grundsätzlich können wir eine Figur nach den folgenden globalen Parametern klassifizieren:

- Darstellungsform
- Medium
- Art und Gattung
- Stereotypen-Schema

Die Darstellungsform ist nicht immer absolut zu bestimmen, da die Übergänge fließend sind. "Darstellungsform" ist vielleicht begrifflich nicht ganz eindeutig. Vielleicht gefallen Ihnen die Begriffe "Auflösung" oder "Komplexität" besser. Grob können wir also Figuren einteilen in:

- Realismus
 - Naturalismus (z. B. "Final Fantasy – The Spirits Within", E. T.)
 - Semi-Realismus (z. B. Shrek, Final Fantasy VIII Computerspiel)
- Nicht-Realismus bzw. Karikatur
 - Semi-Karikatur (z. B. Shrek, Final Fantasy VIII Computerspiel)
 - Freie Karikatur/Cartoon (z. B. The Simpsons, Donald Duck).

Eine Zuordnung nach dem Medium ist in so fern wichtig, da das Medium zum einen die Darstellungsform schon impliziert und zum anderen technischen Beschränkungen die endgültige Erscheinung eines Characters beeinflussen. Beispiele für entsprechende Kategorien sind:

- Bewegt
 - Film (z. B. Serie, Kurzfilm, Spielfilm, Zeichentrickfilm, Stop-Motion, Computer-Animation)
 - Computerspiel
 - Multimedia-CD-ROM
 - Website
- Semi-Bewegt
 - Puppenfilm



- Scherenschnitt-Film
- Nicht-bewegt
 - Comic
 - Illustration
 - Freie Grafik/Karikatur
 - Puppen im Sinne von Spielzeug

Die Einteilung in bewegt, nicht-bewegt oder semi-bewegt wurden nach den gegenwärtigen Möglichkeiten des jeweiligen Mediums vorgenommen. Viele Flash-Animationen auf Webseiten kann man eher aufgrund ihrer Realisierung "semi-bewegt" zuordnen, jedoch hat man mit ein bisschen mehr Aufwand durchaus die Möglichkeit vollständig bewegte Animation zu erstellen mit den sogenannten 18–24 Bildern/Sekunde. Den Puppenfilm à la Muppet-Show habe ich der Kategorie "semi-bewegt" zugeordnet, weil Puppen nun einem nur beschränkte Bewegungen ausführen können, d. h. die Mimik wird bei Puppenfilmen dieser Art nicht eingesetzt. Nun widersprechen Sie vielleicht und sagen, E. T. oder Alien ist ja auch nur eine Puppe, diese sind aber eher dem Spielfilm zuzuordnen.

Entsprechende Kategorien für ein stereotypisches Schema zu bestimmen, bereitet hier schon größere Probleme, da nicht klar definiert ist, was "stereotyp" bedeutet bzw. wo die Stereotypisierung anfängt bzw. aufhört. Einige Beispiele sollen verdeutlichen, wie breitgefächert man diesen Begriff verstehen kann.

- Abstrakte Daten ("märchenhafte" Grundgesinnung, z. B. gut oder böse)
- Persönliche Daten (Biographie, Geographie, ...)
- Generation (jung, alt, jung geblieben, ...)
- Körperbautyp (Athlet, Bodybuilder, ...)
- Verhaltens-Grundtyp (Choleriker, Sanguiniker, Frauenheld, Sexbombe, ...)

Bei der biologischen Gattung sind klarere Trennungen möglich.

- Mensch (z. B. Mensch, Fabelwesen, mythologischer Gott, ...)
- Pflanze (z. B. Zauberbaum, fleischfressende Pflanze, singende Tulpen, ...)
- Tier (Elefant, Fabelwesen, Drache, ...)
- Gegenstand (Auto, Kerzenständer, ...)
- Mischwesen (Fabelwesen, Außerirdischer, ...)

Man könnte vor allen Kategorien eigentlich "Mensch" setzen, denn eine Tulpe wie eine Tulpe als Figur zu gestalten macht keinen Sinn. Wir würden die Tulpe nicht verstehen oder haben Sie schon mal eine Tulpe verstanden, ich meine, hat sie zu Ihnen gesprochen, wenn ja, dann sollten Sie sich vielleicht mit Kapitel 3.1 tiefer auseinandersetzen.



2.3 Prinzipien des Character Designs

Character Designer, Animatoren, Art Directoren gestalten Medieninhalte für Menschen, deshalb kann man grundsätzlich davon ausgehen, dass künstliche Figuren immer "menschenähnlich" aussehen und sich entsprechend "menschenähnlich" verhalten sollen. Dies muss nicht unbedingt über Sprache erfolgen, wenn der Inhalt sich genauso gut über Gestik und Mimik transportieren lässt.

Bambi ist kein Rehkitz, sondern eher eine Mischung aus Rehkitz, Mensch, Pantomime, Clown, Karikatur und Fantasie. Bambi hat die abstrahierte Topologie eines Rehs, also die Karikatur eines Rehs, außerdem verfügt Bambi über mimische Fähigkeiten, die an einen Clown erinnern.

Die Raptoren aus dem Film "Jurassic Park" klopfen mit den Klauen auf den Tisch, wie es manchmal gelangweilte oder nachdenkliche Menschen mit ihren Finger tun und sie öffnen sogar Türen. King Kong verliebt sich in eine Menschen-Frau und seine Mimik ist menschlich, kein Affe der Welt, so menschenähnlich uns auch die realen Affen erscheinen, hat die mimischen Fähigkeiten eines Menschen.

Wir wollen keine Kopie der Realität, ganz einfach aus dem Grund: Es ist unmöglich! Sicher gibt es Bestrebungen zum Realismus, wie z. B. in "Jurassic Park" oder "Final Fantasy – The Spirits Within", sie bleiben jedoch immer nur eine Annäherung an die Wirklichkeit.

Angelehnt an die Prinzipien der Animation (siehe 5.1.1 Prinzipien der Animation) ist die Übertreibung der Schlüssel zur Glaubwürdigkeit einer Figur. Mit Übertreibung ist sowohl die Übertreibung der Form als auch die Übertreibung von Emotionen gemeint. Character Designer gestalten künstliche Figuren und da künstliche Figuren niemals an die Komplexität eines Menschen herankommen, ist die Übertreibung das entscheidende Mittel um Emotionen verständlich zu kommunizieren. Die zu vermittelnden Emotionen einer Figur werden dadurch ein-eindeutig. Selbst bei gewollt realistischen Darstellungen werden Aussehen, Bewegung und Emotion übertrieben.

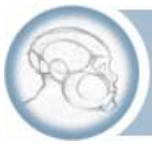
Lassen Sie uns die Prinzipien des Character Design nach dem Vorbild der *Prinzipien der Animation* noch einmal in Kurzform resümieren:

1. Fiktive Figuren werden nur in unserem Geist lebendig.
2. Vorlage ist die Wirklichkeit und vor allem der Mensch.
3. Charaktere sehen immer "menschenähnlich" aus.
4. Charaktere verhalten sich immer "menschenähnlich".
5. Keine Kopie der Realität, sondern Abstraktion und Annäherung
6. Glaubwürdigkeit ist der Schlüssel zu einer scheinbar lebendigen Figur.



7. Übertreibung ist der Schlüssel zur Glaubwürdigkeit einer Figur (entlehnt aus den Prinzipien der Animation)

Auf Grundlage dieser Prinzipien wird deutlich wie wichtig die Kenntnisse der menschlichen Wahrnehmung und der Psychologie auf diesem Gebiet sind.



3 Character Conception

In diesem Abschnitt beschäftige ich mich mit der inneren Definition einer Figur. Betrachten Sie das gesamte Kapitel nur als eine Sammlung von Lösungsvorschlägen, Möglichkeiten zur Definition der inneren Zustände, der Psyche einer Figur. Um einen möglichst breiten Konzeptionsvorschlag zu unterbreiten, komme ich nicht umhin, an manchen Stellen etwas weiter auszuholen. Allerdings, wenn Sie "nur" eine fröhliche, heiter lustige Figur kreieren wollen, die nichts anderes transportiert als Humor und Glück, dann tun Sie das. Es gibt für künstliche Figuren eigentlich keine wirklichen Vorschriften oder Prinzipien. Sie sind der Designer und Sie gestalten ihre Figur, so wie sie Ihnen gefällt. Damit wären wir bei der wichtigsten Frage: Mag ich, als Character Designer, meine Figur? Ihre Figur muss Ihnen gefallen, Sie müssen sie stimmig und glaubwürdig finden. Meiner Meinung nach ist es unmöglich alle Aspekte eines möglichen Erfolgs ihrer Figur bis hin zu zielgruppenspezifische Analysen zu beachten, um "ja möglichst eine finanziell erfolgreiche" Figur zu erschaffen. Niemand kann den Erfolg einer Figur vorhersehen.

3.1 Psychologische Grundlagen

Wir erschaffen beim Character Design fiktive Wesen und diese Wesen sollten Lebendigkeit und Glaubwürdigkeit ausstrahlen. Unter Glaubwürdigkeit verstehe ich u. A., dass die Figur in unseren Köpfen lebendig erscheint, eine Figur mit scheinbar wahren Gefühlen, Ängsten, Bedürfnissen, usw. Da wir in den meisten Fällen in diesem Sinne uns menschenähnliche Figuren gestalten, kommen wir an ein wenig psychologischem Grundwissen nicht vorbei.

Psychologie ist die Wissenschaft vom menschlichen Verhalten. Wir können die Erkenntnisse, Ansätze oder Theorien der Psychologie für die Kreation von simplen, stereotypisierten bis hin zu komplexen, widersprüchlichen Verhaltensweisen der Figuren verwenden. Das Forschungsfeld der Psychologie ist unüberschaubar groß und ich möchte mich hier auf das für das Character Design wichtigste Feld beschränken – die Persönlichkeitsforschung.

In der Persönlichkeitsforschung gibt es vier Ansätze von Persönlichkeitstheorien:

- Merkmalstheorie
- Psychodynamische Theorie
- Humanistische Theorie
- Lerntheorie



Vielleicht sollten wir zuerst einmal definieren, was wir unter dem Wort "Persönlichkeit" verstehen. Wir dürfen es nicht verwechseln mit dem alltagsprachlichen Gebrauch, in dem wir einen Filmstar oder eine andere populäre Person als "Persönlichkeit" titulieren. Aus psychologischer Sicht jedoch ist Persönlichkeit das, was ein Individuum charakterisiert, d. h. Sie und ich, wir alle haben eine Persönlichkeit.

"Persönlichkeit ist 'die Summe der Verhaltensweisen, mit denen ein Individuum charakteristischerweise reagiert und mit anderen Personen und Objekten in Beziehung tritt' (Ferguson 1970)"²⁰

Zudem können wir sagen, dass diese Verhaltensweisen einer gewissen Konsistenz unterliegen. Hierin dürfte der Schlüssel zum Wiedererkennen von Personen liegen, wenn wir von der äußeren Erscheinung absehen. Beim Character Design ist es also u. a. unsere Aufgabe die konsistenten Verhaltensweisen unserer Figur zu suchen.

Bevor wir hierauf näher zu sprechen kommen, lassen Sie mich kurz auf die vier Persönlichkeitstheorien eingehen.

Merkmalstheorien (Traittheorien) – Allports Merkmalstheorie

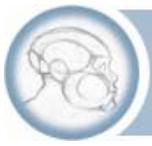
Die Grundaussage von Allports Merkmalstheorie ist, dass *Traits* (charakteristische Merkmale, Eigenschaften) die Bausteine der Persönlichkeit seien. Sie sind der Wegweiser für das Handeln eines Menschen, der Ursprung seiner Einmaligkeit und sie bewirken deshalb Konsistenz im Verhalten. "Ein Merkmal kann alles sein, was ein Individuum in erkennbarer und relativ beständiger Weise von einem anderen unterscheidet." (Guilford, 1959)²¹ Bei dieser Theorie wird die Determination des Verhaltens bereits angenommen und sie gibt keine Erklärung für die Herkunft oder Entstehung der Traits, außerdem "konnte kein empirischer Nachweis dafür erbracht werden, dass Merkmale über Situationen und Zeiten hinweg irgendeine wesentliche Konsistenz haben."²²

Wie in Abschnitt "2.1 Eigenheiten der menschlichen Wahrnehmung" bereit erwähnt, sind wir geneigt, mehr Konsistenz in die Menschen hineinzusehen, als vorhanden ist. Tatsächlich ist es aber der Fall, dass menschliches Verhalten nur ziemlich gering voraussagbar ist. Aber gerade diese wissenschaftliche Erkenntnis, macht uns gewissermaßen frei in der Persönlichkeitsgestaltung unserer Figur. Sie ermöglicht eine vielschichtige Persönlichkeitsmerkmalsausprägung, die uns erlaubt, Figuren unvorhersagbarem Verhalten auszustatten. Zum Beispiel kann ein sonst so geselliger, extrovertierter Mensch in einer ihm vielleicht völlig neuen Situation, viel zurückhaltender und bescheidener reagieren, als wir es ihm aufgrund

²⁰ Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 395

²¹ Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 401

²² Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 403



unserer auferlegten Konsistenz in seinem Verhalten zutrauen würden. Dies ermöglicht auch erst den Aufbau von Konflikten, Spannungen und Drama. Menschen sind ständig im Wandel, und genau diese Verwandlungsfähigkeit, die Fähigkeit sich zu ändern, sich auf neue Situationen völlig anders zu verhalten, macht die Spannung vieler Geschichten aus.

Psychodynamische Theorie

Diesen Ansatz haben wir vor allem Sigmund Freud zu verdanken. Das Kernstück des psychodynamischen Modells ist:

- extremer psychischer Determinismus
- entwicklungspsychologischer Ansatz
- biosoziale Instinkte
- unbewusste Vorgänge
- zielgerichteter motivationaler Determinismus²³

Unter "extremen Determinismus" versteht man, dass "kein Verhalten zufällig ist", d. h. Symptome, Verhaltensweisen, usw. stehen immer in einem sinnvollen Zusammenhang zu wichtigen Lebensereignissen.

Auch wenn hier der Verlauf der Persönlichkeitsentwicklung als kontinuierlicher Prozess verstanden wird, so wird doch die größte Aufmerksamkeit dem Säuglings- und frühen Kindesalter gewidmet. Die Motivation des Verhaltens entsteht durch Triebe (Instinkte). Die wichtigsten Triebe sind dabei Ich-Triebe, Sexualtriebe (Selbst- bzw. Arterhaltung) und darüber hinaus noch der Todestrieb (Aggressions-Trieb). Wie in Abb. 12 dargestellt sind unbewusste Gedanken und Triebe für den Großteil der Motivation verantwortlich.

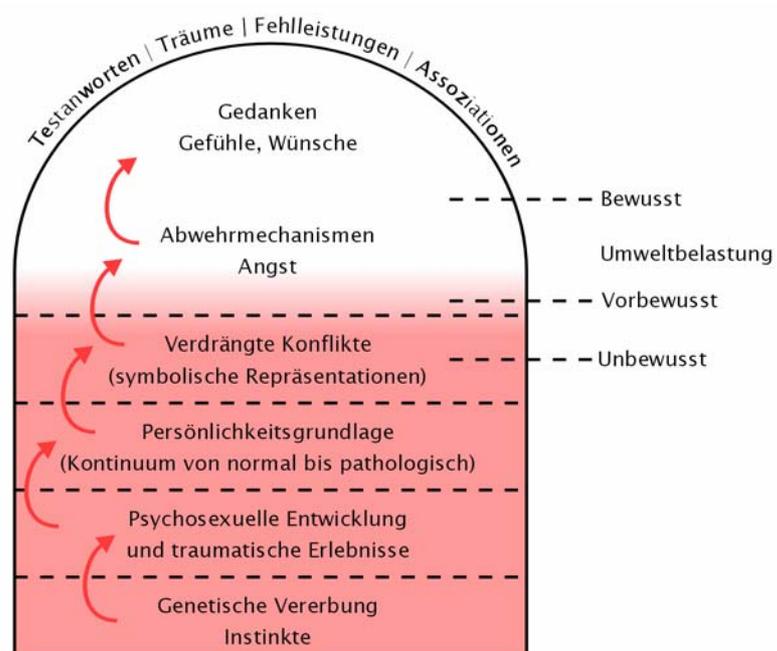


Abb. 12 Beobachtbares Verhalten²⁴

²³ Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 405

²⁴ sinngemäß nachgezeichnet aus Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 407



Die individuellen Unterschiede im Verhalten entstehen durch unser differentes Umgehen mit unseren maßgeblichen Trieben, was durch den unaufhörlichen Kampf zwischen zwei Teilen der Persönlichkeit resultiert:

- *Es*: primitive, unbewusste Anteil der Persönlichkeit; Reservoir fundamentaler Triebe; arbeitet irrational, d. h. es will Befriedigung ohne Rücksicht auf Verluste
- *Über-Ich*: Wertbegriffe eines Individuums; durch die Gesellschaft vermittelten moralischen Wertvorstellungen; Gewissen; beinhaltet auch das Ich-Ideal
- *Ich*: Schiedsrichterrolle; hat ein Bild von der Realität; *Ich* versucht ein Kompromiss zwischen *Es* und *Über-Ich* zu finden.

Dabei kennt das *Ich* eine Reihe von Abwehrmechanismen, wobei der elementarste von ihnen die Verdrängung ist. Bei verdrängten, nicht bewältigten Konflikten reagieren wir mit Angst.

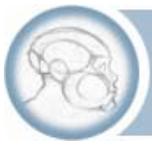
Begriff	Definition
Kompensation	Verhüllung einer Schwäche durch Überbetonung eines erwünschten Charakterzuges. Frustration auf einem Gebiet wird aufgewogen durch übermäßige Befriedigung auf einem anderen
Verleugnung	Schutz vor einer unangenehmen Wirklichkeit durch die Weigerung, sie wahrzunehmen
Verschiebung	Entladung von aufgestauten, gewöhnlich feindseligen Gefühlen auf Objekte, die weniger gefährlich sind als diejenigen, welche die Emotion ursprünglich erregt haben
Emotionale Isolierung	Vermeidung traumatischer Erlebnisse durch Rückzug in Passivität
Phantasie	Befriedigung frustrierter Wünsche durch imaginäre Erfüllung (z.B. „Tagträume“)
Identifikation	Erhöhung des Selbstwertgefühls durch Identifikation mit einer Person oder Institution von hohem Rang
Introjektion	Einverleibung äußerer Werte und Standardbegriffe in die Ich-Struktur, so dass das Individuum sie nicht mehr als Drohungen von außen erleben muss
Isolierung	Abtrennung emotionaler Regungen von angstbeladenen Situationen oder Trennung unverträglicher Strebungen durch straffe gedankliche Zergliederung. (Widersprüchliche Strebungen werden zwar beibehalten, treten aber nicht gleichzeitig ins Bewusstsein; man nennt das auch <i>Kompartiment-Bildung</i>)
Projektion	Übertragung der Missbilligung eigener Unzulänglichkeiten und unmoralischer Wünsche auf andere
Rationalisierung	Der Versuch, sich einzureden, dass das eigene Verhalten verstandesmäßig begründet und so vor sich selbst und vor anderen gerechtfertigt ist
Reaktionsbildung	Angstbeladene Wünsche werden vermieden, indem gegenteilige Intentionen und Verhaltensweisen überbetont und diese als „Schutzwall“ verwendet werden
Regression	Rückzug auf eine frühere Entwicklungsstufe mit primitiveren Reaktionen und in der Regel auch niedrigerem Anspruchsniveau
Verdrängung	Verhinderung des Eindringens unerwünschter oder gefährlicher Impulse ins Bewusstsein
Sublimierung	Befriedigung nicht erfüllter sexueller Bedürfnisse durch Ersatzhandlungen, die von der Gesellschaft akzeptiert werden
Ungeschehen machen	Sühneverlangen für unmoralische Wünsche und Handlungen, um diese damit aufzuheben

Tab. 2 Abwehrmechanismen des Ichs²⁵

Die Angst ist laut Riemann die elementarste Emotion der Persönlichkeitsbildung. Aber hierauf kommen wir später noch einmal zurück.

Kritiker des psychodynamischen Modells befinden das Konzept zu verschwommen. Ein Großteil der Theorie lässt sich nicht über empirische Experimente und überprüfbare Vorhersagen evaluieren. Es handele sich um eine rein spekulative Theorie auf der Grundlage von Neurosen, die deshalb nicht grundsätzlich auf gesunde Menschen angewandt werden kann.

²⁵ Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 411



Humanistische Theorien

Die Humanisten plädieren u. a. für eine ganzheitliche Sicht der Persönlichkeit, einer starken Berücksichtigung der Integrität der individuellen Erfahrung und die Wichtigkeit der Selbstaktualisierung (Grundtrieb zur Selbstverwirklichung).

Das seelische Geschehen stellt ... [ein] Gleichgewicht und [die] Interaktion vieler Kräfte dar, und jede Veränderung, die irgendwo in diesem System auftritt, wirkt sich ... auf das ganze System aus.²⁶

In Anbetracht der Selbstaktualisierung muss die "altbekannte" Bedürfnis-Pyramide von Maslow genannt werden. Unser Verhalten richtet sich nach den noch nicht befriedigten Bedürfnissen aus.

Kritisieren an dieser Theorie lässt sich u. a. ihre verschwommene, unklare Definition und ihre Überbewertung des Individuums unter Vernachlässigung der wichtigen Umweltvariablen.

Lerntheorien

Auch hier gibt es eine Fülle von "Untertheorien". Ich möchte mich auf die *soziale Lerntheorie* von Bandura und Mischel beschränken und sie hier in Stichworten aus dem Zimbardo zitieren:

- "'Psychologisches Wirken kann am besten im Sinne einer kontinuierlichen wechselseitigen Interaktion zwischen Verhalten und seinen kontrollierenden Bedingungen verstanden werden.' (Bandura 1971),
- d. h. Menschen lernen sowohl durch direkte Erfahrung als auch durch die Beobachtung anderer
- Der Mensch verfügt über Symbole der Darstellung äußerer Ereignisse, die er im kognitiven Prozess einsetzen kann zur Vorhersage möglicher Konsequenzen seiner Handlungen, ohne



Abb. 13 Hierarchie der Bedürfnisse²⁷

Beispiele:

Physiologische Bedürfnisse: Hunger, Durst, körperliches Wohlbefinden, Sex, Heim

Sicherheit: gegen Kriminalität; sicherer Arbeitsplatz

Liebe und Zugehörigkeit: Geborgenheit, Familie, Freundschaft

Wertschätzung: berufliche und gesellschaftliche Anerkennung, Prestige

Selbstverwirklichung: etwas eigens Geschaffenes bewundern, "sinnvolles" schaffen, sich selbst darstellen

Transzendenz: Suche nach einer jenseits des individuellen Menschseins liegenden Identität

²⁶ Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 413

²⁷ Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 415



dass diese erst tatsächlich erfahren werden müssen.

- Der Mensch ist fähig zur Selbstregulation.
- Wir eignen uns ebenso allgemeine Regeln und Prinzipien durch beobachtendes Lernen an wie auch ganz spezifische S-R-Muster."²⁸

Lassen Sie uns die Ausführungen der verschiedenen Persönlichkeitstheorien mit einem gewichteten Vergleich der Bedeutung ausgewählter Variablen und Prozesse abschließen.

Variablen und Prozesse	Merkmal (Trait)	Psychodynamisch	Humanistisch	Soziale Lerntheorie
Erblichkeit	2-3	3	1	1
Biologische Grundlagen	3	3	1	2
Lernprozesse	1	1	2	3
Frühe Kindheitserfahrungen	1	3	1	3
Unbewusste Prozesse	1	3	2	1
Persönlichkeitsstruktur	3	3	1	1
Selbstauffassungen	3	2	3	1
Einmaligkeit	3	2	2	1

Tab. 3 Bedeutung ausgewählter Variablen und Prozesse für die Haupttheorien der Persönlichkeit²⁹

Gewichtung: 1 wenig betont, 2 mittel, 3 stark betont (nach Hall u. Lindzey 1957)

Zusammenfassung

Rekapitulieren wir die Persönlichkeitstheorien für den Entwurf einer Figur:

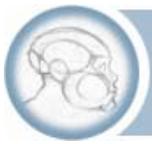
1. Merkmale, Eigenschaften, Adjektive definieren die Konsistenz der Figur.
2. Die psychodynamische Sichtweise definiert die Herkunft, Entstehung konsistenter Verhaltensweisen bzw. Möglichkeiten, der Figur entsprechende biographische Daten, Ereignisse zu geben, mit denen wir ihr gegenwärtiges Verhalten begründen können.
3. Bedürfnisse steuern das zielgerichtete Verhalten der Figur.
4. Eine gewisse Inkonsistenz und Selbstaktualisierung ist erwünscht. Dies macht es möglich, dass die Figur im Laufe der Geschichte eine interessante Veränderung durchmacht, über ihren eigenen Schatten springt, Ängste überwindet.

3.2 Modell der dramaturgischen Figur

Angelehnt an Syd Fields Figurenentwicklung können wir eine dramaturgische Figur stark verallgemeinern, wie in Abb. 14 dargestellt. Ich habe dabei das *Innere* und *Äußere* etwas uminterpretiert. Nach seinem Vorschlag ist *Inneres*, alles was vor dem Drehbuch geschah und *Äußeres*, alles was während der Handlung geschieht. Ich aber finde, wenn man *Inneres* als Seele und *Äußeres* als Körper versteht, ist das Modell schlüssiger.

²⁸ Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 419

²⁹ Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 420



Character Conception

Die äußere Ellipse stellt die Figur in ihrer gesamten Erscheinungsform dar. Das *Innere*, die Psyche wird aus psychodynamischer Sicht durch die Biographie (Erziehung, andere einschneidende Lebensereignisse), durch die Bedürfnisse und durch die individuelle Veranlagung beeinflusst. Wie bereits in den vorherigen Kapiteln genannt, kreieren wir keine isolierte Figur – in einem *Nichts* lebend –, sondern auch die Welt um sie herum, den sogenannten *Kontext*. Das *äußere* Erscheinungsbild wird geprägt durch Veranlagung, Persönlichkeit, usw. (Inneres) und durch den Kontext (z. B. Witterungsverhältnisse, gesellschaftliche Konventionen), wobei wir die kontextuellen Lebensumstände der Figur auf die drei Variablen Beruf, Beziehungen, Privatleben reduzieren können. Mit Privatleben ist im Gegensatz zu den Beziehungen gemeint, was die Person mit sich alleine anstellt, welchen privaten Freizeitbeschäftigungen sie nachgeht. Die Bedürfnisse sind absolut kontextuell bestimmt. Zum Beispiel wird eine hungernde Person wohl kaum nach Selbstverwirklichung streben und das Fehlen von Nahrung ist ein kontextuelles Merkmal. Die Interaktionsmöglichkeiten sollten klar sein, außer dass hier aus dramaturgischer Sicht die Konfliktsituation explizit hervorgehoben wurde, denn eigentlich beinhaltet die Interaktionsbeschreibung *"mit anderen und sich selbst"* schon den Konflikt.

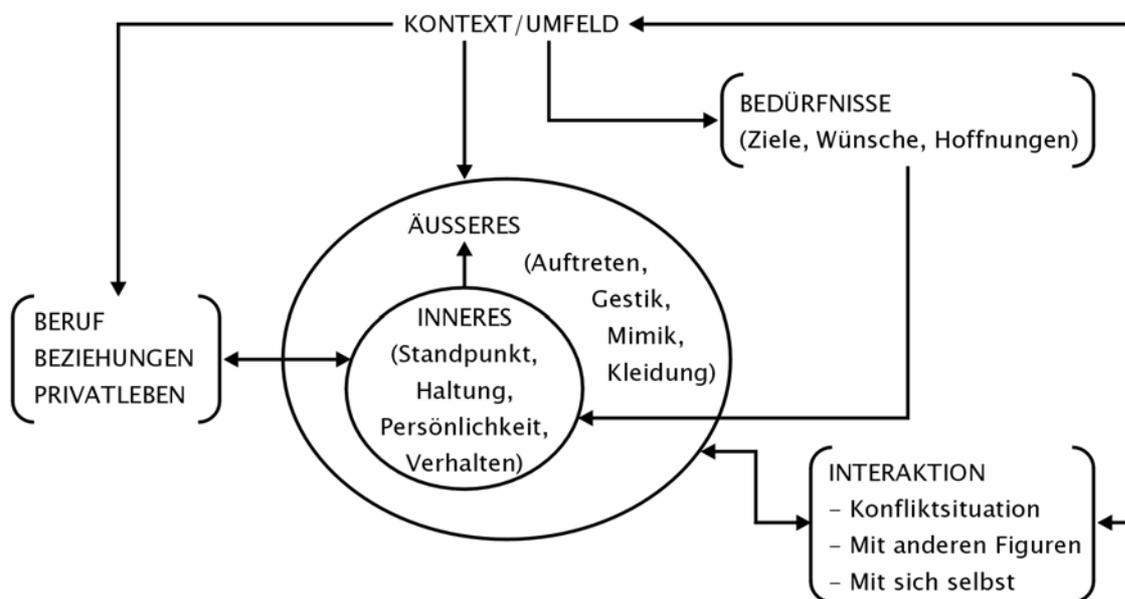


Abb. 14 Modell der dramaturgischen Figur

"Drama ist Konflikt!"³⁰ Im Bezug auf dieses Prinzip möchte ich auf die "Tab. 2 Abwehrmechanismen des Ichs" verweisen, das sie verwenden können, um Konfliktmöglichkeiten Ihrer Figur zu definieren oder diese anhand eines bereits vorliegenden Drehbuchs zu analysieren.

³⁰ Syd Field, ..., Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film, List Verlag, S. 23



3.3 Charakter-Profil

Mit den Persönlichkeitstheorien und einem Grundverständnis für die dramaturgische Figur im Hinterkopf können wir jetzt an das gewünschte Ziel herangehen: die Erstellung eines detaillierten Charakter-Profiles.

Erste grundsätzliche Fragestellungen sind für die Konzeption eines Charakter-Profiles:

- Genereller Charakter-Typ?
- Was denkt die Figur über sich selbst?
- Welche Eigenschaften – äußere wie innere – machen den Character interessant?
- Mag ich, als Character Designer, die Figur?

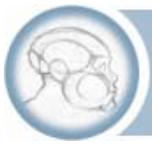
Zur Festlegung des generellen Charakter-Typs ist eine Typologisierung notwendig, um die Konsistenz der Persönlichkeit zu erhalten. Die wohl bekannteste Einteilung nach Temperamenten ist die nach Sanguiniker, Melancholiker, Choleriker und Phlegmatiker.³¹ Ich werde aber nicht näher darauf eingehen, weil es aus dramaturgischer Sicht einen interessanteren Ansatz gibt. Fritz Riemann beschreibt in seinen "Grundformen der Angst" ebenfalls vier Persönlichkeitstypen, aber aus der Sicht der Angst, als essenzielle, charakterbildende Emotion. Und die Angst ist ja gerade in bezug auf Konflikt und Konfliktbewältigung der entscheidende Faktor. Das Buch ist natürlich nicht für das Drama geschrieben worden, wir können es aber hierfür zweckentfremden. Eine detaillierte, stichwortartige Aufstellung der vier Persönlichkeitsstrukturen finden Sie im "Anhang: Grundformen der Angst".

Die Einteilung in Typen bedeutet auf keinen Fall, dass wir uns auf maximal vier mögliche Figuren beschränken. Durch Mischstrukturen oder unterschiedlich starke Ausprägungen der jeweiligen Persönlichkeitsstruktur haben Sie unzählige Möglichkeiten und bevor Sie sich krampfhaft an einem abstrakten Modell festhalten, schöpfen Sie lieber aus Ihrem eigenen Leben, aus Ihren Erfahrungen.

Die folgende Tabelle können Sie zur Erstellung des Charakter-Profiles verwenden:

Art, Typ, Spezies	Mensch, Tier, Pflanze, Gegenstand, Misch-Spezies
Morphologische Spezifikation	Größe, Gewicht, Proportion, Hautfarbe, Hautart, Haar-/Fellfarbe, Augenfarbe, ...
Name	
Geschlecht	männlich, weiblich, beides
Geburtsdatum/Alter	
Epochale Daten	d. h. kurze Beschreibung der Zeitepoche und ihre Auswirkung auf Normen, Gesetze, Wertvorstellungen, vielleicht sogar so etwas abstraktes, wie das Gefühl der Zeit
Geographische/Biologische Daten	Klimazone, geologische Angaben
Lebensraum	z. B. Wohnung, Höhle, Erdloch, Vogelhaus, Wolken

³¹ Sanguiniker: heiterer, lebhafter Mensch; Melancholiker: schwermütiger, trübsinniger Mensch; Choleriker: affektiert, jähzorniger, leicht erregbarer Mensch; Phlegmatiker: körperlich träger, geistig wenig regsamer Mensch.



Character Conception

Soziales Umfeld	Familie	Kurze Charakterisierung der Mutter	
		Kurze Charakterisierung des Vaters	
		Kurze Charakterisierung der Geschwister	Altersunterschied; Wie sind die emotionalen Beziehungen der Figur zu den jeweiligen Geschwisterteilen?
	Freunde	Unter dem Motto: Sag mir wer deine Freunde sind, und ich sage dir wer du bist! Vielleicht aber auch völlig gegensätzlich, oder unter dem Gesichtspunkt der Vier Grundängste, sich ergänzende Persönlichkeiten.	
	Bekannte	Nachbarn, Arbeitskollegen, Wirt Wie ist die Beziehung, das Verhalten der Figur gegenüber guten, flüchtig, nur sehentlich bekannten Leuten?	
	Fremde	Welchen ersten Eindruck könnte ein Fremder von der Figur haben?	
	Autoritäre Personen	Was denken z. B. Lehrer, Professoren, Vorgesetzte über die Figur und umgekehrt?	
	Ballungsraum	z. B. Großstadt, Kleinstadt, Dorf, Einsiedler-Berghütte	
Psychogramm	Genereller Persönlichkeitstyp	z. B. Sanguiniker, Schizoider	
	Eigenschaften	z. B. die konsistentesten Eigenschaften des generellen Persönlichkeitstyps	
	Fähigkeiten/Fertigkeiten/Talente		
	erworbene Kenntnisse/ Bildungsstand		
	Temperament	z. B. nach den Big Five	
	Bedürfnisse		
	Werthaltungen/Einstellungen		
	Interessen		
	Konflikte		

Tab. 4 Charakter-Profil-Tabelle

Für die genauere Temperaments- bzw. Eigenschafts-Beschreibung in der Profil-Tabelle nehmen Sie außerdem das Fünf-Faktoren-Modell aus der Persönlichkeitsforschung. Demnach ließe sich nach den Faktoren Extraversion, Soziale Verträglichkeit, Gewissenhaftigkeit, Emotionale Stabilität, Intellekt die Struktur oder "innere Ordnung" des Persönlichkeitseindrucks beschreiben, sprich also nach welchen Kriterien die meisten Personen die Persönlichkeit anderer beurteilen.

Extraversion (Energy, Enthusiasm)	ehrgeizig – geringe Selbstbehauptung, abenteuerlich – gesetzt, sich in den Vordergrund rückend – scheu, energievoll – schwerfällig, kühn – vorsichtig; zurückhaltend – kontaktfreudig, zurückgezogen – gesellig, gehemmt – freimütig, offen – zugeknöpft, schüchtern – durchsetzungsfähig, herzlich – reserviert, aktiv – passiv, schweigsam – gesprächig, zurückhaltend – unternehmungslustig; anschlussbedürftig – einzelgängerisch; freimütig – verschlossen; viel Charme – wenig Charme
Soziale Verträglichkeit (Agreeableness, Altruism, Affection)	warmherzig – distanziert, taktvoll – direkt verletzlich, rücksichtsvoll – unabhängig, freundlich – grob, gutmütig – reizbar, nicht eifersüchtig – eifersüchtig, sanft – halsstarrig, kooperativ – querulierend, nachsichtig – barsch, versöhnlich – rachsüchtig, friedfertig – streitsüchtig, rücksichtslos – weichherzig, unverträglich – verträglich, liebenswürdig – unfreundlich, reizbar – gutmütig, zustimmend – gegensätzlich, grantig – gutmütig, missgünstig – wohlwollend, feindlich – kooperativ, starrköpfig – freundlich, ehrlich – unehrlich, egoistisch – hilfsbereit, überheblich – bescheiden, nicht eingebildet – eingebildet, hinterlistig – aufrichtig, tiefgründig – oberflächlich, zärtlich – grob, anspruchslos – anspruchsvoll, sparsam – verschwenderisch
Gewissenhaftigkeit (Conscientiousness, Control, Constraint)	zuverlässig – impulsiv, reinlich – sorglos, verantwortungsbewusst – unzuverlässig, gewissenhaft – ungewissenhaft, ausdauernd – unbeständig, nachlässig – gewissenhaft, geordnet – ungeordnet, strebsam – ziellos, unsorgfältig – gründlich, verantwortungsbewusst – verantwortungslos, faul – fleißig, zuverlässig – unzuverlässig, ordentlich – unachtsam, nachlässig – sorgfältig; unzuverlässig – zuverlässig; ungenau – genau; sprunghaft – beharrlich, faul – fleißig, beharrlich – sprunghaft, sorglos – gewissenhaft
Emotionale Stabilität (Neuroticism, Negative Affectivity, Nervousness)	launisch – stabil, ausgeglichen – nervös, ruhig – besorgt, gesetzt – reizbar, nicht hypochondrisch vs. hypochondrisch, entspannt – überempfindlich, ruhig – ängstlich, nervös – gelassen, robust – verletzlich, ausgeglichen – launisch, selbstzufrieden – selbstmitleidig, gefühlsstabil – labil, beherrscht – erregbar, nervös – ausgeglichen; ängstlich – ent-



	spannt, erregbar – gelassen, wehleidig – körperlich stabil
Intellekt/Offenheit (Openness, Originality, Open- Mindedness)	originell vs. dumm, feinfühlig – künstlerisch unempfindsam, intellektuell – nicht raffiniert, vornehm vs. roh, einfalls- reich – einfach, einfallslos – einfallsreich, phantasievoll – phantasielos, scharfsinnig – beschränkt, un kreativ – kreativ, intelligent – unintelligent, informiert – unwissend, ungebildet – gebildet, anspruchsvoll – unkritisch, nicht kunstver- ständig – kunstverständlich, ungebildet – intellektuell, ungeschliffen – kultiviert, phantasievoll – phantasielos
Tab. 5 Fünf-Faktoren-Modell des Persönlichkeitseindrucks ³²	

Haben wir unser Character-Profil fürs erste grob bestimmt, können wir uns an die visuelle Gestaltung der Figur heranwagen: dem Character Development.

³² Henss, Ronald, Gesicht und Persönlichkeitseindruck, Hogrefe-Verlag, diverse Seiten, die die englischen Bezeichnungen sind von Costa und McCrae, S. 128



4 Character Development

Die Leute, die die äußere Form einer Figur entwerfen, werden in der Praxis meist Character Designer, Creature Designer bzw. Artist genannt, was bedeutet, dass in der Praxis das Character Design auf die äußere Form einer Figur reduziert wird.

Wenn Sie z. B. einen Roman lesen, dann sehen Sie in ihrem Geist keine Wörter, sondern natürlich entsteht in Ihnen eine visuell vorgestellte Welt und Sie sehen dadurch weitaus mehr als in Worten beschrieben wird, Sie machen sich detaillierte Vorstellungen von der Hauptfigur und den wichtigsten Nebenfiguren. Diese Art der Vorstellungskraft können Sie als eine Art erste Inspiration zur visuellen Gestaltung von Figuren betrachten, Sie müssen sie "nur" noch zu Papier bringen.

Die Linienführung vor allem im Cartoon-, Karikatur- oder Comic-Bereich ist sehr entscheidend. Besonders im markantesten und empfindlichsten Bereich des Gesichts einer Figur, also bei den Augen, der Nase und dem Mund kann eine falsche Linie in ihrer Breite, ihrer Länge, an sich in Ihrer kalligraphischen Gestalt, den Eindruck völlig verändern. Aber diese Problematik gehört in den Bereich der Comic- und Zeichenkunst. Ich analysiere hier wirklich ganz elementare Entwurfsmethoden, ja wenn Sie so wollen, Methoden, die bei der Suche nach der richtigen grundlegend proportionierten Gestalt einer Figur helfen können. Sehen Sie die folgenden Abschnitte als eine Art Kreativitätsmotor oder Inspirationsmöglichkeit an.

4.1 Elementare Entwurfsmethoden

Die folgenden hier vorgestellten elementaren Entwurfsmethoden helfen Ihnen beim groben Entwurf der Proportionen. Die finale Feinarbeit, d. h. zum Beispiel die endgültige Ausgestaltung des Gesichts, eine markante Linienführung oder auch die Gestaltung der Gliedmaßen bleibt dennoch Ihnen überlassen.

Die räumlich, perspektivisch richtige Darstellung eines komplexen Körpers in ein kontinuierlichen Bewegung stellt ein fast unüberwindbares Problem dar. Deshalb ermöglichen diese Methoden eine gezielte Vereinfachung, Verallgemeinerung der Form und Räumlichkeit Ihrer Figur, fördern somit ihr räumliches Verständnis und können Ihnen helfen, Ihre Figur aus unterschiedlich räumlichen Blickwinkeln korrekt darzustellen.

Wenn Sie einen Character visuell entwerfen, gehen Sie optimalerweise vom Groben zum Feinen. Die grobe Zeichnung – im englischen auch "Rough Sketch" genannt – hat sich in sofern bewährt, weil Sie dadurch schneller und vor allem intuitiver arbeiten, Sie evtl. sogar kognitiv



logische Gedanken verdrängen, also mehr aus dem Gefühl, aus dem Bauch heraus entwerfen. Dies kann begünstigen, dass Sie mehr oder weniger rein "zufällig" auf interessante Formen stoßen. Ihr endgültiges Ziel sollte eine starke Verinnerlichung der Methoden sein, so dass Sie diese intuitiv gebrauchen können.

Bei dem Prinzip "vom Groben zum Feinen" zeichnet sich folgende generelle, lineare Vorgehensweise aus:

1. Erste grobe Festlegung der Proportionen (Grundkörper, Kanon in Kopflängen)
2. Festlegung der relativen Größe (im Vergleich zu anderen Charakteren)
3. Festlegung der Gliedmaße
4. Gestaltung des Gesichts (Proportionen in relativem Bezug zum Körper, Position und Größe der einzelnen Partien)
5. Bestimmung/Gestaltung der Kleidung
6. Festlegung der Farben (verhältnismäßig zum Kontext und anderen Figuren)

Dabei durchlaufen Sie alle Schritte mehrmals, bis Sie zu einem gewünschten Ergebnis kommen.



4.1.1 Kreismethode

Die Entstehung der Kreismethode ist zurückzuführen bis auf die Anfänge des Zeichentrickfilms. Damals wie heute wird dieses Verfahren der Reduktion auf simple kreisförmige Muster angewandt, weil es schlicht und einfach unmöglich ist komplexere Körper von Hand zu animieren, ohne dabei eine falsche Darstellung in Räumlichkeit und Perspektive zu erhalten. Eine Kugel z. B. sieht aus allen Raumrichtungen gleich aus.

Der Großteil aller bekannten Cartoon-Figuren lässt sich auf kreisförmige, runde, ovale, birnenförmige Objekt reduzieren. Und birnenförmige Objekte sind ja auch wiederum nichts anderes als zwei unterschiedlich große Kreise bzw. Kugeln. Preston Blair schildert die Anwendung des Entwerfens mit Kreisen in seinem Buch "Cartoon Animation" sehr ausführlich.

Verfolgen Sie in Abb. 15 die notwendigen Schritte:

1. Die sogenannte "Line of Action" gibt eine Richtlinie für die Anordnung der primitiven Körper an.
2. Anordnung kreisförmiger Objekte für den Kopf und den Körper.
3. Hinzufügen von perspektivischen Linien zur Orientierung in der Räumlichkeit.
4. Konstruktion der Gliedmaße (Arme und Beine)
5. Hinzufügen von Details, wie z. B. Augen, Backen, Schnabel
6. Reinzeichnung



Abb. 15 Entwurfsbeispiel Kreismethode³³

In den meisten Fällen genügen insgesamt zwei bis drei kreisförmige Objekte für den Kopf und den Körper. Die Gliedmaße sind ebenfalls sehr oft abgerundet schlauchförmig und/oder

³³ Blair, Preston, Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, Inc., S. 34, 35, 38, 39



unterteilen sich wiederum in zwei bis drei Kreisformen. Auf die sogenannte "Line of Action" möchte ich nicht näher eingehen, da ich sie für den Entwurfsprozess einer Figur nicht so relevant finde.



Abb. 16 Kombinationsbeispiele zur Kreismethode³⁴

Die Kombinationsvielfalt ist unglaublich groß, wenn Sie bedenken, dass fast alle Disney-, MGM-, Tex Avery-Figuren, usw. auf diesem Prinzip basieren. Diese Reduktionsform ist einfach und schnell, hilfreich beim Zeichnen einer Figur in verschiedenen Posen, für die Einhaltung der Proportionen,

damit die Figur auch nach dem 150ten Frame gleich aussieht, außerdem erzielen Sie eine perspektivisch korrekte Darstellung. Aber sie ist relativ begrenzt auf die Entwicklung von Cartoon-Figuren und führt vielleicht zu nicht innovativen, abgedroschenen Ergebnissen, weshalb wir sie mit der Form-Masse-Methode erweitern können.

³⁴ Blair, Preston, Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, Inc., S. 55



4.1.2 Form–Masse–Methode

Die Form–Masse–Methode nach Burne Hogarth stammt aus der Künstleranatomie. Ich glaube es erübrigt sich, zu erwähnen, dass Kenntnisse der Künstleranatomie von elementarer Bedeutung für den Figuren–Designer sind. Diese Methode ist keine exakte Wiedergabe von Hogarths Anatomielehre, sondern ich beschränke mich auf die wichtigste Aussage, nämlich die Reduktion des menschlichen Körpers auf einfache runde Formen nach der Vorlage der Muskulatur.

In Abb. 17 ist die Reduktion des ziemlich komplexen Muskelgefüges mit blauen Strichen markiert. Zum Beispiel ist in der oberen Abbildung der Unterarm auf nur zwei ovoide Formen abstrahiert. Im unteren Bild verdeutlichen die roten Markierungen einen zweiten Schritt zur Verfeinerung der Oberfläche. Die Verfeinerung können Sie solange durchführen, bis sie zu einer realistischen Darstellung gelangen, falls dies Ihr Ziel sein sollte. Zumindest ist mit diesem Verfahren eine größere Annäherung zur Wirklichkeit möglich, als mit der simplen Kreismethode. Sie fordert im Gegenzug von Ihnen natürlich eine tiefere Beschäftigung mit der Anatomie.

Aus Gründen der Einfachheit und für eine intuitivere Arbeitsweise können wir das Skelett vernachlässigen, wir konzentrieren uns lediglich auf Muskeln und Proportionen. Wenn Sie nun eine Deformation an Körperteilen und Muskeln vornehmen, erhalten Sie je nach Grad der Deformation Menschen mit anderem Körperbau bis hin

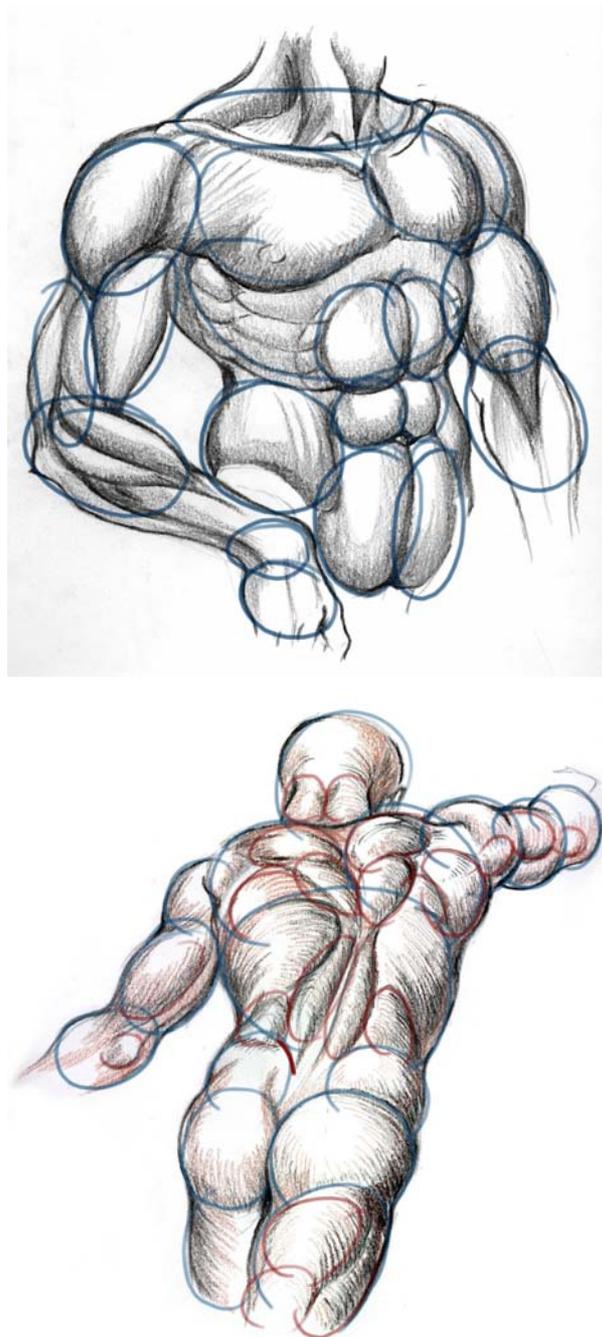


Abb. 17 Form–Masse–Korpus; Front– und Rückseite³⁵

³⁵ abgezeichnet aus Hogarth, Burn, Figurenzeichnen leichtgemacht, Benedikt Taschen Verlag GmbH, S. 13, 14



Abb. 18 Beispiel für einen Form-Masse-Entwurf nach dem Vorbild der menschlichen Muskulatur

In der ersten Zeichnung wurde ein Mensch mit vereinfachter Muskulatur, den runden Form-Massen, erstellt. Die zweite Zeichnung repräsentiert ein mittleres Entwurfsstadium. Die Proportionen sind noch nahezu gleich, während die Masse der Muskeln vergrößert wurde. In der dritten Zeichnung sehen wir den fertigen Entwurf (ohne Kleidung). Im Vergleich zur zweiten Zeichnung wurden hier die Proportionen verändert.

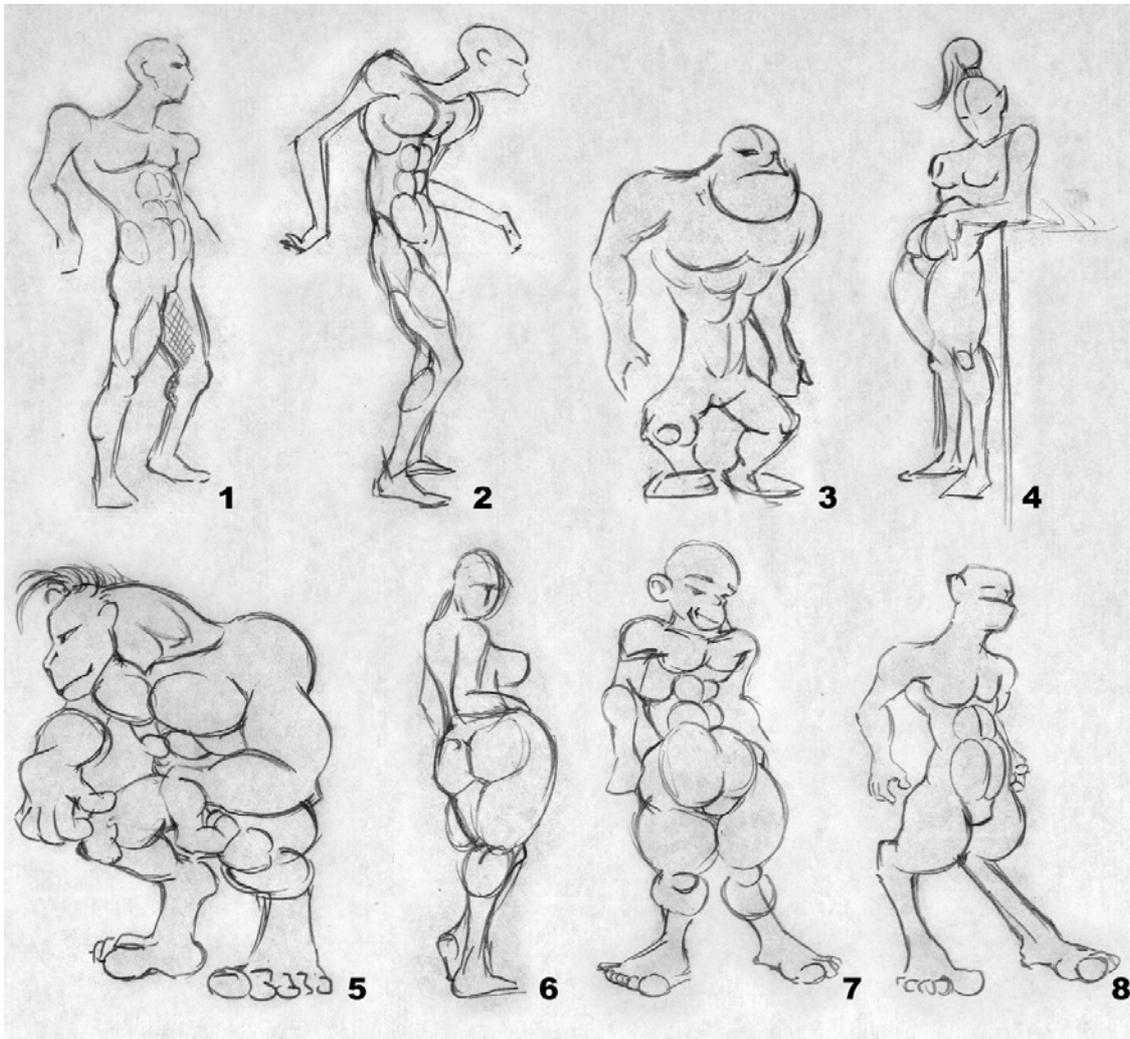


Abb. 19 Weitere Beispiele der Form-Masse-Methode

1: Verbreiterung der Schultern, ansonsten sehr menschliche Anatomie; 2: Verlängerung der Proportionsbereiche Beine, Korpus, Arme, Hals ergibt eine schlaksige Gestalt, kann allerdings bei anderer Pose und anderem Verhalten grazil wirken; 3: Extreme Verkürzung der Beine, Verbreiterung der Schultern; 3: Ausprägung anhand weiblicher Anatomie; 5: Aufgeblasene Muskeln, extrem vergrößerte Füße, Standfläche lediglich auf den Zehen und Ballen; 6: wie 4., nur breiteres Becken; 7: gleichlassen der Proportionen Bauch aufwärts, Aufblähen des Becken- und Schenkelbereichs; leicht Vergrößerung der Füße; 8: Mischform von menschlicher zu tierischer Anatomie, Proportionen oberhalb des Bauchs kaum verändert bis auf eine leichte Verkürzung der Arme

zu fremden, grotesken Wesen. Abb. 18 veranschaulicht die Vorgehensweise bei einer leichten Deformation und in Abb. 19 zeigt einige weitere Beispiele, wohin Sie entsprechende Deformationen entwickeln können. In Abb. 20 habe ich ein paar kommerzielle Beispiele ausgesucht. Nr. 2 zeigt wie weit die groteske Deformation gehen kann ohne dabei auf eine scheinbar natürliche Wirkung zu verzichten, wobei Nr. 4 dann schon eher dem extremen Cartoon zugeordnet werden muss, eine Lebensfähigkeit ist hier schon etwas unglauwbüdig. Die De-



formation und ihre Anwendung kennt kaum Grenzen, Sie können es sogar noch weiter treiben und Muskeln hinzuerfinden wie in Abb. 21. Natürlich sind die Gestaltungsmöglichkeiten nicht auf die menschliche Anatomie beschränkt.

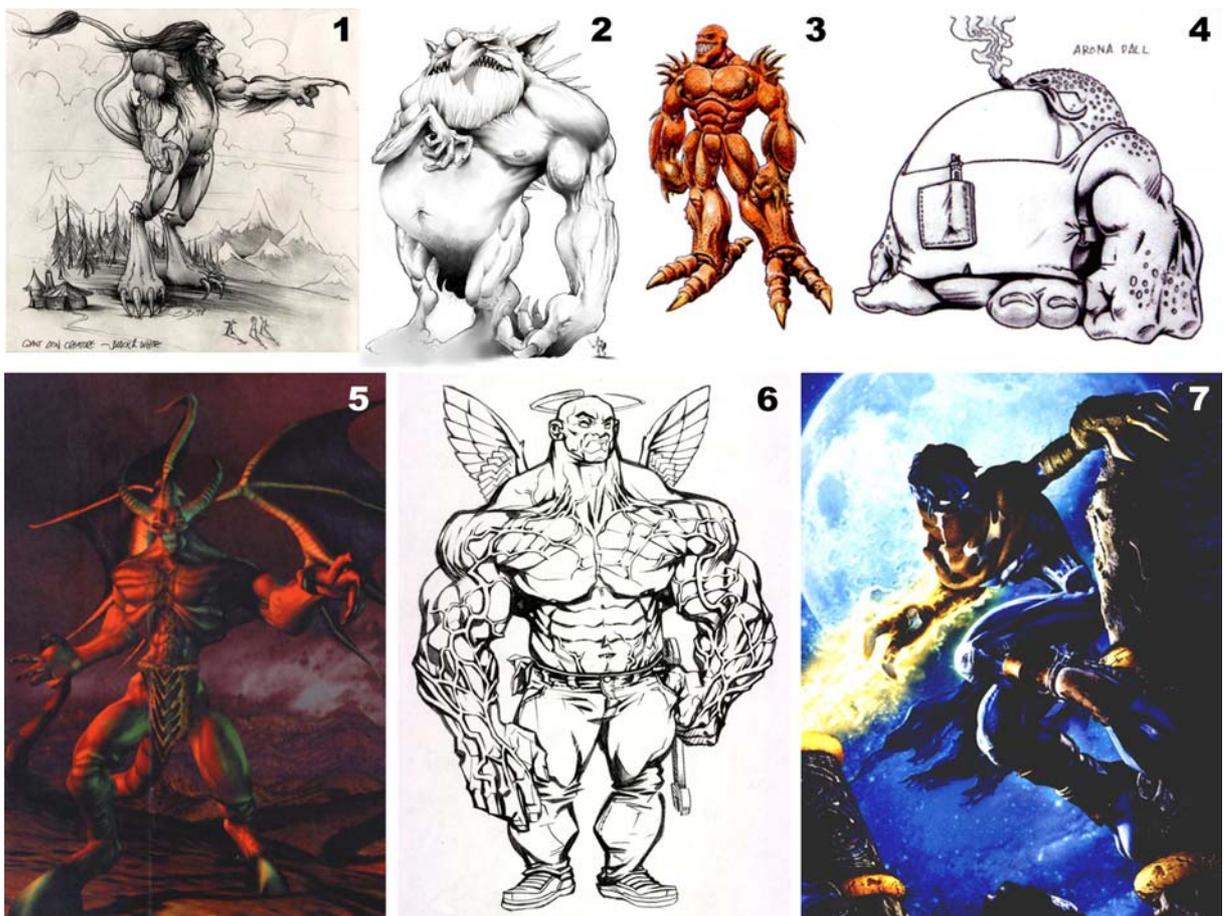


Abb. 20 Kommerzielle Beispiele zur Form-Masse-Methode³⁶

Abb. 22 und Abb. 23 sind Beispiele zur tieranatomischen Deformation. Für Fabelwesen oder andere fantastische Figuren hat sich zudem oft eine Mischung zwischen menschlicher und tierischer Anatomie bewährt bzw. auch die Vermischung von verschiedenen Tiergattungen.

Meine Ausführungen waren vielleicht etwas zu begrenzt auf Monster und Fabelwesen, aber in Abschnitt "4.1.6 Anwendung im Praxisbeispiel" werde ich auf eine feinere Abstufung anhand des Praxisbeispiels zur Kreation von Körperbautypen eingehen.

³⁶ 1 & 2: www.lionhead.co.uk, Lionhead Studios; 3, 4, 5 & 7: Choquet, Ed. David, 1000 Game Heroes, Taschen GmbH, Köln, S. 40, 48, 209; 6: Hart, Christopher, Drawing Cutting Edge Comics, Watson-Guptill Publications New York, S. 44



Abb. 21 Erfindung von Muskeln³⁷

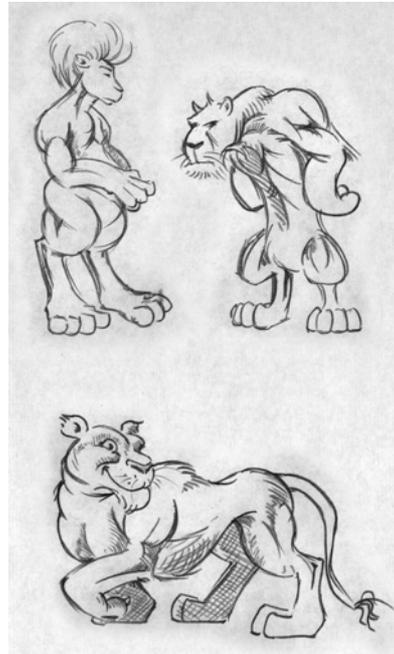


Abb. 22 Weitere Beispiele zur tieranatomischen Deformation

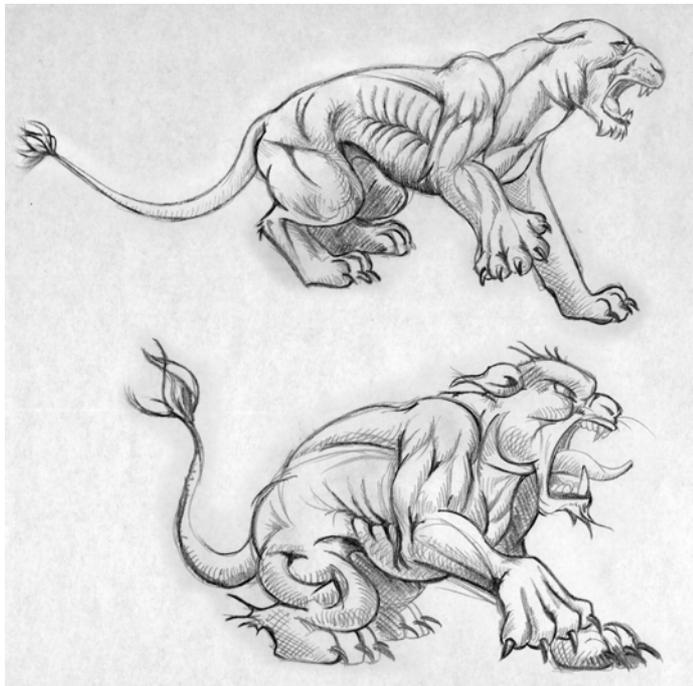


Abb. 23 Beispiel zur Anwendung der tieranatomischen Deformation anhand eines weiblichen Löwens

³⁷ Bammes, Gottfried, Die Gestalt des Menschen, Seemann Verlag, S. 27 (Peter Paul Rubens)

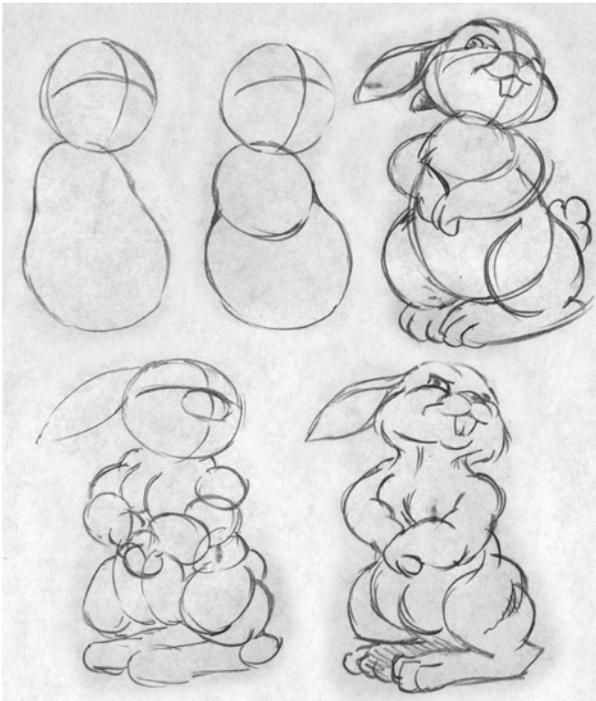
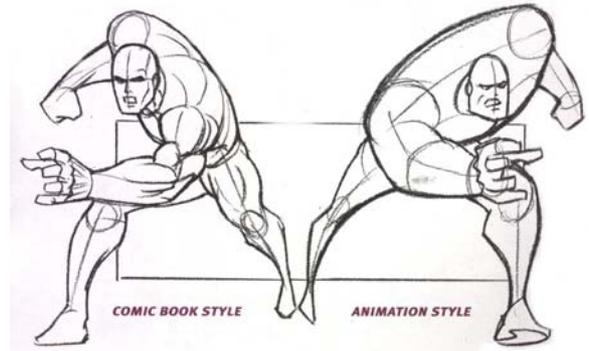


Abb. 25 Kreis- vs. Form-Masse-Methode

Abb. 24 Comic Book Style vs. Animation Style³⁸

Sie könnten jetzt teilweise zu recht einwenden, dass sich diese Methode von der Kreismethode kaum unterscheidet, da sie letztlich genauso auf kreisförmige Primitive abstrahiert. Der ganz klare Unterschied liegt auch nur in der Auflösung, wie Sie in Abb. 25 (obere vs. untere Hälfte) erkennen können. Grundlegend ergibt die Aufteilung der Gliedmaßen und des Korpus in mehr Kreisformen eine anatomischere Wirkung, wobei eine immer feinere Aufteilung zu einer realistischeren Oberfläche bis hin zur korrekten anatomischen Darstellung führt. In Abb. 24 hat der Zeichner Christopher Hart den Unterschied zwischen Comic- und Animationsstil illustriert. Ich finde dies passt ganz schön zu dem Unterschied zwischen Kreis- und Form-Masse-Methode.

4.1.3 Konstruktions-Form-Methode

Hier handelt es sich streng genommen um keine echte Entwurfsmethode. Ebenfalls aus der Künstleranatomie von Gottfried Bammes entnommen, kann sie natürlich für den ersten groben Character-Entwurf benützt werden, eignet sich jedoch besser als Erweiterung der beiden bereits besprochenen Methoden.

³⁸ Hart, Christopher, Drawing Cutting Edge Comics, Watson-Guptill Publications, S. 129

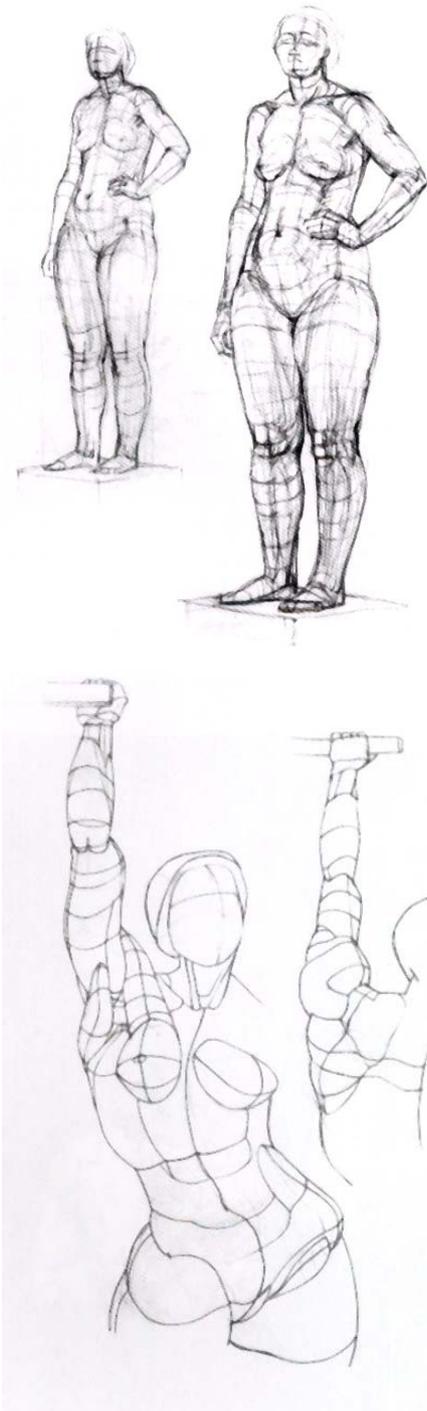


Abb. 26 Aktstudien mit dem Entwurf eines Oberflächenennetzes³⁹

Abb. 27 Skulpturhafte Darstellung

³⁹ Bammes, Gottfried, Die Gestalt des Menschen, Seemann Verlag, S. 72, 76



Haben Sie z. B. schon eine Figur grob gestaltet, können Sie durch die Konstruktion eines Oberflächennetzes die Komplexität des Figurenkörpers verfeinern.

Wenn Sie die feinen Netzstrukturen wie in den Aktstudien aus Abb. 26 ein bisschen nach anatomischer Basis reduzieren bzw. weglassen, erhalten Sie eine skulptur-mäßige Darstellung des Körpers wie in Abb. 27. Durch scharfe Schattierungen und gezielt räumlicher Linienführung eines gedachten Oberflächennetzes kommen Sie zu einem besseren Verständnis des räumlichen Körpers. Auf die Relevanz dieser räumlichen Analyse der Form komme ich noch einmal in Abschnitt "4.1.6 Anwendung im Praxisbeispiel" zurück.

4.1.4 Flächen-Methode

Bewegen wir uns etwas weg von der Räumlichkeit zu einer flachen Sichtweise, bei der wir die Aufmerksamkeit besonders auf eine markante Silhouette lenken.



Abb. 28 Figuren-Silhouetten⁴⁰

Versuchen Sie doch einmal auf der linken Abbildung zu erraten, welche bekannte Figur hinter der jeweiligen Silhouette steckt. Die Auflösung finden Sie im Anhang.

Die mögliche Relevanz einer äußerst prägnanten Charakter-Silhouette wird deutlich, wenn wir einen kurzen Sprung zum psychologischen Forschungsgebiet der Wiedererkennung von Gesichtern unternehmen. In einem Versuch von 1977 wurde das kindliche Erinnerungsvermögen für unbekannte Gesichter untersucht. Dazu wurden Fotos verwendet, wie in Abb. 29 dargestellt.

⁴⁰ Quellennachweis siehe im Anhang: Auflösung Figuren-Silhouetten



"Ein einzelnes Bild aus der oberen Reihe wurde den Kindern dargeboten und anschließend wieder abgedeckt. Im Anschluss daran wurden 2 Bilder, wie sie in der unteren Reihe der Abbildung dargestellt sind, gezeigt, und die Kinder wurden aufgefordert, dasjenige Bild auszuwählen, das dieselbe Person wie auf dem ersten Bild darstellt; 6, 8 und 10 Jahre alte Kinder wurden instruiert, auf das Gesicht zu achten, da andere Merkmale wie Gesichtsausdruck, Kleidung oder Haartracht verändert würden ... Jüngere Kinder beachteten eher das irrelevante Merkmal Kleidung statt des Gesichts als Ganzes, obgleich sie auf das Gesicht hätten reagieren können, wenn das Merkmal Kleidung fehlt. Offensichtlich verlassen sich jüngere Kinder

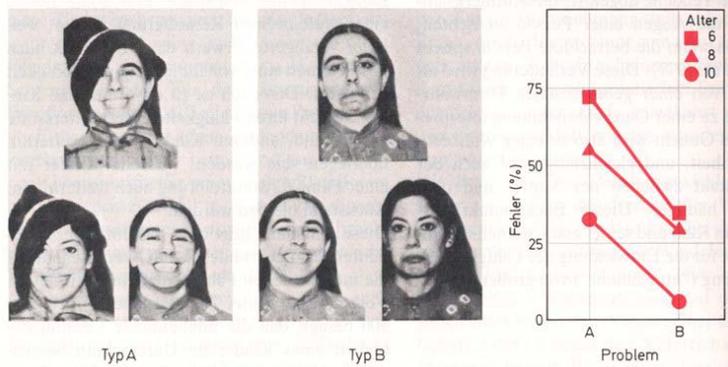


Abb. 29 Wahrnehmung und Wiedererkennung von Gesichtern bei Kindern⁴¹

eher auf einzelne Merkmale, wie z. B. Kleidung und Haartracht, ältere Kinder eher auf das Gesicht als Ganzes. Somit lassen sich Kinder eher durch das Merkmal Kleidung täuschen als durch den Gesichtsausdruck."⁴²

Ich möchte hier nicht die Plausibilität des Versuchs erörtern, sondern einfach nur darauf hinweisen, wie die Kleidung, in diesem Fall der Hut, die Silhouette der Person entscheidend verändert und die Beurteilung der Kinder beeinflusst hat: Die zwei unterschiedlichen Personen mit jeweils dem gleichen Hut wurden als ein und die gleiche Person wiedererkannt.

Sie dürften die meisten Figuren-Silhouetten von Abb. 28 erkannt haben. Beim Cartoon sind natürlich die markantesten Silhouetten möglich, aber zumindest eine der realistischeren Figuren sollten Sie auch erkannt haben, was die Relevanz von Silhouetten nicht allein auf Cartoons beschränkt.

Beim Entwurf von Silhouetten können wir uns wieder auf einfache primitive, geometrische Flächen beschränken – auf Kreis, Quadrat, Dreieck, Vieleck. Zwei der Flächen-Entwürfe aus Abb. 30 habe ich in Abb. 31 weiterentwickelt. Dabei können sich aus einem gleichen Flächen-Entwurf unterschiedliche Charaktere ergeben, wie in der unteren Hälfte der Abb. 31 veranschaulicht.

Experimentieren Sie! Die Entwurfsmethode hat den Vorteil, dass Sie sich zu Beginn völlig frei machen von räumlichen Beschränkungen und so intuitiv wie möglich entwerfen, ohne zu Wissen, wohin Sie dann eine weitere Ausarbeitung der Grundentwürfe führt.

⁴¹ Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 118

⁴² Zimbardo, P. G., Psychologie, Springer-Verlag, S. 118

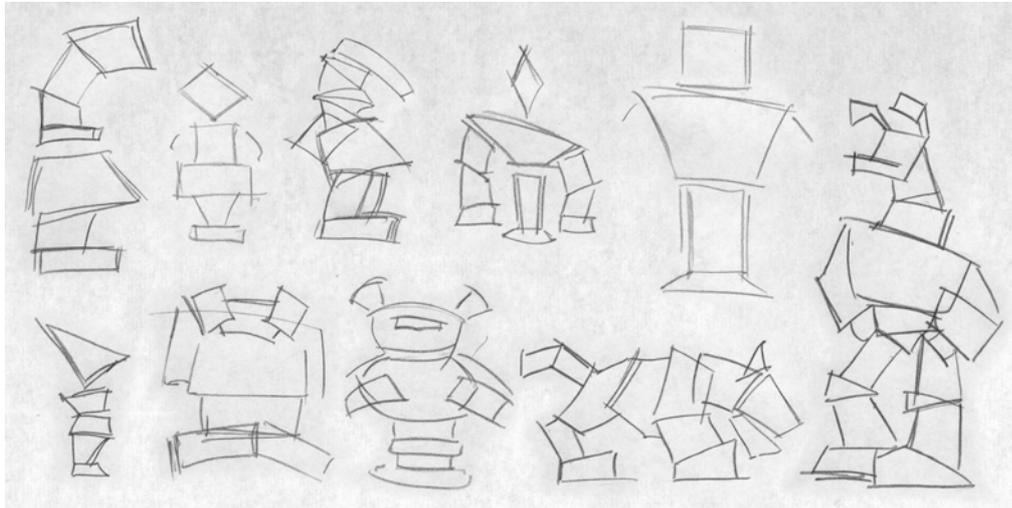


Abb. 30 Beispiele zum Entwurf mit Flächen

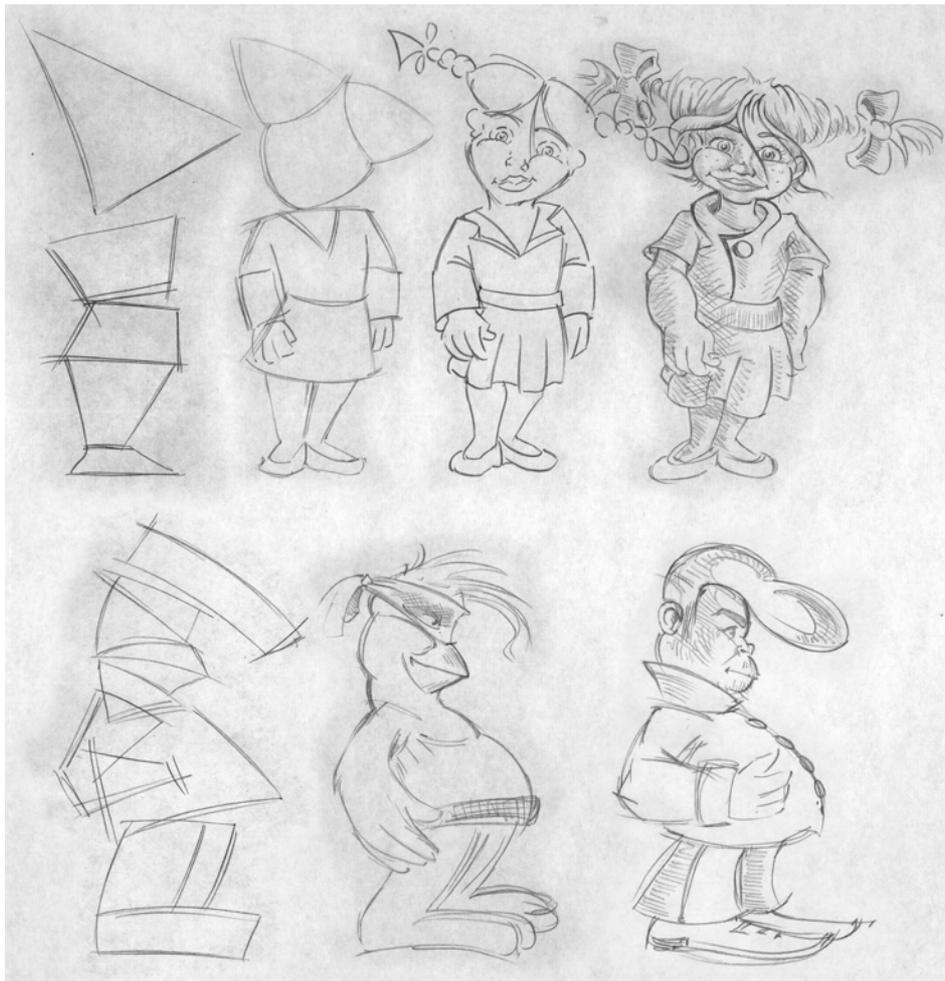


Abb. 31 Beispiele zur weiteren Ausarbeitung von Flächen-Entwürfen



Andererseits besteht hier natürlich die Gefahr, dass Sie über das Ziel hinausschießen oder nie ankommen. In den meisten Fällen dürften Sie aber, falls nicht bewusst, dann auf jeden Fall unbewusst eine Vorstellung von dem zu entwickelnden Character haben, so dass dies zwangsläufig irgendwann zu einem Entwurfserfolg führt.

4.1.5 Freie Methode

Ich habe dieses Verfahren "Freie Methode" genannt, weil hinter ihr kein System auf Abstraktion beruhend steckt, d. h. es ist eigentlich keine Methode, sondern ein Verfahren.

Sie beginnen mit einer Figur, sei es eine bereits kommerziell bekannte oder eine Ihrer Figuren und pausen diese dann ab. Versuchen Sie dabei nicht krampfhaft akkurat genau abzuzeichnen, sondern seien Sie gezielt "schlampig", pausen Sie schnell ab und verändern Sie dadurch entweder grundlegende Proportionen, ihre Linienführung, die Größe der Figur, usw. Verändern Sie intuitiv und schnell ohne groß nachzudenken.

In Abb. 32 ist eine Serie aufgeführt, entstanden entsprechend der gewohnten Leserichtung von links nach rechts nach unten. Die Veränderten Elemente werden klarer durch die Betrachtung einer GIF-animierten Bildfolge, die Sie auf der beiliegenden CD finden.

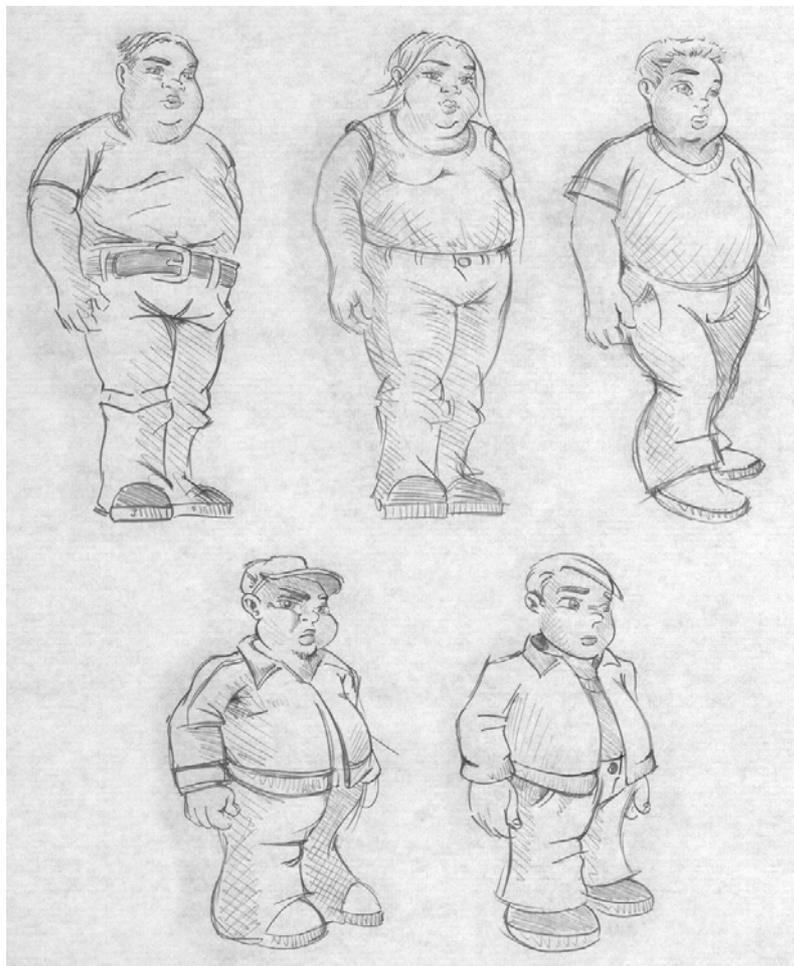


Abb. 32 Beispiele zur freien Methode

Um die Veränderungen kontrollierter durchzuführen, lassen Sie ein Element gleich, z. B. das Auge, wenn es Ihnen besonders gefällt.

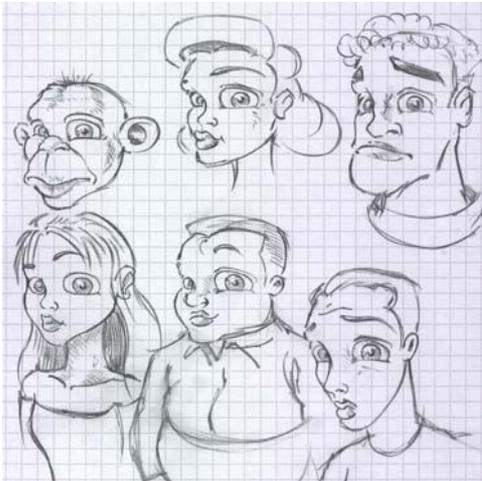


Abb. 33 Serie der freien Methode mit einem gleichbleibendem Element

Achten Sie nicht auf räumlich korrekte Darstellung, auf richtige Proportionen, und achten Sie nicht auf sonstige Fehler! So kommen Sie schnell zu einer Serie von vielleicht "rohen, ungeschliffenen" Charakteren, die Sie dann mit den vorherig beschriebenen Methoden verfeinern, ausbessern, verändern können.

Leider kann sich bei diesem Verfahren das gleiche Problem wie bei der Flächen-Methode ergeben, dass Sie vielleicht länger benötigen, um die richtige Figur zu finden. Wie Sie die richtige Figur finden, kann ich Ihnen auch nicht sagen, das ist meiner Meinung nach eher eine "Gefühlssache". Erinnern Sie sich an die Frage, die Sie sich stellen sollen, wenn Sie eine Figur entwerfen oder entworfen haben: Mag ich, als

Character Designer, die Figur? Da in der Praxis meist ein ganzes Team mit der Entwicklung von Charakteren beschäftigt ist, wird das Urteil über die Figur dann in der Gruppe gefällt. Oft entwerfen mehrere Designer mehrere Figuren und die beste nach mehrheitlicher Meinung wird genommen.



4.1.6 Anwendung im Praxisbeispiel

Bereits im Vorwort empfahl ich Ihnen vor Beginn des 2. Abschnitts im Anhang die "Character Guide Lines" und die CD kurz durchzuschauen, weil ich vorhabe darauf zu verweisen, um mir die doppelte Aufführung von Bildmaterial und Text zu ersparen. Jetzt ist es soweit und ich werde kurz die Entstehung der beiden Figuren "Günter" und "Scrapie" rekapitulieren im Bezug auf die bereits vorgestellten Entwurfsmethoden und ihrer Anwendung in der Praxis.

Die Nebenfigur Scrapie, den Wellensittich, habe ich ziemlich schnell mit der Kreismethode und mit Fotovorlagen von Wellensittichen entworfen. Wie Sie in Abb. 34 unschwer erkennen, besteht der Spatz nur aus zwei Kugeln. Sonst lässt sich hier nicht viel hinzufügen, während das Gesicht relativ nah an den natürlichen Vorlagen orientiert ist, habe ich ihn einfach etwas "pummeliger" mit niedlichen Pausbacken ausgestattet: Die typische Art, eine Figur niedlicher zu gestalten, in dem man ihr typische "Babyface-Merkmale" verpasst.

Bei der Hauptfigur Günter war der Weg dagegen etwas länger und steiniger. Wie in den Character Guide Lines erwähnt, war der Ausgang, die erste Inspiration zu der Figur, ein kleiner Comic-Strip, den Sie in den Character Guide Lines abgebildet finden.

Der erste Entwurf entstand dann weiterhin nach der freien Methode. Nach einigen Pausen hatte ich eine grobe Zeichnung, bei der ich das Gefühl hatte, es gehe in die richtige Richtung. Ich muss dazu noch erwähnen, dass es in diesem Entwurfsstadium noch kein endgültiges Drehbuch gab. Ich



Abb. 34 Entwurf Scrapie

hatte auf der Grundlage des Comic-Strips lediglich die Vorstellung von einem "kleinen, pummeligen, unbeholfenen Muttersöhnchen, dem es erheblich an Lebenserfahrung mangelt" und unterschwellig ließ ich mich wohl von den tollen "Rubens-Zwergen" und von mir selbst inspirieren. Sie dürfen jetzt lachen!

Die grobe Skizze sieht schrecklich fehlerhaft, extrem unsymmetrisch und räumlich falsch aus. An dieser Schwäche werde ich wohl noch eine Weile zu knabbern haben, sei es, weil mir das nötige Talent dazu fehlt, gleich beim ersten Versuch eine korrekte Zeichnung zu erstellen oder sei es, weil mir einfach die Übung fehlt. Aber das steht hier nicht zur Debatte, den-



noch habe ich dies berücksichtigt und bereit in Abschnitt "4.1.5 Freie Methode" aufgeführt, dass dieses Verfahren zu fehlerhaften Darstellungen führen kann.

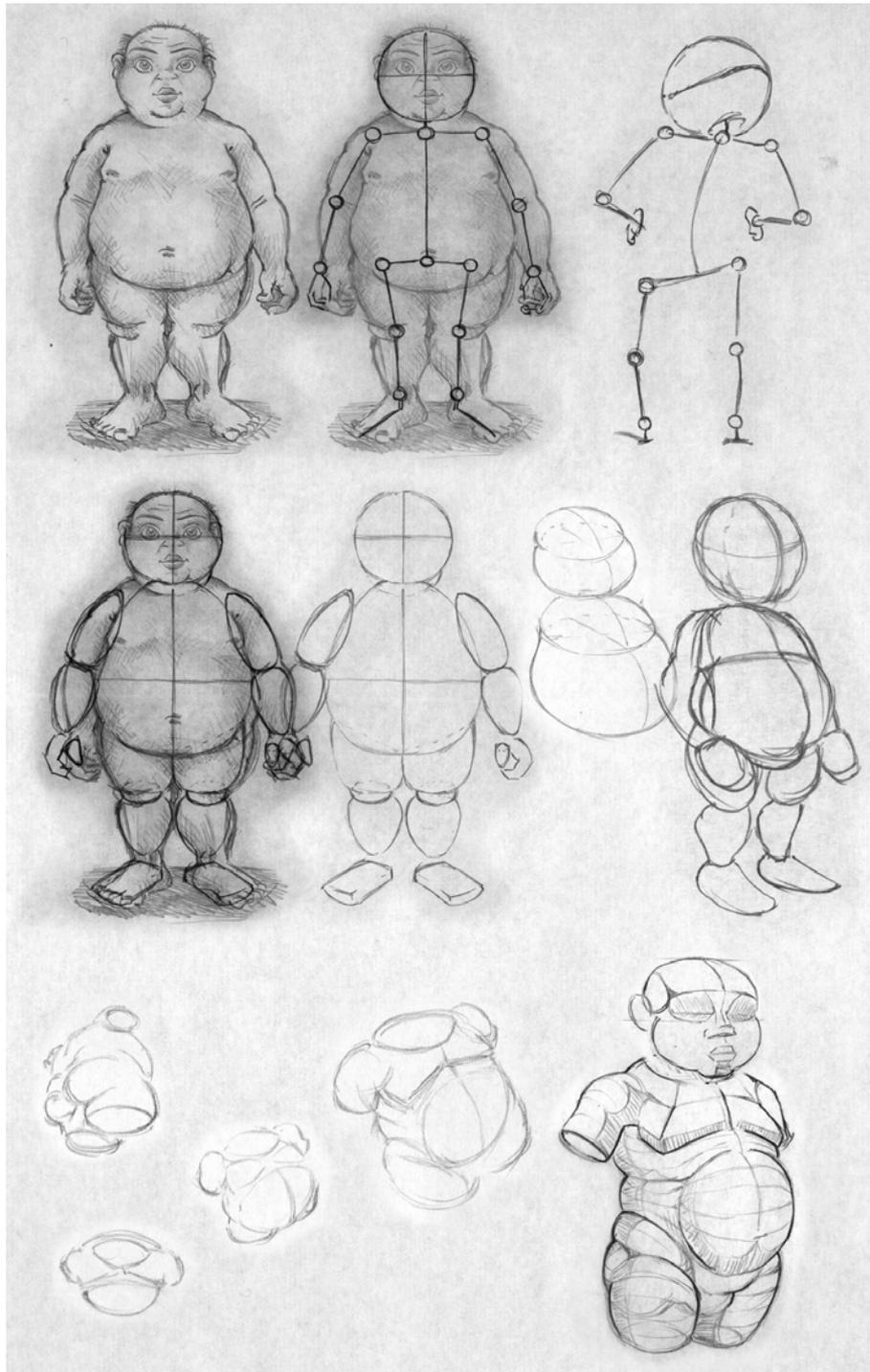


Abb. 35 Entwurfsweg Günter

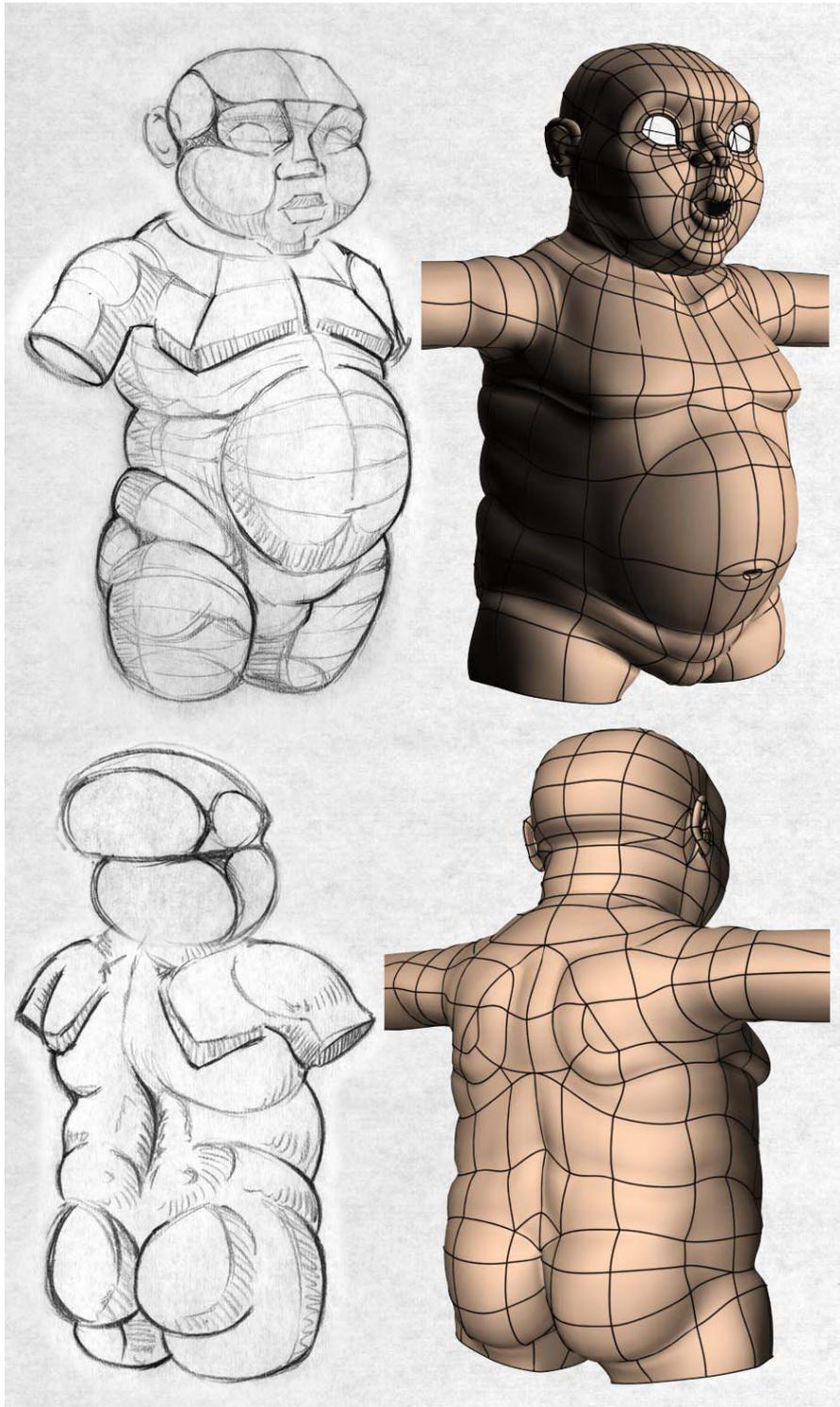


Abb. 36 Analyse der Form von Günter; von 2D nach 3D



Um die Darstellung zu korrigieren, um sie zu verfeinern und genauer zu spezifizieren versuchte ich zuerst mit einem stilisierten Skelett zu arbeiten, wie es manchmal bei der anatomischen Zeichenschule gelehrt wird: von Innen nach Außen, sprich zuerst die Pose mit einem Skelett definieren und dann mit Fleisch auszufüllen. Ihnen mag diese Vorgehensweise helfen oder sie mag bei dünneren Figuren sehr gut funktionieren, aber wie sie in der oberen Bildreihe sehen, hat das stilisierte Skelett keine Information von Räumlichkeit, wie auch. Das Skelett für sich alleine stehend könnte z. B. mit den Armen in Raumrichtungen greifen, in denen eigentlich der massive Korpus im Weg wäre. Außerdem kam ich persönlich bisher mit Methoden à la "von Innen nach Außen" nicht besonders klar, nachdem beispielsweise das Skelett in einer mir richtig erscheinenden Position fertig war, hat die Füllung des Skeletts mit Form-Massen nicht funktioniert, ohne das Skelett zu korrigieren. Deshalb habe ich bei den Entwurfsmethoden das Skelett völlig ignoriert.

In einem zweiten Anlauf versuchte ich die Räumlichkeit über die Kreismethode zu begreifen. Auch dies führte nicht zum gewünschten Ergebnis. Die Reduktion auf Kugeln ergab sowohl für Kopf als auch Korpus eine zu starke Vereinfachung. Fruchtbar war erst die Analyse der Form anhand der Konstruktions-Form-Methode. In Abb. 36 sehen sie wie das Verständnis von Räumlichkeit sich auf die 3D-Modellierung auswirken kann. Die Analyse Ihrer Figur auf ihre räumlichen Ausprägungen ist nicht nur wichtig, wenn Sie von Hand eine Figur in allen erdenklichen Positionen zeichnen wollen, sondern gerade von elementarer Bedeutung für die 3D-Modellierung. Bei der Animation spielt dies dann keine Rolle mehr, da der Rechner diese Aufgabe in absolut perfekter Weise übernimmt.

Ich bin diesen Entwurfsprozess gegangen, weil ich anatomische Eigenheiten der Hauptfigur betont gestaltet haben wollte. Weil die Figur trotzdem eine Cartoon-Figur bleibt, kann man sie bedenkenlos mit dem viel simpleren Vogel agieren lassen.

4.2 Spezifischere Entwurfsmethoden

Es gibt sicher noch viel mehr Entwurfsmöglichkeiten und vor allem wahrscheinlich so viele Lösungswege wie es Figuren gibt. Lassen Sie mich die Entwurfsmethoden mit einer kurzen Erwähnung von drei weiteren Ansätzen abschließen.

Fotomontage

Den Entwurf von Gesichtern habe ich in meinen Ausführungen bisher kaum berücksichtigt. Eine beliebte und schon oft angewendete Möglichkeit bietet die – wie ich sie mal salopp nennen – Fotomontage.



Abb. 37 Fotomontage⁴³

Ein Kommilitone hat diese Methode während des Projektstudiums erfolgreich angewendet. Grob gesagt orientiert man sich nach bekannten Gesichtern, seien es nun Stars oder einfach nur nahe Bekannte, sucht sich verschiedene Gesichtspartien von verschiedenen Gesichtern aus und verbindet diese in einem einzelnen Gesicht.

Porträt und Karikatur

Bestimmt ist Ihnen schon einmal in Ihrem Leben ein Mensch begegnet, bei dem Sie dachten: "Mensch, den muss ich zu Papier bringen!" Aus welchen Gründen auch immer Sie dieses Gefühl hatten, tun Sie es, auch wenn Sie nicht gerade ein Meister der Porträt-Kunst sind, vielleicht finden Sie durch diese Inspiration eine tolle Figur. Ein kommerziell erfolgreiches Beispiel hierfür ist Disneys Aladdin, denn Vorbild für die Hauptfigur Aladdin war der Filmstar Tom Cruise. Wieso, können Sie sich sicher denken.

Inspiration aus angrenzenden Bereichen

Die größte Inspiration liefert natürlich die Wirklichkeit. Zusätzlich dürften Sie in Kunst und Malerei fündig werden, vor allem in der Malerei wurden unzählige Fabel- oder Mythologie-Wesen fast endgültig in ihrem Aussehen definiert, so dass eine andere Ausführung zu Unklarheiten führen kann. Die Macher von Age Of Mythologie haben sicher bei der Gestaltung der Götter aus der Malerei geschöpft.

Hier können wir unzählige Ausformungen menschlicher Gestalt finden, oder für die Gestaltung von Kleidung finden sich unzählige Anregungen.

⁴³ Projektstudium "MI:5 – revealed" (Prof. Schrödinger; Piruzram, Zeller, Dobmeier, Golwich, Koch, Bergdolt)



4.3 Vom ersten Entwurf zum Model Sheet

Der aller erste Entwurf ist üblicherweise eine grobe, grauschattierte Skizze. Direkt danach werden Sie eine Farbstudie machen. Farbstudien sind einfach notwendig, um die endgültige Wirkung einer Figur stichhaltig beurteilen zu können. Optimalerweise kann man über die Farbstudie die Beziehung zu anderen Figuren, ihren Farben und den Farben der Szene beurteilen. Dazu jedoch muss man Farbstudien von repräsentativen Szenen anfertigen, in denen zwei oder mehrere Charaktere miteinander interagieren. Ich gehe auf die Farbstudie nicht weiter ein, weil ich sie im Praxisbeispiel recht sparsam verwendet habe und meine Erörterungen nicht darüber hinausgingen.

Die orthogonalen Projektionen stellen eine Besonderheit der 3D-Computergrafik dar, obwohl sie sicher auch für das Model Sheet von Bedeutung sind. In Low-Budget-Produktionen benötigt man sie als Vorlage für die 3D-Modellierung. In größeren Projekten ist es heute schon üblich, von den Hauptfiguren Skulpturen anzufertigen, die dann eingescannt werden, meist jedoch noch am Rechner überarbeitet werden müssen, bevor sie für die Animation tauglich sind. Das Model Sheet diente dann lediglich als Vorlage für die Skulptur und wird im weiteren Verlauf der Produktion weniger benötigt.

Ich habe das Model Sheet jedoch hauptsächlich erstellt, um ein besseres Verständnis für die räumliche Ausprägung meiner Figur zu bekommen. Da die orthogonalen Projektionen flach angelegt sind, sagen sie zu wenige über die Räumlichkeit der Figur aus, weshalb mir zusätzlich die Analyse der Form bei der Modellierung geholfen hat.

Unabhängig von der Art der Produktion kann ein Model Sheet folgendes beinhalten:

- Reinzeichnung/Farbstudie des Characters
- Drehung im Raum als Reinzeichnung (kein Scribble)
- Analyse der Form, der dreidimensionalen Shapes
- Gestik- und Mimik-Studien
- Festlegung der endgültigen Farben

Die Gestik- und Mimik-Studien können einfach frei erfunden sein oder sich an bestimmten Situationen aus dem Drehbuch orientieren. Zum Model Sheet gibt es zusätzlich beim klassischen Trickfilm noch eine reine Farbdarstellung auf den gängigen Aceton-Folien, von denen auch später der endgültige Trickfilm aufgetragen und abfotografiert wird. Sie ist die Richtlinie für die Coloristen. Meist gibt es dabei zwei Farbdarstellungen für Tag und Nacht, wobei man sich meist auf 2 Schattierungen beschränkt.



Für die Mimik-Auswahl kann Sie die folgende Tabelle grundlegender Emotionen unterstützen:

PLEASURE (Freude)			PAIN (Schmerz)				
merriment (Lustigkeit, Belustigung) mirth (Fröhlichkeit, Heiterkeit)	happiness (Glück, Glückseligkeit) gladness (Freude)	JOY (Freude)	SADNESS (Traurigkeit)	sorrow (Kummer, Jammer, Leid) grief (Gram, Kummer)	regret (Bedauern, Beklagen)		
tranquility (Ruhe, Gelassenheit)	peacefulness (Friedfertigkeit)	CALM (Stille, Ruhe)	ANGER (Zorn, Ärger)	rage (Rage, Wut, Toben) fury (Raserei)	irritation (Reizung, Geiztheit) annoyance (Störung, Belästigung)		
security (Sicherheit, Sorglosigkeit)	certainty (Sicherheit, Bestimmtheit, Gewissheit)	CONFIDENCE (Vertrauen, Zuversicht)	FEAR (Furcht, Angst, Befürchtung)	fright (Schreck) panic (Panik)	horror (Schauer, Greuel) terror (Entsetzen)		
optimism (Optimismus)	anticipation (Erwartung, Voraussicht)	HOPE (Hoffnung)	DESPAIR (Verzweiflung)	anguish (Qual, Seelenqual)	depression (Depression, Niedergeschlagenheit)		
shock (Schock, Erschütterung, Schreck, Empörung)	astonishment (Staunen, Verwunderung)	SURPRISE (Überraschung)	BOREDOM (Langeweile, Stumpfsinnigkeit)	ennui (Langeweile)	apathy (Apathie, Teilnahmslosigkeit, Gleichgültigkeit)		
gratification (Befriedigung, Freude)	bliss (Seligkeit, Wonne)	DELIGHT (Lust, Freude, Wonne, Entzückung)	DISGUST (Abscheu, Ekel)	repulsion (Widerwille) revulsion (Abscheu)	loathing (Ekel) repugnance (Abneigung)		
<i>(spiritual)</i> reverence (Verehrung) adoration (Anbetung)	<i>(romantic)</i> romance (Romantik, Zauber) affection (Zuneigung)	<i>(platonic)</i> sympathy (Anteilnahme, Mitgefühl) caring (Sorge, Pflege) tenderness (Zärtlichkeit)	LOVE (Liebe)	HATRED (Hass)	antipathy (Antipathie, Abneigung) scorn (Spott) contempt (Verachtung)	detestation (Abscheu) despisement (Trotz, Bosheit, Verschmähung)	abomination (Greuel) abhorrance (Abscheu)
gratitude (Dankbarkeit) gratefulness (Hochachtung)	graciousness (Gnade)	KINDNESS (Güte, Liebenswürdigkeit)	CRUELTY (Grausamkeit)	malice (Bosheit, Groll)	meanness (gemein, niederträchtig)		
emulation (Wetteifern, Nacheifern)	contentment (Zufriedenheit, Genügsamkeit)	ADMIRATION (Bewunderung)	ENVY (Neid)	jealousy (Eifersucht)	indignation (Entrüstung, Empörung) resentment (Groll, Verstimmung, Unwille, Empfindlichkeit)		
arrogance (Arroganz, Anmaßung, Überheblichkeit)	innocence (Unschuld, Naivität)	PRIDE (Stolz, Hochmut)	SHAME (Scham)	guilt (Schuld)	shyness (Schüchternheit)		
awe (Ehrfurcht, Scheu)	trust (Vertrauen)	FAITH (Glaube, Vertrauen, Treue)	ANXIETY (Sorge, Beklemmung)	suspiciousness (Misstrauen)	dread (Furcht)		
NEITHER PLEASURE NOR PAIN			EITHER PLEASURE OR PAIN				
detachment (Trennung, Loslösung)	distance (Distanz, Abstand)	INDIFFERENCE	COMPASSION (Mitleid)	pity (Mitleid)	empathy (Empathie)		

Tab. 6 The Table of Feelings⁴⁴

⁴⁴ Vened, Christopher, In Character, Heinemann, S. 62



5 Character Performance

Die Character Animation stellt eigentlich ein eigenes umfangreiches Gebiet dar. Zur Vollen- dung einer glaubwürdigen und guten Animation bedarf es weit mehr als die hier vorgestell- ten Mittel. Dieses Kapitel behandelt nicht die grundsätzlichen Gesetze und Prinzipien der A- nimation. Meine Arbeit ist überwiegend gerichtet an den Entwurf von Charakteren, weshalb ich in den nachfolgenden Abschnitten mehr so etwas wie die "Performance" der Animation behandeln werde, man könnte es auch die "Schauspielkunst" in der Animation nennen. Grundlegend sei aber vermerkt, dass ein Animator zuerst elementare Prinzipien verstehen und anwenden können sollte, wie z. B. das Verständnis für Gewicht, Dynamik, Raum, Zeit, Timing, usw. bevor er ein Augenmerk auf die figürliche Performance richten kann.

5.1 Animationstheorie

Die Prinzipien der Animation führe ich trotzdem der Vollständigkeit halber auf, werde aber nicht näher darauf eingehen. Mehr zu den Prinzipien finden Sie auf diversen Webseiten (z. B. <http://www.comet-cartoons.com/toons/3ddocs/charanim/>), falls Sie nicht einen Wälzer wie "Illusion of Life" kaufen möchten.

1. Squash and Stretch
2. Anticipation
3. Staging
4. Straight Ahead Action and Pose to Pose
5. Follow Through and Overlapping Action
6. Slow In and Slow Out
7. Acrs
8. Secondary Action
9. Timing
10. Exaggeration
11. Solid Drawing
12. Appeal⁴⁵

In den letzten Jahren hat sich ein Trend abgezeichnet, nämlich dass es nicht genügt, "nur" die Grundlagen der Animation zu beherrschen, sondern darüber hinaus optimalerweise schauspielerisches Talent erfordert. Deshalb gibt es Ansatz zu einer Art Schauspieltheorie

⁴⁵ Thomas, Frank, Johnston Ollie, The Illusion of Life, Disney Edition, S. 47



für Animatoren. Ed Hooks hat hier mit einem kleinen Taschenbuch "Acting for Animators" einen Anfang gemacht, nachdem er Animatoren des "Antz"-Projektes in Schauspieltheorie unterrichtet hatte. Dieser Unterricht führte ihn zu den

Seven Essential Acting Concepts

1. Thinking leads to movement and emotion.
2. Acting is reacting. Acting is doing.
3. Your character needs to have an objective.
4. Your character should play an action until something happens to make him play a different action.
5. All action begins with movement.
6. Empathy is the magic key. Audiences empathize with emotion.
7. A scene is a negotiation.

Ich möchte im Folgenden die Sieben Schauspielkonzepte anhand Hooks Ausführungen kurz wiedergeben:

Thinking leads to movement and emotion.

Rein physiologisch und psychologisch begründet, ist kein Wesen ohne Gehirn dazu fähig, sich zu bewegen. Das Gehirn bestimmt die Bewegungskoordination. Uns allen ist bekannt, wie Säuglinge Koordination und Gleichgewicht erst mühsam lernen müssen. Emotion ist ein Resultat unserer Gedanken. Auch Emotionen gehören zu den Aufgaben des Gehirns.

Wenn Sie auf einer dunklen Straße Schritte hinter sich hören, erfahren Sie Emotionen basierend Ihrer früheren Erfahrungen und Wahrnehmung von Gefahr. Ich könnte mich bedroht von etwas fühlen, das Sie in keinsten Weise berührt.

In den 30er Jahren fand Walt Disney die Verbindung zwischen Denken, Emotion und Bewegung heraus. Er verstand, was Aristoteles vor zweitausend Jahren entdeckt hatte. Menschen bewegen sich nicht einfach, sie bewegen sich immer aus einem Grund. "The mind is the pilot", postulierte Walt in einem berühmten Memo für den Kunstlehrer Don Graham. "We think of things before the body does them."⁴⁶ Diese Bemerkung, so selbstverständlich sie auch klingen mag, war revolutionär für die Animation und führte direkt zum legendären Erfolg der Walt Disney Studios. Als Disney Mickey "ein Gehirn und Gefühle verlieh", wurde es möglich, dass das Publikum sich um Mickey sorgte, kümmerte und nicht bloß über ihn lachte. Die Disney-Figuren sind lustig, haben Herz und sie denken!

⁴⁶ Hooks, Ed, Acting for Animators, Heinemann, S. 9



Acting is reacting. Acting is doing.

Bill Tytla (Snow White) bemerkte korrekt, dass die Pose eine Reaktion auf etwas ist. Aber es trifft ebenfalls zu, dass jede Aktion eine Reaktion auf etwas ist. Die Figur mag auf interne (Durst) oder externe (Feuer) Ereignisse reagieren. Die Reaktion geht dem Handeln voraus. Wenn Sie zeigen möchten, dass der Figur kalt ist, sollte sie zuerst auf die Temperatur reagieren und dann tut sie etwas, nämlich sie versucht warm zu werden, z. B. reibt sie ihre Hände oder sie stampft mit den Füßen. Wie oft haben Sie Figuren mit zitternden und klappernden Zähnen gesehen. Das ist schwaches Schauspiel. Eine Person, der kalt ist, wird so handeln, damit ihr warm wird. Schauspiel ist Handeln.

Your character needs to have an objective

Jederzeit wenn Ihre Figur auf der Bühne ist, sollten Sie beantworten können, was Ihre Figur macht. Und alles was sie macht sollte aktiv sein in Bezug auf ein Ziel. Ihre Figur muss etwas machen zu 100 % der Zeit. Aristoteles verweist hier auf die "Einheit der Aktion" – kleine Aktionen, die zu größeren Aktionen oder Zielen führen. Eine gedankenlose Aktion ist unmöglich und eine Aktion ohne Ziel ist bloß eine mechanische Sache: Bewegung von Körperteilen. Wenn Ihre Figur sich an der Nase kratzt oder eine Fliege totschießt, die gerade etwas tut, aber dies verfolgt keine dramaturgische Ziel. Bewegung mag nebensächlich oder untergeordnet sein oder sie verfolgt ein dramaturgisches Ziel. In dem Film Gold Rush (Goldrausch) will Charlie Chaplin dem Tanzmädchen Georgia imponieren und seine Freunde zum Silvesterabend einladen. Also schippt er Schnee gegen Bezahlung, um das Geld für ein Abendessen zu verdienen. Das Schneeschippen und das Kaufen des Essens sind Aktionen mit dem Ziel, Georgia zu imponieren.

Betrachten wir die Qualität der Aktionen zur Verfolgung eines Ziels. Ist das Ziel "trauriger" Natur, dann wird die Figur eher gemächlicher, langsamer Handeln, ist sie in freudiger Erwartung auf das Ziel, dann wird die Figur expressiver, freudiger, energischer, zuversichtlicher Handeln.

Bewegung und Emotionen leben auf einer zweiseitigen Straße: Wie Sie sich bewegen beeinflusst die Art Ihrer Emotionen; Wie Sie sich gerade fühlen, beeinflusst die Art Ihrer Bewegung.

Your character should play an action until something happens to make him play a different action

Ihre Figur sollte immer etwas tun, sich immer von Aktion zu Aktion fortbewegen. Eine Figur sollte zu keinem Moment vollkommen regungslos sein, denn das gibt es in der Wirklichkeit nicht und lässt die Figur dadurch unwirklich und starr wirken. Einzige Ausnahme hierfür dürfte beispielsweise Toy Story sein, wenn die Kinder ins Kinderzimmer kommen, müssen sich die Spielzeugfiguren vollkommen regungslos stellen. Ed Hooks kontert hier mit der Be-



gründung, dass die Figuren in dieser besonderen Situation ihr besonderes Spielzeug-Schauspiel abliefern, mit dem "objective", dem Ziel nicht entlarvt zu werden.

All action begins with movement

Wenn beispielsweise die Figur spricht, dann geht den Worten eine Bewegung voraus. Die Ereignissequenzen sind wie folgt:

1. Nachdenken. Dies könnte durch einen äußeren oder inneren Reiz verursacht werden. Dies bringt noch keine offensichtliche Bewegung mit sich.
2. Das Denken verursacht eine Schlussfolgerung, die zu einem Impuls führt. Immer noch keine offenkundige Bewegung.
3. Der Impuls wird in eine Aktion konvertiert. Die Bewegung wird offenkundig als die Figur anfängt zu spielen.

Empathy is the magic key. Audience empathize with emotion.

Im Theater besteht eine besondere Verbindung zwischen Schauspieler und Publikum, und das was diese Verbindung entstehen lässt und aufrecht erhält sind Emotionen. Menschen versetzen sich in jemandes Rolle durch Emotionen. Das Publikum ist der Hauptgrund, warum Schauspieler spielen und warum Sie animieren. Empathie ist der Schlüssel zur Identifikation mit der Figur, und das ist viel mehr als Mitgefühl.

A scene is a negotiation

Die Essenz der dramaturgischen Szene ist der Konflikt oder noch besser, jede Szene muss eine Verhandlung sein. Eine Verhandlung beinhaltet Konflikt, Hindernis, gegensätzliche Bedürfnisse.

5.1.1 Körpersprache, Gestik und Mimik

Die Körperanimation und die Gestik ist viel prägnanter und vielleicht sogar wichtiger als die Mimik. Es kommt auf die Szene an. Und bei der Körperanimation ist wiederum die Animation, die Sprache der Hände am wichtigsten. Grundsätzlich kann man dies so stehen lassen, aber letztendlich kommt es immer auf die Szene an. Wenn man z. B. ein Close-Up des Gesichts oder der Augen zeigen möchte, kann man für diese Einstellung natürlich die Körperanimation weglassen, denn warum sollte man etwas animieren, das hinterher nicht im Bild zu sehen ist.

Sicher ist das psychologisch am beeindruckendste Körperteil das Gesicht. Dies mag auf die Realität zutreffen. Laut Ed Hooks sind aber Hände und Arme der expressivste Teil unseres Körpers, wenn man bedenkt wie viel Bewegungsspielraum sie im Vergleich zum Kopf verwenden, und dass unsere visuelle Wahrnehmung sehr bewegungsempfindlich ist.



Abschließend kann man diese Faustregel anwenden: Bei Close-Ups ist das Gesicht am wichtigsten und bei allen anderen "totalen" Einstellung kommt zuerst der Körper und dann das Gesicht.

Die Sprache hat die meisten Gesten nahezu vollständig ersetzt. Meistens drücken wir alles mit Worten aus, während Hände und Arm unspezifizierte Bewegungen machen.

Herangehensweise für das Auffinden der richtigen Gesten:

- Zuerst ohne Worte animieren, also mit der Fragestellung, wie die Figur ihren Dialog nur mit der Bewegung von Körper, Hände und Arme transportieren könnte.
- Dann den Dialog mit spezifischen Gestiken unterstützen (z. B. "Mein Herz ist gebrochen" durch eine Geste mit den Händen, die einen gedachten Zweig brechen.)
- Schließlich fügt man Mimik hinzu, die die Betonung des Dialogs unterstützt.

Meist unbewusste Gesten begleiten unseren Alltag. Zur Entschlüsselung einiger dieser Gesten und als Anregung für Ihre Animationsszene habe ich eine tabellarische Aufstellung im Anhang beigefügt. Auch die Mimik-Karikatur-Version von Jack Hamm ist eine interessante Inspirationsquelle, die sie auch im Anhang finden.

5.1.2 Animationsvorbereitung

Unter Animationsvorbereitung versteht man alle unmittelbaren Arbeitsvorgänge vor der Erstellung der Animation, d. h. beim klassischen Trickfilm, vor dem Zeichnen der Einzelframes, oder bei der Computeranimation, vor der Erstellung der Keyframes. Dies kann z. B. die frame-genaue Planung der Szene mithilfe des Exposure-Sheets sein.

Bei der Vorbereitung zur finalen Animation geht man in der Regel so vor:

1. Analyse von Storyboard und Drehbuch im Bezug auf die bestimmte Szene.
2. Analyse des Dialogs.
3. Analyse von Vorlagenmaterial (z. B. auf Video aufgezeichnete Synchronisations-Schauspieler oder explizit gedrehte Vorlagen-Videos).
4. Animation-Thumbnails.
5. Bestimmen der Keys (hier in einem anderen Sinne gemeint als in der Computergrafik, in dem Sinne von Aktionen und Aktionsänderungen; Beispielsweise: Figur steht auf, läuft zum Käfig, bemerkt einen Gegenstand auf dem Boden, hebt Gegenstand auf).
6. Erweiterung der Animation-Thumbnails auf Grundlage der Keys.

Ich spreche hier nur die Animation-Thumbnails an, da sie aus der Sicht des Character Designs eine besondere Stellung einnehmen.



Character Performance

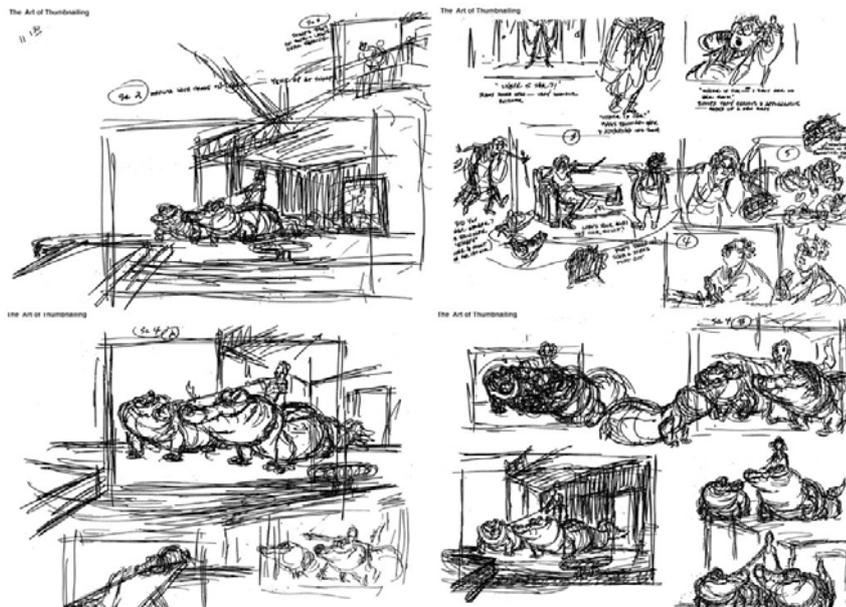


Abb. 38 Animation-Thumbnail; Beispiel aus "The Rescuers"⁴⁷

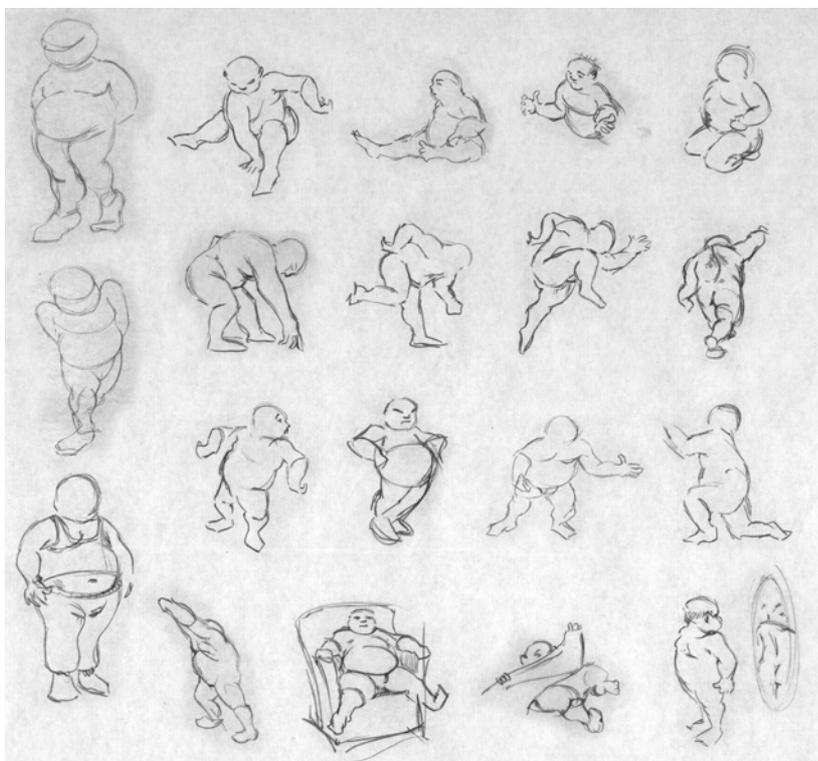


Abb. 39 Animations-Thumbnails beim Character Design

⁴⁷ Thumbnailing for Animation, PDF produced by www.animationmeat.com



Prinzipiell handelt es sich dabei um ein extrem detailliertes Storyboard. Beim Storyboard stehen primär die Kamera-Einstellungen im Vordergrund. In den Animation-Thumbnailns werden bereits Aktionen bzw. Aktionsänderungen zeichnerisch in groben Skizzen geplant.

Diese Art "Rough Sketch" kann sogar schon viel früher verwendet werden, nämlich beim Character Entwurf für die Analyse von Bewegungsmöglichkeiten der Figur.

6 Abschließende Betrachtungen

- Die Entwurfsmethoden sind ein Hilfsmittel ein Kochrezept, wenn man so will, die das Spektrum eines Character Designers erweitern können, indem er sich beispielsweise nicht einzig auf Cartoons beschränkt oder indem er durch die Hilfsmittel seine Kreativität und damit die Anzahl der entworfenen Figuren erweitert.
- Entscheidender Faktor bleibt letztendlich Fähigkeit und Talent
- Diese Methoden sind keine Zauberformel. Es gibt keinen einheitlichen, bestimmten Lösungsweg zu einem guten und damit erfolgreichen Character.
- Methoden sind außerdem sehr hilfreich für Anfänger. Sie können schwerwiegende Laien-Fehler vermeiden, beseitigen und aus dem Anfänger einen besseren Zeichner machen.
- Leider kam bei meinen Ausführungen zu den Entwurfsmethoden das Entwerfen von Gesichtern zu kurz bzw. wurde vollkommen vernachlässigt. Hier seien angehende Character Designer aufgerufen vorhandene Methoden aus der Künstleranatomie zu analysieren oder neue Verfahren zu erarbeiten.
- Ebenfalls stellt meine Darlegung zur Character Performance nur einen winzigen, theoretischen Ansatz dar. Auf diesem Gebiet wird sich in Zukunft noch viel ändern, vor allem wenn man von einer immer realistischeren Darstellung von Figuren ausgeht.
- Auch auf dem Gebiet von Portrait und Karikatur gibt es noch eine Fülle von Entwurfsmethoden, die man in Bezug zum Character Design setzen kann, die aber leider aus zeitlichen Gründen auch nicht näher eruiert wurden.
- Meine Recherchen ergaben keine fruchtbaren Ergebnisse zur Stereotypisierung von Figuren in Verbindung mit physiognomischen Merkmalen.
- Auch im Bezug auf ein zielgruppenorientiertes Character Design ergaben meine Recherchen keine direkt anwendbaren Ergebnisse.

ANHANG

7 Anhang: Grundformen der Angst

	Schizoide Persönlichkeit	Depressive Persönlichkeit
Grundlegende Forderungen des Lebens	Individualisierung, Selbstverwirklichung	Selbsthingabe, Identifikation mit Anderen
Grundform der Angst	Angst vor Selbsthingabe, als Ich-Verlust und Abhängigkeit erlebt	Angst vor Selbstwerdung, als Ungeborgenheit und Isolierung erlebt
Zeitlicher Ansatz zu möglichen Entwicklungen	Erste Entwicklungsphase des Kindes bzw. Säugling in den ersten Lebenswochen. <ul style="list-style-type: none"> • Erste Eindrücke von der Welt, Bildung eines sogenannten Ur-Vertrauens 	Zweite Entwicklungsphase des Kindes bzw. Säuglings vom 1. bis zum 2. Lebensjahr. <ul style="list-style-type: none"> • Erste Eindrücke vom Menschen, vom Menschlichen überhaupt anhand des Wesens der Mutter
Begünstigende Veranlagung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Möglichkeit <ul style="list-style-type: none"> • zartsensible Anlage • große seelische Empfindsamkeit, labilität und Verwundbarkeit 2. Möglichkeit <ul style="list-style-type: none"> • intensive motorisch-expansive, aggressiv-triebhafter Anlage • geringere Bindungsneigung oder -fähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • betont gemüthhaft-gefühlswarme Anlage • Liebesbereitschaft, Liebesfähigkeit • Einfühlungsgabe • Schwerblütigkeit, Anhänglichkeit im Gefühl • Treue, Beständigkeit • Neigung zur Melancholie • wenig aggressives Durchsetzungsvermögen, friedfertig, gutartig • sensible Vitalschwäche • Neigung zum Phlegma, zur Bequemlichkeit
Linie der Persönlichkeitsstruktur vom Gesunden bis zum Krankhaften	leicht Kontaktgehemmte – Übersensible – Einzelgänger – Originale – Eigenbrötler – Käuze – Sonderlinge – Außenseiter – Asoziale – Kriminelle – Psychotiker	Kontemplation, Beschaulichkeit – stille Introvertierte – Bescheidenheit, Schüchternheit – Gehemtheit im Fordern und sich Behaupten – Bequemlichkeit, rezeptive Passivität – passive Erwartungshaltungen (Schlaraffenland an das Leben) – Hoffnungslosigkeit – Depression – Melancholie – Selbstmord oder völlige Apathie und Indolenz
Profil einer gesunden Persönlichkeitsstruktur	<ul style="list-style-type: none"> • freier von Traditionen • differenziert und sensibel • Skeptiker, Zyniker • Rationalist • autonom Eigenständig, Unabhängig • starke Persönlichkeit, Mut zu sich selbst • Scharfsinnigkeit • eigenwillig, unkonventionell, originell • affektlos-kühle Sachlichkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Einfühlung und Bereitschaft, sich dem Mitmenschen zuzuwenden • fürsorgliche, hilfsbereite, verstehende Haltung • kann verzeihen, geduldig warten und die Dinge reifen lassen • wenig ausgeprägter Egoismus • anhänglich in Gefühlsbeziehungen • eher schlicht und anspruchslos in seinen Bedürfnissen • empfindet das Leben meist als schwer, kann aber als Gegengewicht Humor entwickeln • entwickelt oft eine tiefe Frömmigkeit (nicht nur im religiösen Sinne)
Extremes Persönlichkeitsprofil	<ul style="list-style-type: none"> • Ziel, so unabhängig und autark wie möglich zu werden • auf niemanden angewiesen, niemandem verpflichtet zu sein • Angst vor mitmenschlicher Nähe; Vermeidung persönlich-naher Kontakte • fühlt sich unter Menschen am wohlsten in Gruppen oder Kollektiven, wo er anonym bleiben kann, und doch über gemeinsame Interessen ein Dazugehören erlebt • fern, kühl, schwer ansprechbar, unpersönlich, kalt • seltsam, absonderlich • Man kann sie lange kennen, ohne sie wirklich zu kennen. • Unsicher im mitmenschlichen Umgang, da sie zu sehr auf sich selbst bezogen sind, keine Kontakte pflegen und dadurch die notwendige Nuancierung, Vielschichtigkeit und das Feingefühl fehlt 	<ul style="list-style-type: none"> • das Du bekommt einen Überwert • sind mehr als andere auf einen Partner angewiesen • Verlustangst ist die dominierende Angst (Isolation, Trennung, Ungeborgenheit, Einsamkeit) • Abhängigkeit gibt ihnen Sicherheit vor dem Alleingelassenwerden • idealisiert die Menschen eher, vor allem die ihm nahestehenden (Vorharmlosung, Entschuldigung der Schwächen anderer) • unterdrückt Zweifel und Kritik • geht Spannungen aus dem Weg • Bescheidenheit, Verzichtsbereitschaft, Friedfertigkeit, Selbstlosigkeit, Mitgefühl, Mitleid • unterdrückt Wünsche, Affekte und Triebe • können Wünsche nicht klar genug ausdrücken, oder haben unklare Vorstellungen davon • beziehen aus ihrem Selbstmitleid eine gewisse Befriedigung und können ihr Selbstmitleid und ihre Selbstlosigkeit

	Schizoide Persönlichkeit	Depressive Persönlichkeit
		<ul style="list-style-type: none"> idealisieren • Müdigkeit, Teilnahmslosigkeit
Die Persönlichkeitsstruktur in der Liebe	<ul style="list-style-type: none"> • unverbindliche, leicht zu lösende, oder rein sexuelle Beziehungen • Zeichen der Zuneigung von Seiten des Partners pflegt er eher abzuwehren – sie sind ihm eher peinlich. • Oft sind sie aus der Ferne gute und zugewandte Briefschreiber, nehmen sich aber im persönlichen Nahkontakt wieder zurück • kein zärtliches Vorspiel, kein Erotik • Vergewaltigung, Lustmord • Neigung zum Fetischismus • infantil gebliebene Sexualentwicklung, auch bei sonst hochdifferenzierten Persönlichkeiten • extreme Eifersuch, Eifersuchtswahn 	<ul style="list-style-type: none"> • ist das wichtigste im Leben • Verlustangst kann überwiegen, d. h. er versucht nur noch durch den Partner zu leben, in völliger Identifikation • kann zu Vater- oder Mutter-Kind-Beziehung führen • haben zu wenig Eigenleben und können sich nach Todesfall oder Trennung auf jeden neuen Partner einstellen – Hauptsache sie bleiben nicht allein, oder • Erpresserische Liebe durch Erwecken von Schuldgefühlen, Selbstmordandrohungen oder sogar Krankheit • Sexualität ist weniger wichtig • bei großer Abhängigkeit finden sich hier Formen des Masochismus, indem man sich völlig dem Willen des Partners ausliefert
Die Persönlichkeitsstruktur in der Aggression	<ul style="list-style-type: none"> • Aggression wird unkontrolliert und ohne Schuldgefühl ausgelebt • keine Vorstellung von der Wirkung ihrer Affekte auf andere • Sadismus • Schrofheit, plötzlich verletzende Schärfe, eisige Kälte, Unerreichbarkeit, Zynismus und sekundenschnelles Umschlagen von Zuwendung in feindselige Ablehnung • Aggression hat die Funktion der Abwehr und des Schutzes oder das Mittel Kontakt aufzunehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kann sich nicht behaupten und durchsetzen • Entwicklung einer Ideologie der Friedfertigkeit • Kompensation dieser Friedenshaltung durch das Gefühl moralischer Überlegenheit, um dadurch den anderen schuldig zu sprechen • überbesorgte Liebe • Jammern, Klagen, Lamentieren • oder Aggression richtet sich gegen die eigene Person (Selbstmitleid, Melancholie, Selbstkasteiung) <p>Folgende Steigerung lässt sich typisieren: Übersorgtheit, Ideologisieren von Bescheidenheit, Friedfertigkeit und Demut, lamentierendes Jammern, Dulderhaltung zur Wendung gegen sich selbst in Selbstvorwürfen, Selbstanklagen, -bestrafungen bis zur Selbstzerstörung</p>
Beispiele zum lebensgeschichtlichen Hintergrund	<ul style="list-style-type: none"> • ungeliebte, unerwünschte Kinder • frühe Trennungen durch Klinikaufenthalt • Verlust der Mutter • bei zu jungen Müttern, die für die Mutterschaft noch nicht reif waren • Kinder, die oft lieblosem oder gleichgültigem Personal überlassen werden • Reizüberangebot: Häufiger Wechsel der Bezugspersonen 	<p>Zwei charakteristische Fehlhaltungen der Mütter:</p> <p>Verwöhnung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mutter verwöhnt das Kind zu sehr, durch Lebensängstlichkeit oder aus Angst vor Liebesverlust • Kind wird dadurch entmündigt, resigniert und gleitet in eine passive Indolenz • es entstehen Bequemlichkeitshaltungen, passive Erwartungshaltungen, die Vorstellung vom Leben als ein Schlaraffenland • Schicksaler verschiedener Art beeinflussen die mütterliche Wirkung: Scheidung, Verwitwung, Geburt des Kindes in eine schwierige Ehephase, zu dicht aufeinanderfolgende Geburten • das verwöhnte Kind wird erst in späterer Lebensphase depressiv, wenn es vom Leben nicht mehr verwöhnt wird, wie von der Mutter <p>Versagung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mutter versucht das Kind zu früh ihren Tagesablauf einzuzwängen (Stillen, Essen, Schlafen, nur zu festen Zeiten, auch wenn das Kind andere Wünsche äußert, die dann sofort im Keim erstickt werden) • Vermittlung eines falschen Lebensgrundgefühls: Hoffnungslosigkeit, bedingungslose Anpassungsbereitschaft • zerstören sich dann Glücksmöglichkeiten durch Enttäuschungsprophylaxe • das unter Versagungen erzogene Kind lernt viel zu früh zu verzichten, und wird zum stillen, anspruchslosen Kind, das schüchtern und angepaßt für die Eltern sehr bequem ist
Tab. 7 Antinomie: Schizoide vs. depressive Persönlichkeitsstruktur		

	Zwanghafte Persönlichkeit	Hysterische Persönlichkeit
Grundlegende Forderungen des Lebens	Stabilität und Dauer, Zielstrebigkeit	Wandlungsfähigkeit, Anpassungsfähigkeit
Grundform der Angst	Angst vor der Wandlung, als Vergänglichkeit und Unsicherheit erlebt	Angst vor der Notwendigkeit, als Endgültigkeit und Unfreiheit erlebt
Zeitlicher Ansatz zu möglichen Entwicklungen	Dritte Entwicklungsphase um das 2. bis 4. Lebensjahr: <ul style="list-style-type: none"> Entwicklung der expansiv-motorischen und aggressiven Triebe Ausformung des Eigenwillens Trennung zwischen Ich und Du 	Vierte Entwicklungsphase um das 4. bis 6. Lebensjahr <ul style="list-style-type: none"> Entwicklung von Einsicht, Verantwortung und Vernunft Realitätsprüfung, -findung, -annahme Lernen des Rivalisierens und Konkurrierens
Begünstigende Veranlagung	<ul style="list-style-type: none"> lebhaft motorisch-aggressive, sexuelle und allgemein expansive Veranlagung eigenwilliger, eigenständiger Charakter auch anlagemäßige Sanftheit und Anpassungsbereitschaft mit der Neigung zur Nachgiebigkeit und Fügsamkeit kann eine Rolle spielen Nachdenklich, gründlich-grüblerische Genauigkeit starkes, gefühlsmäßiges Haften an der Vergangenheit 	<ul style="list-style-type: none"> angeborene Lebhaftigkeit und Ansprechbarkeit im Emotionalen große Spontaneität lebhafter Drang, sich auszudrücken, mitzuteilen, inneres Erleben nach außen darzustellen Kontaktfreudigkeit, Kontaktbedürfnis, betontes Geltungsbedürfnis Charme
Linie der Persönlichkeitsstruktur vom Gesunden bis zum Krankhaften	<ul style="list-style-type: none"> Bei den anlagemäßig Vitalstarken: sachlicher, pflichttreuer, verlässlicher Mensch über zunehmende Nüchternheit zum ehrgeizigen Streber – unbelehrbar eigensinnig (Querulant) – tyrannischer Machtmensch, Despot und Autokrat – Zwangskranker der psychotischen Katatonie Bei den anlagemäßig vital Schwächeren: unauffällig Angepasst – vorwiegend sich sichernde Lebensängstliche – Zweifler und Zauderer – Pedanten und Nörgler – Kriecher und "Radfahrer-Typ" – asketischer Hypochonder – Zwangskrank 	lebendig-impulsive Menschen mit betonterem Geltungsdrang und Eigenliebe – narzisstisches Bedürfnis nach Bestätigtwerden und Mittelpunkt-sein-Wollen – überwertiger Geltungsdrang und Kontaktsucht – Vater-Töchter und Mutter-Söhne, die sich nicht vom Familienroman abgelöst haben – hysterische Un-echtheit, Rollenspiel und Realitätsflucht bis zur Hochstapelei – ewige Backfische und Jünglinge – männer- oder frauenfeindliche Persönlichkeiten – "kastrierende", destruktive Frauen mit ausgesprochenem Männerhaß, und Don-Juan-Typen mit Ra- chehaltungen der Frau gegenüber – Phobien – schwer hysterische Krankheitsbilder mit seelischer und körperliche Symptomatik, welche letztere sich auf kein Organsystem festlegen lässt, bei einer Bevorzugung der Extremitäten (Lähmungser-scheinungen)
Profil einer gesunden Persönlichkeitsstruktur	<ul style="list-style-type: none"> Stabilität, Tragfähigkeit Ausdauer und Pflichtgefühl strebsam, fleißig planvoll und zielstrebig Konsequenz, Tüchtigkeit und Zähigkeit Verantwortungsbewußtsein ausgeprägter Wirklichkeitssinn Solidität, Korrektheit, Zuverlässigkeit, Beständigkeit und Sauberkeit (auch im übertragenen sittlichen Sinne) eher zurückhaltend und dauerhaft in der Zuwendung ernste Grundstimmung steht zu seinen Meinung; ist um Objektivität bemüht 	<ul style="list-style-type: none"> risikofreudig, unternehmungslustig, immer bereit sich Neuem zuzuwenden elastisch, plastisch, lebendig, oft sprühend und mitreißend, lebhaft, spontan, gern improvisierend-ausprobierend guter Gesellschafter und nie langweilig liebt alle Anfänge und ist voll optimistischer Erwartungsvorstellungen vom Leben bringt alles in Bewegung, rüttelt an Traditionen und veralteten, erstarten Dogmen hat etwas bezwingend Suggestives, viel Charme, den er bewusst einzusetzen weiß eitel, eigenwillig, wagemutig Lebendigkeit, Augeschlossenheit, Anpassungsfähigkeit, Wandlungsfähigkeit
Extremes Persönlichkeitsprofil	<ul style="list-style-type: none"> Streben nach Dauer und Sicherheit Neigung, alles beim Alten zu lassen Angst vor Vergänglichkeit hält eisern an Meinungen, Erfahrungen, Einstellungen, Grundsätzen fest weicht neuen Erfahrungen aus Vorurteilsbeladen für alles Neue, Unbekannte ausgeprägter Sammeltrieb Dogmatismus, Konservativismus, Prinzipien, Vorurteile bis zum Fanatismus hin Zaudern, Zögern, Zweifel pedantische Ordentlichkeit Zwangssymptome, -handlungen (Wasch-, Grübel-, Zähl-, Erinnerungs-, Putz-Zwang, usf.) Selbstbestrafungen 	<ul style="list-style-type: none"> Streben ausgesprochen nach Veränderung und Freiheit; bejahen alles Neue, kritiklos, ohne zu hinterfragen nur die Gegenwart, der Augenblick ist wichtig ständig auf der Suche nach neuen Reizen, Eindrücken und Abenteuer fürchten alles, was festlegt (biologische Gegebenheiten, Geschlechtsrollen, Altern und Tod, Konventionen, Gesetze, Vorschriften, usf.) leben in einer Pseudorealität (biegen sich das Kausalitätsprinzip nach ihrer eigenen Logik, zu ihrem eigenen Vorteil zurecht) irreale Einstellung im Missachten von Konsequenz des eigenen Tuns entwickeln dadurch eine einfallsreiche Geschicklichkeit sich Konsequenzen zu entziehen bzw. diese aufzuschieben oder

	Zwanghafte Persönlichkeit	Hysterische Persönlichkeit
	<ul style="list-style-type: none"> • sehr abhängig von der öffentlichen Meinung, gesellschaftlichen Grundsätzen und Konventionen 	<ul style="list-style-type: none"> • zu verlagern • vergessen und verdrängen unangenehme Dinge und eigene Schuldgefühle sehr schnell • Schein ist wichtiger als Sein • kindlich-unreif, naiv, wundergläubig • relativieren alles; suchen stets den Sündenbock im anderen • keine Selbsteinsicht, -kritik • mehr spontan in der Gefühlszuwendung • sehr stimmungsabhängig • ertragen persönliche Kritik nicht und können schwer eigene Fehler zugeben • sehr ungeduldig; können nicht warten, verzichten • ausgezeichnete Schauspieler; legen oft zur jeweilig notwendigen Situation ihre entsprechende Fassade auf
Die Persönlichkeitsstruktur in der Liebe	<ul style="list-style-type: none"> • versuchen, ihre Gefühle "in der Hand zu behalten" • unleidenschaftlich • sind in ihrer Gefühlszuwendung sparsam-dosierend • geringes Verständnis für die Gefühle des Partners • will Partner aus Macht-, Kontrollbedürfnis von sich abhängig machen • trennen sich schwer; bleiben lieber ungeliebt zusammen, um sich nicht etwas Neuem, Ungewohntem auszusetzen • Versachlichung der Beziehung; Überbewertung wirtschaftlicher Aspekte 	<ul style="list-style-type: none"> • liebt die Liebe, den Rausch, die Ekstase • intensiv, leidenschaftlich, fordernd • beherrscht alle Nuancen des Flirts, der Koketterie, der Verführung • Charme, Sexappeal, Temperament, Gewandheit und Direktheit • braucht den Partner als Spiegel, in dem er sich als liebenswert gespiegelt sehen will • Narzissmus, Eigenliebe bedarf immerwährender Bestätigung • sehr abhängig von äußeren Einflüssen, Prestige
Die Persönlichkeitsstruktur in der Aggression	<ul style="list-style-type: none"> • üben ihre Aggression meist gegenüber anderen aus, unter einem Deckmantel (z. B. Gesetz, Ordnung, usw.)Versprechen • Vergessen ausversehen, um die eigene Schuld abzuwenden, also verdeckt Aggression auszuüben • geht mit Affekten sehr vorsichtig um; versucht Aggressionen hinterher wieder zu mildern, zurückzunehmen • Ideologisierung von Selbstbeherrschung und Selbstzucht • übermäßige Korrektheit als Form milderer Aggression • Trödeln, Umständlichkeit, Unentschlossenheit oder das Zurückhalten, Nicht-Hergeben; trotziges, tödliches Schweigen 	<ul style="list-style-type: none"> • ist eher elastisch, spontan, oft unüberlget, dafür weniger nachhaltig und nachtragend • hybride Selbstglorifizierung bis zur Hochstapelei, Angeberei, unersättliche Geltungssucht • Intrige • leicht störbare, labiles Selbstwertgefühl • Rachsüchtigkeit
Beispiele zum lebensgeschichtlichen Hintergrund	<ul style="list-style-type: none"> • In der Kindheit wurden zu früh und zu starr die lebendigen, aggressiven, affektiven, die gestalten und verändern wollenden Impulse gehemmt, bestraft und unterdrückt • Verbote ohne vernünftige Erklärungen, Begründungen • zu starre Erziehungsmethoden, zu autoritäre, prinzipielle Haltung der Eltern • Nicht-altergemäße Forderungen: zu früh sauber sein, anständig bei Tisch sitzen, nichts kaputt machen, keinen berechtigten Affekt äußern dürfen 	<ul style="list-style-type: none"> • Eltern sind zu wenig Vorbild • bei misslungenen Geschlechterrollen: Vater zu zurückhaltend, Mutter zu dominant • oder auch zu strenges Geschlechtsrollen-Vorbild • unglückliche Elternehen • Elternrivalitäten, die über das Verbindungsglied Kind ausgetragen werden • Eltern, die mit ihrem Leben unzufrieden sind, versuchen Kinder zu benutzen, damit es das von Ihnen nicht Erreichte erreichen soll: Basis für hysterisch-depressive Mischstrukturen • Milieus, die sich vom allgemein üblichen zuweit absetzen: Das Kind lernt dann zuhause Einstellungen, die es draußen nicht anwenden kann: Basis für hysterisch-schizoide Mischstrukturen
Tab. 8 Antinomie: Zwanghafte vs. hysterische Persönlichkeitsstruktur		

8 Anhang: Alphabetized Catalog Of Emotions And Expressions

Eine gute Referenz der Cartoon-Mimik, einen Ideengeber oder eine Inspirationsquelle kann Jack Hamms Katalog des emotionalen Gesichtsausdrucks sein. Die 150 Beispiele zur Mimik können Sie als Vorlage benutzen, um Anregungen für den Gesichtsausdruck einer bestimmten Emotion zu finden.

On these three pages are cartoon versions of most emotions, expressions and facial conditions which are regularly needed by the cartoonist. None of these are to be taken as standards or ideals. If fifty real life people were subjected to the same stimulus, all their faces would not respond the same way. However, there would be a general response pattern caused by their muscles of expression (itemized and diagrammed, pages 22 & 23).

In this listing, single, descriptive words were chosen which come first to mind. Should a facial condition be sought which is not in the listing, very likely a common synonym will be. The cross reference numbers go with the faces (not necessarily the words) which are related in some way. Thus it is possible to check out several comic faces which may assist in one's arriving at the exact expression wanted for a particular situation.

The chief purpose of this catalog is not to offer copying material as such, but simply to suggest facial twists and variations which may be incorporated in one's own cartoon characters so they might become more expressive. Some of these countenances may be too lined; others may be too plain. Some may be

too fat, others too thin. Some may be too old, others too young (in this connection refer to sections on age). To the hundreds of facial features on pages 3 to 8, these expression fundamentals may be applied so that completely new characters never before drawn may be developed. Female hair (p. 8) will transform these men to slapstick women.

If the party is to be saying something in either gag line or balloon talk, imagine that you 'hear'

him rehearse it. Does the talk 'fit' with the face? Is it funny? If not, check out the cross references for other possible variations. Most of these faces are 'extremes.' Seek to control the intensity of feeling by adjusting facial lines in the experimental penciling. Try reducing the number of lines if the overall cartoon treatment is simple. A wrong expression can kill an entire cartoon. The importance of the right expression cannot be overemphasized.

1 AGGRESSIVE (5, 19, 33, 35, 54, 68, 71, 79, 89, 96, 102, 103, 108, 116, 122)	2 ALOOF (23, 59, 69, 74, 99, 110)	3 AMAZED (9, 10, 52, 61, 95, 114, 127)	4 AMUSED (22, 24, 27, 49, 51, 76, 80, 82, 94, 106, 123, 149)	5 ANGRY (1, 13, 26, 33, 35, 38, 41, 54, 58, 67, 71, 79, 81, 96, 103, 107, 108, 116, 122)	6 ANTICIPATION (30, 49, 51, 75, 91, 106, 123, 129, 133, 140, 150)			
7 ANXIETY (10, 25, 30, 36, 42, 52, 61, 72, 88, 115, 127)	8 APATHY (2, 23, 59, 65, 69, 74, 99, 120, 146)	9 ASTONISHMENT (3, 10, 25, 30, 52, 61, 72, 126, 127)	10 AWE (3, 9, 30, 42, 52, 61, 126, 127)	11 BAD (20, 40, 44, 54, 58, 81, 96, 103, 104, 107, 108, 122, 137, 139, 140)	12 BITING (5, 15, 103, 133, 140)	13 BITTERNESS (1, 5, 26, 38, 40, 43, 44, 81, 89, 96, 103, 104, 107, 108, 122, 128, 139)	14 BLINKING (21, 29, 37, 90, 100, 109, 120, 124, 135, 136, 146)	15 BLUBBERING (25, 29, 63, 66, 124, 129)
16 BLOWING (20, 33, 54, 77, 109, 121, 132, 142, 148)	17 BOISTEROUS (51, 75, 78, 91, 118, 133, 150)	18 BRAVE (24, 57, 89, 113, 137)	19 BRAZEN (13, 17, 33, 35, 40, 54, 58, 68, 71, 73, 79, 96, 101, 102, 103, 108, 116, 122, 139)	20 BULLISH (5, 13, 35, 38, 58, 96, 104, 107, 108, 122, 137)	21 CHOKING (33, 50, 53, 96, 109, 126, 130, 132, 136, 148)	22 CHUCKLE (51, 55, 56, 75, 78, 103, 123, 150)	23 CONCEIT (2, 13, 26, 31, 59, 69, 74, 89, 103, 110, 122)	24 CONFIDENCE (4, 18, 27, 49, 57, 76, 102, 110, 113, 131, 145)
25 CONSTERNATION (3, 7, 9, 30, 36, 52, 61, 72, 88, 115, 126, 127)	26 CONTEMPT (2, 23, 31, 41, 42, 43, 44, 47, 59, 69, 74, 79, 89, 103, 104, 107, 108, 122)	27 COY (4, 22, 24, 55, 60, 80, 82, 85, 94, 123, 147)	28 CRAZY (25, 39, 46, 51, 64, 66, 88, 91, 115, 129, 130, 132, 133, 136, 140, 149, 150)	29 CRYING (14, 15, 37, 39, 42, 45, 48, 83, 87, 92, 100, 105, 111, 117, 121, 124, 136, 143)	30 CURIOS (6, 43, 47, 51, 60, 63, 82, 84, 86, 95, 98, 127, 128, 133, 150)	31 CYNICISM (2, 13, 19, 23, 26, 40, 41, 43, 44, 47, 67, 69, 74, 84, 102, 103, 104)	32 DEFEAT (7, 36, 37, 39, 42, 45, 48, 61, 87, 90, 100, 105, 111, 117, 124, 135, 141, 143)	33 DEFIANCE (1, 5, 26, 35, 38, 44, 4, 18, 27, 49, 57, 54, 58, 71, 96, 103, 104, 107, 108, 110, 116, 122, 139, 148)
34 DEJECTION (7, 29, 32, 36, 37, 39, 42, 45, 61, 83, 87, 100, 111, 124, 141, 143)	35 DEMANDING (1, 5, 33, 38, 54, 58, 68, 71, 89, 96, 103, 116, 122)	36 DEPRESSION (7, 32, 37, 39, 42, 45, 48, 61, 83, 87, 100, 105, 111, 117, 120, 124, 135, 141, 143)	37 DESPAIR (29, 32, 34, 45, 61, 100, 111, 117, 124, 136, 141, 143)	38 DESPERATION (25, 29, 42, 50, 90, 111, 112, 124, 135, 136)	39 DESPONDENCY (7, 32, 34, 36, 42, 45, 48, 62, 83, 87, 100, 111, 117, 135, 141, 143)	40 DEVILISH (11, 20, 54, 58, 103, 104, 107, 108, 139, 140)	41 DISAPPROVAL (2, 13, 23, 26, 33, 43, 44, 54, 59, 71, 79, 96, 104, 107, 108, 116, 122)	42 DISCOURAGEMENT (7, 32, 34, 36, 37, 39, 45, 48, 61, 87, 90, 100, 105, 111, 117, 124, 135, 141, 143)

Abb. 40 Katalog der Emotionen und Mimik von Jack Hamm 1

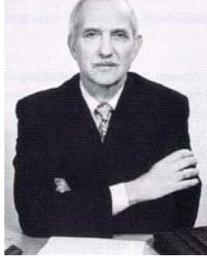


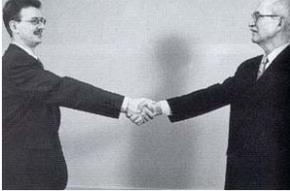
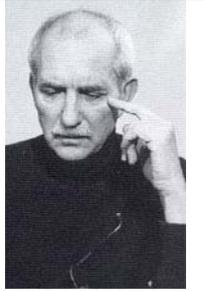
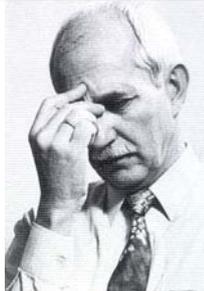
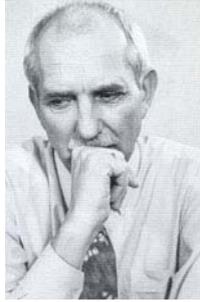
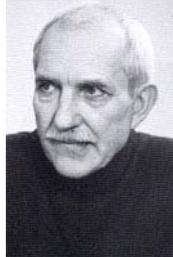
Abb. 41 Katalog der Emotionen und Mimik von Jack Hamm 2



Abb. 42 Katalog der Emotionen und Mimik von Jack Hamm 3

9 Anhang: Katalog der Körpersprache

 <p>Dies ist eine Abwehr- bzw. Verteidigungshaltung. Es handelt sich um eine meist unbewusste Verschränkung der Arme. Die eine Hand ist meist verdeckt unter dem Oberarm, die andere liegt mit deutlich umklammernden Fingern auf dem Oberarm. [Jeder macht diese Geste anders herum.] Wir pflegen sie nämlich immer in derselben Art zu machen. Wenn Sie es "andersherum" versuchen, ... [wird] es Ihnen unbequem [vorkommen]. Oder beide Hände sind unter den Oberarmen versteckt.</p>	 <p>Dieser Mensch ist extrovertiert ... Er ist lebhaft, und die bewegten Hände und Finger verraten Kontaktfreude, schnelle Reaktion und Aufnahmefähigkeit.</p>	 <p>Die Handgesten verraten Energie und Kraft. Die geöffnete Handinnenfläche wird dem Besucher großzügig dargeboten, aber ebenso bestimmt fällt die Faust im nächsten Moment krachend auf den Schreibtisch nieder. Die gleiche Geste wie auf Foto 2 hat hier eine vertrauenerweckende, partnerzugewandte Aussage.</p>
 <p>Melancholiker. Ihre Gesten sind leise, klein und verhalten, die Arme bleiben körpernah. Am liebsten würden sie die Hände verbergen, was sie oft im Ärmel tun, oder halb unter einer Akte, gelegentlich kuscheln sie auch beide Hände leicht ineinander.</p>	 <p>Die fest aufliegende Handinnenfläche verrät das starke Bedürfnis nach innerer und äußerer Sicherheit. Was man hat, will man auch bewahren und behalten. Zuhören und abwarten, beobachten und ein Urteil für sich bilden – das ist dann auch ziemlich endgültig. Man zeigt es aber nicht so leicht.</p>	 <p>Sanguiniker: Beim Reden formen die Finger gerne Figuren. Daumen und Zeigefinger bilden einen Ring, die Innenhand ist mit gespreizten Fingern dem Gesicht des Partners zugewendet. "Das ist sehr wichtig, das möchte ich noch einmal betonen ..." ist beispielsweise eine offene, kommunikative Geste, denn die Innenhand zeigt sich schutzlos dem Partner. Dazu berühren sich die zwei wichtigsten Finger: die Willenskraft, die vom Daume symbolisiert wird, und der eigene Entfaltungswunsch, den der Zeigefinger ausdrückt, haben sich miteinander verbunden.</p>
 <p>Neigt sich die Innenhand, mit leicht geöffneten Fingern, wie eine Schale dem Gegenüber zu. "Sehen Sie, ich biete Ihnen durchaus Vorteile an ..." Dann stimmt das. Sagt man bei dieser Geste jedoch: "Ich glaube nicht, dass ich was für Sie tun kann, ich habe meine Vorschriften." – dann müssen Sie nachhaken! Innerlich ist derjenige nämlich durchaus zu einem Entgegenkommen bereit.</p>	 <p>Manchmal wird der waagrecht gehaltene Stift auch zwischen linker und rechter Hand an beiden Enden gerollt. "Also, wenn ich es recht überlege – natürlich spricht einiges dafür. Obwohl ..." Man hat eine Art Brücke gebildet. Die rechte und die linke Hand (oder Gehirnhälfte) tauschen über das Bindeglied Stift Gedanken aus.</p>	 <p>Oft wird stattdessen die Brille bei den Bügeln gefasst und hin und her gewiegt. Sie stellt dann auch ein Verbindungsstück dar, um die Gedanken zu konzentrieren und sich eine Antwort zu holen.</p>

 <p>Erste Handgrußvariante: Ihre Hand steht recht gerade mit der Handkante nach unten und mit leicht gespreizten Fingern vor Ihnen. Der Partner wird seine Hand in der gleichen Weise mit der Ihren zusammenführen. Das ist die gleichwertige, offene Begrüßung – die Voraussetzung für eine gedeihliche, positive Kommunikation.</p>	 <p>Zweite Handgrußvariante: Ihre Hand wird dem Partner halbschräg angeboten, die Innenfläche ist ihm zugewendet, die Finger sind leicht geöffnet. Je offener die Handinnenfläche gezeigt wird, umso deutlicher das Signal: Hier existiert eine vertrauensvolle Bereitschaft, den Partner an- und aufzunehmen, Eindrücke und Impulse willig von ihm zu empfangen und keine Dominanz anzustreben. Das kann ein gutes Echo bewirken, aber nicht bei jedem! Es kann auch bei einem Gegenüber die Reaktion auslösen: "Na prima, mit der/dem kann ich Schlitten fahren, die/der wird mir aus der Hand fressen!" Die geöffnete Innenhand signalisiert immer die Bereitschaft, etwas aufzunehmen oder Überlegenheit anzuerkennen. Diese Eigenschaften können als Schwäche ausgelegt werden!</p>	 <p>Dritte Handgrußvariante: Ihre Hand wird dem Partner gerade oder leicht schräg angeboten, aber mit der Außenhand nach oben. Die Innenhand ist verdeckt, die Finger wollen auf etwas liegen, von oben etwas umfassen und drücken. Und was die Geste zeigt, will sie auch aussagen: "Ich werde die Führung übernehmen, ich traue mir das zu und setze es durch. Du bist mir untergeordnet!"</p>	
 <p>Die Scheu des Auf-den-anderen-Zugehens sehen Sie deutlich, wenn bei einer Begrüßung der Oberarm eng am Körper anliegt und erst vom Ellenbogen ab waagrecht ausgestreckt wird. Diese Form wäre ebenfalls dem eher melancholischen Typ zuzuordnen.</p>	 <p>Der Choleriker liebt die Show-Begrüßung! Der gerade ausgestreckte Arm ist in Schulterhöhe schon von weitem dem Partner entgegen gestreckt, und so geht man auch auf ihn zu. Und der Arm bleibt auch beim kräftigen Auf- und Abschütteln der Hand gerade – zu nahe soll uns der andere ja nicht kommen! Platz brauchen wir selbst!</p>	 <p>Über die Stirn waagrecht hin und her streichen: "Was meinte er? Darüber muss ich nachdenken! Habe ich das richtig verstanden?"</p>	
 <p>Die Stirn von der Nasenwurzel her mit dem Zeigefinger zwei- bis dreimal langsam hoch streichen: "Das muss ich mir merken. Sollte ich mir einprägen. Das darf ich nicht vergessen!"</p>	 <p>Mit dem Zeige- und Mittelfinger die Schläfe seitliche leicht auf- und nieder streifen: "Hm ... möglich ... eventuell ... mal sehen!" (Man weiß noch nicht recht.</p>	 <p>Eine Ecke des Augenlids oder unter dem Auge leicht mit dem Zeigefinger reiben: "Ja, ... hm ... also mal sehen ..." Man ist leicht irritiert, weiß nicht, ob man "klar sieht".</p>	 <p>Zeigefinger und Daumen kneifen zwischen den Augenbrauen eine Falte, die Augen senken dabei den Blick: "Moment ... jetzt erst mal nachdenken ... nichts übereilen ... sammeln. Konzentrieren ..."</p>
 <p>Der Zeigefinger fährt unter der Nase leicht hin und her, dabei wird der Mund immer wieder schnell</p>	 <p>Mit dem Daumen und dem Zeigefinger die Nase rauf- und runterstreifen: Man will "den Braten rie-</p>	 <p>Reden mit der Hand vor dem Mund: Nuscheln, leises und undeutliches</p>	 <p>Die Lippen stark zusammenpressen oder sich auf die Lippen beißen: "Nichts sagen! Zusammenreißen! Jedes Wort könnte jetzt falsch sein!"</p>

<p>verdeckt: Unschlüssigkeit, gewisse Unsicherheit, man weiß noch nicht, was man sagen soll. Etwas ist einem sehr unangenehm: "Ja ... natürlich, so gesehen haben Sie recht ... man sollte vielleicht trotzdem ..."</p>	<p>chen".</p>	<p>Sprechen. In sich gekehrt, start introvertiert, man will kaum auf den Partner eingehen. Auch eine gewisse Arroganz und Missachtung: "Soll der doch zuhören! Ich will mich nicht anstrengen!" Versprechungen und Zusicherungen werden so zurückgehalten und "verhuscht".</p>	
 <p>Vom Mundwinkel aus mit Daumen und Zeigefinger zum Kinn streichen: (Wie einen Bart streichen, auch wenn man keinen hat. Kommt häufiger bei Männern vor); unbewusste Geste.</p>	 <p>Das Kinn seitlich auf- und niederstreichen, auch der flachen Hand einen imaginären Bart streichen oder mit den Fingern am (ebenfalls imaginären) Bart zupfen: Energien mobilisieren, sich wachmachen. Manchmal Zeichen von Skepsis und aufsteigendem Misstrauen. Auch erotische Signale.</p>	 <p>Hinter dem Ohr kratzen oder kitzeln: Sichmunter machen, um besser hören zu können: "He ... he ... he ... hallo! Das ist ja sehr merkwürdig ... stimmt das denn wirklich?"</p>	

Tab. 9 Kleine Handgesten-Tabelle
 (Alle Abbildungen und teilweise Beschreibungen entnommen aus Eisler-Mertz, Christiane, Die Sprache der Hände, mvg-Verlag)

 <p>Der Versuch, die ganze Sache in den Griff zu bekommen.</p>	 <p>Um das ganz exakt zu beschreiben, bewegen sich Daumen und Zeigefinger in waagerechter Position.</p>	 <p>Das ganze ist ein runde, geschlossene Angelegenheit!</p>
 <p>Man muss die Dinge voneinander trennen: Die eine Hand zeigt die Grenze, die andere schiebt etwas weg.</p>	 <p>Er hält ihre Hände mit dominantem Anspruch: Die Daumen liegen oben.</p>	 <p>Sie signalisiert Widerstand und Eigenanspruch durch Recken des Zeigefingers.</p>



Sie versucht, die Situation in die Hände zu nehmen; während er durch eine sanfte Berührung des Gefühlsfingers andeutet, dass er dem in einer sehr gefühlsbetonten Stimmung folgt.



Zärtlichkeit, Zugehörigkeit, Fürsorge sprechen aus dieser Berührung der Hände.



Seinem abschätzenden Blick begegnet sie mit Demutkoketterie. Hände und Arme fesseln die Geschlechtsteile.



Sein Desinteresse drückt sich durch die Haltung der Brust aus. Die Hände schützen sein Geschlechtsteil. Sie reagiert darauf mit Abwendung.



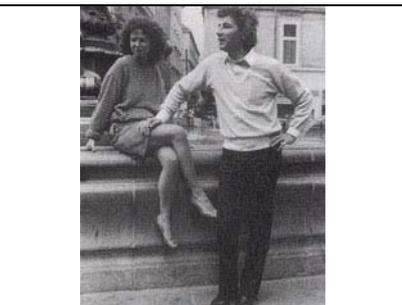
Sein kokettes "Brav-Sitzen" zieht ihre Aufmerksamkeit an.



Sein Zurückweichen ist ausgelöst durch ihre aggressive Drohgeste: Während sie mit ihm flirtet, richtet sich ihre Fußspitze gegen seinen Unterleib.



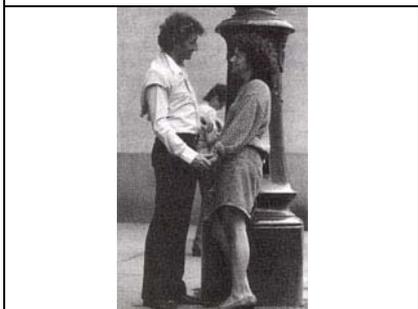
Sie akzeptiert "unter seiner Hand" zu sein.



Seine rechte Hand signalisiert Besitzergreifung; gleichzeitig wehrt der linke Ellenbogen eventuelle Rivalen ab.



Hand aufs Herz – dies ist ein lockeres und mit offenen Gefühlen geführtes Gespräch.



Das Händchenhalten zeigt eine vertraute und intime Atmosphäre.



Sein linker Arm schränkt ihre Freiheit ein und wirkt bedrohlich. Sie zieht die Hände zurück und hebt zur Abwehr das Knie an.



Die Bedrohung wird durch den gestreckten Zeigefinger verstärkt. Sie schließt sich durch die Bewegungen des rechten Armes und Beines dagegen ab.



Die Spannung scheint gelöst und die Situation gelockert. Doch tatsächlich blockiert sie ihn durch ihren rechten Ellenbogen.



Hier wird die Blockade durch den Unterarm aufrechterhalten.



Etwas an der Berührung durch ihre Hand stört ihn offensichtlich: Er schützt sich durch das gehobene Knie.



Sie legt ihm beschwichtigend die Hand aufs Knie, um seiner aggressiven Haltung zu begegnen. Darauf nimmt er den Kopf zurück und legt den Hals mit einer provokativen Geste gegen ihre Handbewegung frei, als wolle er sagen: Damit kannst du mich nicht beeindrucken, davor habe ich keine Angst.



Wenn man eine Information oder Wahrnehmung nicht annehmen will, wird das oft durch Ausblasen der Lust mit dem Mund angedeutet: Ich nehme das nicht ein.



Die Muskeln ziehen sich zusammen, der Körper verkrampft sich und reduziert oder blockiert damit das Aufnahmevermögen.



Der Blick ist konzentriert, und die Hand hält eine Äußerung zurück, bis die Information verarbeitet ist.



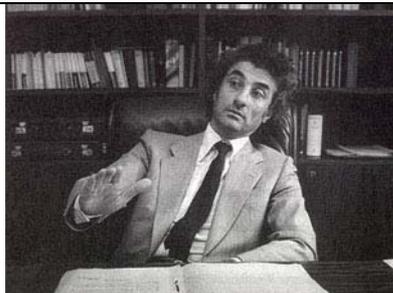
Ich weiß nicht, wie man die Sache in den Griff bekommt!



Ich mache Ihnen ein offenes Angebot!



Eine höfliche Ablehnung: Die offene Hand und der frei dargebotene Halsflügel sind Vertrauenssignale.



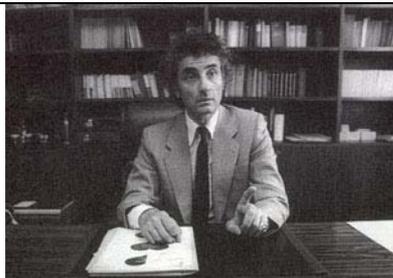
Eine barsche Ablehnung: Die Hand hackt dominant von oben nach unten, Kopf und Oberkörper weichen abwehrend aus.



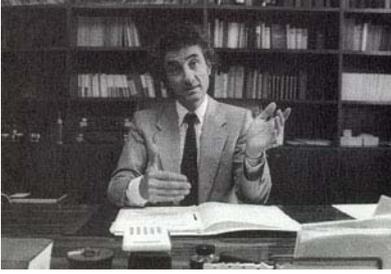
Diese freundliche Anerkennung ist höchst doppeldeutig. Im dominanten Schulterklopfen von oben steckt gleichzeitig die Zurechtweisung: Bleib unten auf dem Platz, wo du stehst!

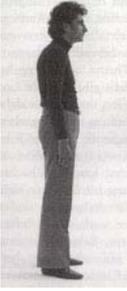
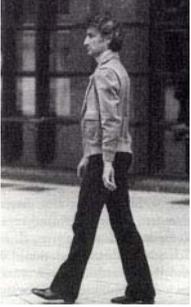


Dies ist eine freundschaftliche Anerkennung, in



<p>der eine Umarmung angedeutet ist. Diese Handbewegung kann freilich auch manipulieren, indem sie den Gast zu seinem Platz drängt.</p>	<p>Auch so eine kleine Bewegung mit dem Zeigefinger, dem "Besserwisser", kann dominant sein und das Gegenüber bremsen.</p>	<p>Eine Mischform: Die linke Gefühlshand zeigt offenes Entgegenkommen, während die geballte rechte Vernunftshand auf einen unterdrückten Kampf deutet.</p>
		
<p>Die Worte können ganz verständnisvoll und entgegenkommend klingen – doch die geballten Fäuste verraten den aggressiven Unterton.</p>	<p>Die "Pistole" ist als Geste der Verteidigung wie als Warnung zu verstehen.</p>	<p>Die Finger weisen in den Handteller: Ich erwarte etwas zu bekommen.</p>
		
<p>Die Hände reiben aneinander: Ich bin zufrieden und fühle mich wohl.</p>	<p>Die Finger an die Stirn: Ich versuche, meine Gedanken anzuregen.</p>	<p>Der "Ersatzfinger" [z. B. ein Stift] kratzt am Kopf: Ich muss mich so oder so entscheiden.</p>
		
<p>Die Finger rücken die Brille zurecht: Ich möchte die Sache besser durchschauen.</p>	<p>Der Zeigefinger streicht unter die Nase: Das will kritisch bedacht sein.</p>	<p>Die Hand fährt zum Mund: Jetzt bloß nichts laut werden lassen!</p>
		
<p>Der Finger zerrt zwischen Hals und Kragen: Ich fühle mich beengt.</p>	<p>Die Finger stimulieren den Augenpunkt am Ohr: Ich möchte die Situation besser überblicken.</p>	<p>Die Hand reibt den Nacken: Eine unbehagliche Situation.</p>
		
<p>Bei Ermüdung oder hoher Belastung sperren die Finger den Informationsfluss durch Schließen der</p>	<p>Die gereckten Dominanzdaumen demonstrieren Selbstzufriedenheit.</p>	<p>Die Finger setzen eine Grenze unter den Pfeilern der Daumen: Bis hierher komme ich entgegen, doch nicht weiter.</p>

<p>Augen und schaffen durch leichtes Pressen einen Druckausgleich.</p>		
 <p>Die Mischform des offenen Angebotes bei begrenzten Möglichkeiten.</p>	 <p>Die Fesselung der Hände verhindert ihre Öffnung und bringt die Daumen in dominante Stellung.</p>	 <p>Das "Stachelschwein" zeigt die abwehrenden Fingerspitzen.</p>
 <p>Die Fingerkuppen suchen die Berührungspunkte.</p>	 <p>Der Stift wird zum Ersatzfinger, an dem man bei der Einnahme einer Information lutscht.</p>	 <p>Ein ästhetischer Anblick und ein erotisches Signal: Die seitlich verlängerte Beinlinie betont Weiblichkeit und Grazie.</p>
 <p>Die Füße schlingen sich um das Stuhlbein: Mich bringst du hier nicht weg, das ist meine Position!</p>	 <p>Die locker übereinandergeschlagenen Beine zeigen nicht immer Aufgeschlossenheit, sondern auch Akzente der Reserve.</p>	 <p>Der offene legere Sitz demonstriert Vertraulichkeit; das gestreckte Bein drängt nach vorne und deutet den Anspruch auf ein größeres Territorium an.</p>
 <p>Der offene legere Sitz demonstriert Vertraulichkeit; das gestreckte Bein drängt nach vorne und deutet den Anspruch auf ein größeres Territorium an.</p>	 <p>Der Kopf weicht der direkten Konfrontationslinie aus, und während die offene Brusthaltung und der breite Sitz Selbstsicherheit ausweisen, baut das quergelegte Schienbein eine schützende Barriere.</p>	 <p>Die doppelt verriegelten Beine und die verkrampte Schulterpartie verraten die ganze innere Verspannung und Unbeweglichkeit.</p>

 <p>Ein kurzes Anheben, ein Zurechtrücken im Sitz: Er fühlt sich unbehaglich und möchte am liebsten gehen.</p>	 <p>Klischees der Körperhaltung: Das angezogene Spielbein wirkt "weiblich" ...</p>	 <p>... das breitbeinige Stehen "männlich".</p>
 <p>Ein Kopfmensch. Der vorgeschobene Kopf behauptet: Ich kann alles besser erklären! Brust und Hände sind zurückgehalten und signalisieren: Machen soll das freilich ein anderer!</p>	 <p>Die eingesunkene Brust ist Ausdruck der Inaktivität.</p>	 <p>Der große, aktive Schritt eines Mannes mit weitgesteckten Zielen – risikofroh, wagemutig!</p>
 <p>Ein Mann, der sich gerne sehen lässt – ein kleiner Pfau.</p>	 <p>Trotz des großen Schrittes und des aktiv nach vorne gerichteten Kopfes: Die eingezogene Brust zeigt Vitalitätsmangel und die Passivität dieses Mannes.</p>	 <p>Die nach vorne gedrehten Handrücken verraten, dass dieser Mann seine Absichten und Gefühle nicht verraten will.</p>
<p>Tab. 10 Kleiner Katalog der Körpersprache</p> <p>Alle Abbildungen und Beschreibungen komplett entnommen aus Molcho, Samy, Körpersprache, Mosaik Verlag GmbH</p>		

10 Anhang: Auflösung Figuren- Silhouetten



Abb. 43 Auflösung Figuren-Silhouetten

Quellennachweise:

Bugs Bunny: Looney Tunes, Characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros./Asterix: Sascha's Asterix Seiten, [homepages.hrz.tu-darmstadt.de, http://www.tu-darmstadt.de/~st000991/asterix.htm](http://www.tu-darmstadt.de/~st000991/asterix.htm), © Goscinny & Uderzo/Fred Feuerstein: My Flintstone Pics Page!, members.tripod.com, © Hanna-Barbara Productions, Inc./Dagobert & Co Silhouette: © Disney/Dooney: Videoinlay Schneewittchen und die sieben Zwerge, © Disney/Lisa, Bart, Homer, Marge Simpson: synergizedsolutions.com, "The Simpsons"™ and © FOX and its related companies/Pinocchio: Titelseite Thomas, Frank, Johnsten, Ollie, The Illusion of Life, Disney Edition/Mickey, Donald, Goofy: Multimedia-CD-ROM Disney's Zeichenstudio, © Disney/Shrek: Dreamworks SKG Fansite, © Dreamworks/Aki: www.FFans.net, © Columbia Tristar Interactive/E. T.: Kotzwinkle, William, E. T. – Der Außerirdische – Das Bilderbuch zum Film, © der deutschsprachigen Ausgabe 1982 by Verlag Carl Ueberreuter, Wien – Heidelberg/Charlie Brown, Snoopy: The Official Peanuts Website, www.unitedmedia.com, PEANUTS © 2003, United Feature Syndicate, Inc.

1 1 Literatur

Nicht aus allen Büchern wurde zitiert bzw. Bilder entnommen. Betrachten Sie die Liste auch als Literatur-Tip.

Bammes, Gottfried, Die Gestalt des Menschen, Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie, E. A. Seemann, Kunst und Gestaltung, © 2002 Seemann Verlag, Leipzig

Blair, Preston, Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, Inc., Laguna Hills, California, Copyright © 1994 Preston Blair

Busch, Wilhelm, Großes Wilhelm-Busch-Buch – Seine schönsten Geschichten, Schwänke und Lausbuben-Streiche, Sonderausgabe für die Reichenbach Verlag GmbH, München

Choquet, Ed. David, 1000 Game Heroes, © 2002 Taschen GmbH Köln

Conen, Horst, Die Kunst, mit Menschen umzugehen, Ein Ratgeber mit Übungen für erfolgreiche Kommunikation und Körpersprache, © 1991 DuMont Buchverlag Köln

Eisler-Mertz, Christiane, Die Sprache der Hände, Was unsere Gesten verraten, © mvg-verlag im verlag moderne industrie AG, Landsberg am Lech

Everson, William K., Laurel und Hardy und ihre Filme, Herausgegeben von Joe Hembus, © der Originalausgabe 1967 by William K. Everson, Published by arrangement with Citadel Press, a subsidiary of Lyle Stuart, Inc., © der deutschen Ausgabe 1980 by Wilhelm Goldmann, Verlag München

Faigin, Gary, The Artist's Complete Guide to Facial Expression, Watson-Guptill Publications New York 1990, Copyright © 1990 Watson-Guptill Publications

Grant, John, Encyclopedia Of Walt Disney's Animated Characters, From Mickey Mouse to Hercules, Copyright © 1998, Disney Enterprises, Inc., Hyperion, New York

Hamm, Jack, Cartooning The Head & Figure, The Berkley Publishing Group, Copyright © 1967 by Jack Hamm, New York 1987

Hamm, Jack, Drawing The Head & Figure, The Berkley Publishing Group, Copyright © 1963 by Jack Hamm, New York 1983

Hart, Christopher, Drawing Cutting Edge Comics, Watson-Guption Publications New York 2001, Copyright © 2001 Art Studio, LLC

Henss, Ronald, Gesicht und Persönlichkeitseindruck, Aus der Schriftenreihe "Lehr- und Forschungstexte Psychologie", herausgegeben von D. Albert, K. Pawlik, K.-H. Stapf und W. Stroebe, © by Hogrefe-Verlag, Göttingen – Bern – Toronto – Seattle 1998

Hogarth, Burn, Figurenzeichnen leichtgemacht, Benedikt Taschen Verlag GmbH 1991, © 1991 Benedikt Taschen Verlag GmbH

Hogarth, Burn, Porträtzeichnen leichtgemacht, © 1997 Taschen GmbH

Hooks, Ed, Acting for Animators, Heinemann, Portsmouth, NH 2000

Koenigsmark, von Arndt, 3D Character Design – Character Modeling & Animation, Verlag Galileo Press GmbH, Bonn 2000, 1. Auflage 2000

Kroeber-Riel, Werner, Bildkommunikation, The New Science Of Imagination, Imagerystrategie für die Werbung, © 1996 Verlag Franz Vahlen GmbH, München

Manthey, Dirk, Making of ... – Wie ein Film entsteht, Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, Verlagsgruppe Milchstrasse, Kino Verlag GmbH, Hamburg, © 1996 Kino Verlag GmbH

Molcho, Samy, Körpersprache, Vollständige Taschenbuchausgabe Januar 1996, Wilhelm Goldmann Verlag, München, © 1983 Mosaik Verlag GmbH, München

Muybridge, Eadweard, Muybridge's Complete Human And Animal Locomotion, All 781 Plates from the 1887 "Animal Locomotion", Volume I, Containing Original Volumes 1 & 2: Males (Nude), 3 & 4: Females (Nude), Copyright © 1979 by Dover Publications, Inc., New York

Reitberger, Reinhold, Walt Disney, Eine Bildbiographie, © 1979 by Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH

Riemann, Fritz, Grundformen der Angst – Eine tiefenpsychologische Studie, Ernst Reinhardt Verlag München Basel 2000, 33. Auflage

Seeger, Linda, Von der Figur zum Character, Überzeugende Filmcharactere erschaffen (Creating Unforgettable Characters), Alexander Verlag Berlin, Zweite Auflage, © 1990 by Linda Seeger, © für die deutsche Ausgabe by Alexander Verlag Berlin 1999

Syd Field, Peter Märthesheimer, Wolfgang Längsfeld u. a. "Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film – Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis", List Verlag München – Leipzig 1996, 6., aktualisierte Auflage

Thomas, Frank; Johnston, Ollie; The Illusion of Life, Disney Animation, Disney Edition, New York, Copyright © 1981, Walt Disney Productions, Printed in Italy

Vened, Christopher, In Character, An Actor's Workbook for Character Development, Heinemann A division of Reed Elsevier Inc., Portsmouth, © 2000 by Christopher Vened

Wiedemann, Julius, Digital Beauties, 2D & 3D Computer Generated Digital Models, Virtual Idols and Characters, © 2001 Taschen GmbH Köln

Williams, Richard, The Animator's Survival Kit™, A Manual Of Methods, Principles And Formulas, For Classical, Computer, Games, Stop Motion And Internet Animators, © Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, by Faber and Faber Limited, New York, London

Zimbardo, P. G., Psychologie, Vierte, neubearbeitete Auflage, Bearbeitet und herausgegeben von W. F. Angermeier, J. C. Brengelmann, Th. J. Thiekötter, © by Springer-Verlag Berlin Heidelberg 1983, Sonderausgabe des Weltbild Verlag GmbH, Augsburg

