

DIPLOMARBEIT

Iroà – Journey to Amolào

digital Character Design

Ausgeführt im Schuljahr 2022/2023 von

Sarah WINDISCH, 5XHMNI

Betreuer/Betreuerin:

Mag. Dominik Mörth

Graz,

---

Betreuerin:

# Inhaltsverzeichnis

<b>ABSTRAKT</b>	<b>5</b>
<b>ABSTRACT (ENG.)</b>	<b>5</b>
<b>1 WAS IST CHARACTER DESIGN?</b>	<b>6</b>
1.1 EINFÜHRUNG	6
1.2 BEGRIFFSDEFINITIONEN	6
1.2.1 <i>Design</i>	6
1.2.2 <i>Charakter / Character</i>	7
1.2.3 <i>Character Design zusammengesetzt</i>	8
1.3 WAS MACHT EIN GUTES CHARACTER DESIGN AUS?	8
<b>2 CHARACTER CONCEPTION UND DEVELOPMENT</b>	<b>10</b>
2.1 DEFINITION	11
2.2 ZENTRALE AUSSAGE	12
2.2.1 <i>Fallbeispiel: American Beauty</i>	12
2.3 ARCHETYPEN	13
2.3.1 <i>The Hero</i>	14
2.3.2 <i>The Mentor</i>	15
2.3.3 <i>The Threshold Guardian</i>	15
2.3.4 <i>The Herald</i>	16
2.3.5 <i>The Shapeshifter</i>	16
2.3.6 <i>The Shadow</i>	16
2.3.7 <i>The Ally</i>	17
2.3.8 <i>The Trickster</i>	17
2.4 MODERNE CHARACTER TROPES	18
2.5 CHARACTER ARCS – ENTWICKLUNG DES CHARAKTERS	19
2.5.1 <i>Wann setzt man statische und dynamische Charaktere ein?</i>	20
2.5.2 <i>Wie setzt man einen statischen Charakter richtig ein?</i>	21
2.5.3 <i>Wie setzt man einen dynamischen Charakter richtig ein?</i>	21
2.5.4 <i>Moral Arcs</i>	22
2.6 BACKSTORY, KULTUR UND UMFELD	23
2.6.1 <i>Psychologie:</i>	23
2.6.2 <i>Soziologie:</i>	23
2.6.3 <i>Physiologie:</i>	23
<b>3 VISUAL DEVELOPMENT</b>	<b>24</b>
3.1 DEFINITION	24

3.2	VORBEREITUNG UND RECHERCHE	24
3.2.1	<i>Konzept, Persönlichkeit, Aussage und Funktion</i>	24
3.2.2	<i>Medium und deren Technische Anforderungen</i>	24
3.2.3	<i>Style und Ästhetik</i>	27
3.3	METHODEN UND PRINZIPIEN	29
3.3.1	<i>Shapelanguage</i>	29
3.3.2	<i>Silhouette</i>	35
3.3.3	<i>Palette / Farblehre</i>	37
3.3.4	<i>Exaggeration / Simplification</i>	46
3.4	PROZESS	51
3.4.1	<i>Recherche</i>	51
3.4.2	<i>Concept Art</i>	52
3.4.3	<i>Character / Model Sheet</i>	53
3.4.4	<i>Modelling / Animation Pass</i>	55
<b>4</b>	<b>CHARACTER PERFORMANCE</b>	<b>56</b>
4.1	ACTING FOR ANIMATION	56
4.2	KÖRPERSPRACHE	56
4.2.1	<i>Mimik</i>	57
4.2.2	<i>Gestik</i>	58
4.2.3	<i>Körperhaltung</i>	59
4.2.4	<i>Bewegung</i>	60
4.3	12 PRINCIPLES OF ANIMATION	61
4.3.1	<i>Squash and stretch</i>	61
4.3.2	<i>Anticipation</i>	62
4.3.3	<i>Staging</i>	62
4.3.4	<i>Straight-ahead action and pose-to-pose</i>	62
4.3.5	<i>Follow Through and overlapping action</i>	63
4.3.6	<i>Slow in and slow out</i>	63
4.3.7	<i>Arc</i>	64
4.3.8	<i>Secondary action</i>	64
4.3.9	<i>Timing</i>	64
4.3.10	<i>Exaggeration</i>	64
4.3.11	<i>Solid drawing</i>	65
4.3.12	<i>Appeal</i>	65
<b>5</b>	<b>FAZIT</b>	<b>66</b>
<b>6</b>	<b>PROJEKTBEZUG</b>	<b>67</b>
6.1	DAS GAME IRÒA	67

6.2	KONZEPTION	67
6.2.1	<i>Iròà</i>	67
6.2.2	<i>Nebencharaktere</i>	68
6.3	GESTALTUNG & TECHNISCHE UMSETZUNG	69
<b>LITERATURVERZEICHNIS</b>		<b>71</b>
	<i>Printmedien</i>	71
	<i>Elektronische Medien</i>	71
<b>ABBILDUNGSVERZEICHNIS</b>		<b>74</b>

## **Abstrakt**

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit digitalem *Character Design* und dessen Aspekte und Prozesse, sowie mit verschiedenen Methoden und Prinzipien des *Character Designs*. Die beschriebenen Praktiken reichen von lang bekannten Techniken wie der Heldenreise oder den 12 Prinzipien der Animation bis zu modernen *Tropes* und Anforderungen der Medien. In dieser Arbeit wird untersucht wie *Character Design* Stimmungen eines Filmes oder Spiels beeinflusst und Emotionen vermittelt.

## **Abstract (eng.)**

This paper describes *digital Character Design* and both its aspects and process as well as various methods and principles of *Character Design*. The practices described range from long-known techniques such as the hero's journey or the 12 principles of animation to modern tropes and technical requirements. This thesis explains how *Character Design* influences moods of a movie or game and conveys emotions.

# 1 Was ist Character Design?

## 1.1 Einführung

Videospiele, Zeichentrickserien und Filme leben von der Geschichte. Die treibende Kraft hinter den meisten dieser Geschichten sind die Charaktere, die sie erleben. Durch diese Charaktere und deren Leben, Lieben und Leiden bekommen die Geschichten auch ihr eigenes Leben. Figuren geben dem Zuschauer die Möglichkeit, sich in die Geschichte hinein versetzen zu können und in eine andere, neue Welt einzutauchen, also sich damit zu identifizieren.

Charaktere bestimmen nicht nur zu einem wesentlichen Teil die Qualität und Vielschichtigkeit einer Geschichte, sie sind außerdem eine eigene künstlerische Ausdrucksform.

In der folgenden Arbeit wird analysiert, welche Aspekte ein gutes oder sogar herausragendes *Character Design* ausmachen, auf welchen Methoden und Prinzipien diese basieren und wie man sie selbst einsetzen kann.<sup>1</sup>

## 1.2 Begriffsdefinitionen

Unter dem Begriff *Character Design* fallen viele verschiedene Bereiche und Tätigkeiten. Von Konzeption über zeichnerische Entwürfe bis hin zur tiefenpsychologischen Entwicklung von dem Charakter ist alles dabei. Um das Ganze nun klarer zu definieren und einzugrenzen, bietet es sich an die beiden Teilbegriffe Charakter und *Design* zuerst separat zu definieren-und dann die Bedeutung dieser Definitionen im Bereich Film, Gamedesign und Multimediaart zu erläutern.<sup>2</sup>

### 1.2.1 Design

*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*

---

<sup>1</sup> Vgl.: Deguzman, Kyle: What is Character Design — Tips on Creating Iconic Character. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> [Stand: 10.03.2023]

<sup>2</sup> Koch, Valentin: Character Design – Methoden und Prinzipien. Deutschland 2003 <https://docplayer.org/11305748-Character-design-methoden-und-prinzipien.html> S.8

*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.*<sup>3</sup>

Einfacher formuliert bedeutet *Design*, die ästhetische Gestaltung eines Objektes oder Konzeptes, basierend auf der Funktionalität, dem eigenen Geschmack und dem Ziel bei den Zuschauend / Spieleenden eine gewisse Wirkung zu erzielen.

### **1.2.2 Charakter / Character**

*1: Charakter (Psychologie), Gesamtheit der Eigenschaften oder Wesenszüge eines Menschen, die ihn als Individuum von anderen unterscheidet.*<sup>4</sup>

Oder:

*2: Ein Character ist eine Person, die in einer Geschichte vorkommt, unabhängig davon, ob es sich um eine fiktive oder nicht fiktive Geschichte handelt. Der Begriff kann sich auch auf eine Rolle in einem Theaterstück oder Film beziehen, die ein Schauspieler spielt.*<sup>5</sup>

Die Letztere, im englischen Sprachraum gängigere Definition, beschreibt weniger die Eigenschaften eines Wesens, hingegen mehr das Wesen selbst als Ganzes. Sie beschreibt nicht nur die Persönlichkeit, sondern auch das Aussehen, die Verhaltensweise und deren innere Werte.

In Verbindung mit *Design* wird fast ausschließlich die Definition des Wortes mit der englischen Schreibweise mit ‚c‘ benutzt, da auch die zusammengefügte Version der Worte aus der englischen Sprache stammt. In dieser Arbeit wird deswegen bei zusammengesetzten Begriffen weiterhin die englische Schreibweise *Character* mit ‚c‘ verwendet. Mit Ausnahme des alleinstehenden Begriffes *Charakter*, welcher in dieser Arbeit als Bezeichnung für die Gesamtheit eines Wesens verwendet wird, trotz der deutschen Schreibweise mit ‚k‘.

---

<sup>3</sup> List, Claudia, Microsoft® Encarta® Enzyklopädie 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation, zitiert nach: Koch, Valentin: Character Design – Methoden und Prinzipien. Deutschland 2003 <https://docplayer.org/11305748-Character-design-methoden-und-prinzipien.html>

<sup>4</sup> Erdmann, Jürgen, Microsoft® Encarta® Enzyklopädie 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation, zitiert nach: Koch, Valentin: Character Design – Methoden und Prinzipien. Deutschland 2003 <https://docplayer.org/11305748-Character-design-methoden-und-prinzipien.html>

<sup>5</sup> Vgl.: DICTIONARY.com: character. Online im Internet: <https://www.dictionary.com/browse/character> [Stand: 19.03.2023]

### 1.2.3 Character Design zusammengesetzt

*Character Design* bedeutet die ästhetische Gestaltung eines Menschen oder Lebewesens und dessen Aussehen, Persönlichkeit und Verhaltensweise ist.

*„In der bildenden Kunst ist Charakterdesign die vollständige Gestaltung der Ästhetik, der Persönlichkeit, des Verhaltens und des visuellen Gesamterscheinungsbildes eines Charakters. Charakterdesigner entwerfen Charaktere als Vehikel für das Erzählen von Geschichten. Das bedeutet, dass jeder Aspekt einer Figur, wie Formen, Farbpaletten und Details, aus einem bestimmten Grund ausgewählt wird.*

*Die Details der Persönlichkeit eines Charakters geben den Charakterdesignern oft Aufschluss über die visuellen Attribute eines Charakters. Prinzipien wie die Farbtheorie, die Formensprache und sogar die allgemeine Psychologie helfen einem Künstler bei der Erstellung eines effektiven Charakterdesigns.“<sup>6</sup>*

Wie bei fast jedem anderen Begriff in der Kunst sind die Grenzen dieser Definition nicht eindeutig festlegbar. Nicht jedes gezeichnete Strichmännchen ist ein designer Charakter, nicht jeder Statist in einer Werbung hat einen vollständig, wenn überhaupt ausgearbeiteten Charakter, aber hinter manch einem belanglosen Hintergrund-Charakter in einem Spiel stecken viele Stunden der *Character Design*-Arbeit, die auf den ersten Blick gar nicht erkenntlich sind. Ab wann man nun wirklich von einem *Character Design* spricht, ist genauso abhängig von dem **Medium** und dessen **Möglichkeiten**, der **Intention**, dem **Aufwand** und den **Hintergrundgedanken**, als auch der simplen **Behauptung** des Künstlers, dass es ein *Character Design* sei.

## 1.3 Was macht ein gutes Character Design aus?

Wer kommt einem als erstes in den Sinn, wenn man über alle wichtigen Charaktere des Film- und Gamebereichs nachdenkt? Mickey Mouse, Darth Vader oder Lara Croft? Unter jüngeren Personen sind vielleicht eher neue Additionen wie Olav der Schneemann oder die Hunde aus Paw Patrol mehr bekannt. Alle diese Charaktere, egal ob alt oder neu verbindet allerdings eines: Sie alle machen Gebrauch von einem oder mehreren Methoden und Prinzipien des *Character Designs*. Was sie zu besonderen, herausstechenden Kreationen macht, ist eine

---

<sup>6</sup> Deguzman, Kyle: What is Character Design — Tips on Creating Iconic Character. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> [Stand: 10.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

Mischung aus Geschick, Können, künstlerische Intuition und Glück. Schlussendlich entscheidet über den Wirkung einer Figur die Zuschauenden. Manche Charaktere, die wir heutzutage als besonders gut empfinden waren ihrer Zeit voraus und wurden damals nicht anerkannt. Ganz im Gegenteil dazu waren aber auch Charaktere, die wir heute nicht mehr als etwas Bemerkenswertes ansehen würden, wie zum Beispiel Gertie der Dinosaurier, in ihrer Zeit eine Sensation.

## 2 Character Conception und Development

In einem regulären *Character Design* Workflow kommt meist vor dem *visuellen Design* die **Konzeption und das Development des Charakters, worauf dann das *visuelle Design* basiert.** Natürlich ist das nicht immer der Fall, beispielsweise ließ sich der Macher von „Avatar – *The last Airbender*“ (2005) von einem Sketch des Protagonisten inspirieren, lang bevor die Idee für die Geschichte oder die Welt überhaupt aufkam.

*„(...)I didn't know who any of them were, or what any of it meant. I was just exploring it all on paper. I did know that I liked this mystery kid's spirit and I wanted to know more about him. This thing is just under thirteen years old! You never know how a single drawing will change the course of your life, and the lives of many other people. I guess the lesson here is to just keep drawing, and follow the characters on the page wherever they may take you.“ – Bryan Kontietzko, Co-Creator von „Avatar – The last Airbender“ (2005)<sup>7</sup>*



Abb. 1: Der erste Sketch von Aang und Begleitern von Bryan Kontietzko, 2002

Ob man sich nun von einer Zeichnung oder einem visuellen Konzept inspirieren lässt und den Charakter und die Welt darum aufbaut oder mit einem unbeschriebenen Blatt anfängt, der Grundsatz bleibt der Gleiche: **Die Frage „Wer ist das und was macht ihn / sie aus?“**

---

<sup>7</sup>Kontietzko, Bryan auf Tumbler Online im Internet: <https://www.tumblr.com/bryankonietzko/112264329952/here-it-is-the-original-of-the-first-drawing-i> [Stand: 08.02.2023]

## 2.1 Definition

Der Begriff *Character Development*, deutsch *Charakterentwicklung* kann zwei verschiedene Bedeutungen haben:

*1: Die Charakterentwicklung ist der Prozess, in dem ein Autor ein detailliertes Charakterprofil entwickelt. Diese Tätigkeit erfolgt in der Regel in Verbindung mit der Entwicklung der Handlung und findet als Teil des Planungsprozesses statt, bevor der Autor mit dem eigentlichen Schreiben beginnt.*<sup>8</sup>

Oder:

*2: Die Charakterentwicklung bezieht sich auch auf die Art und Weise, wie sich eine Figur im Laufe des Romans verändert, im Allgemeinen als Reaktion auf die Erfahrungen und Ereignisse, die sie im Laufe der Geschichte macht. Dies wird als Charakterbogen bezeichnet.*<sup>9</sup>

In dieser Arbeit wird aufgrund des thematischen Umfangs spezifisch auf die 1. Definition, den Prozess der Entwicklung eines Charakters, Bezug genommen, und die innere Entwicklung größtenteils ausgeklammert.

*„Character and plot are inseparable, because a person is what happens to them.“<sup>10</sup>*

Nicht nur kommt *Character Development* noch vor dem *visuellen Design*, es ist oft inbegriffen in der Entwicklung und dem Schreiben der Geschichte selbst. Eine gute Geschichte erzählt nicht nur von Ereignissen, sondern wie jemand auf diese Ereignisse reagiert. Niemand kümmert sich um den Sieg eines kleinen High-School-Football-Teams bis man sieht, wie wichtig er für die Spieler ist und wie sehr sie darum kämpfen. Ohne einen Charakter fehlt einer Geschichte das emotionale Risiko, der Impact. Dieser Fakt steht schon viel länger als es Filme oder Spiele gibt und ist fast so alt wie Menschen selbst. Besonderes prominent ist das zu sehen in Geschichten der Antike, aus der das Prinzip der „Heros Journey“ stammt.<sup>11</sup>

Was wäre die Odyssee ohne Odysseus oder die Sagen von Herkules ohne Herkules?

---

<sup>8</sup> Bingham, Harry: Character And Characterisation In Novels: Techniques, Examples And Exercises. Online im Internet: <https://jerichowriters.com/character-development/> [Stand: 19.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>9</sup>Ebenda: Bingham, Harry (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>10</sup> MasterClass: How to Develop a Fictional Character: 6 Tips for Writing Great Character. Online im Internet: <https://www.masterclass.com/articles/writing-tips-for-character-development#2PxetdHdGE64COuMeIWGuK> [Stand: 19.03.2023]

<sup>11</sup> Vgl.: Vogler, Christopher: The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers. 3. Aufl. USA 2007

## 2.2 Zentrale Aussage

Die erste und wichtigste Frage beim *Character Design* ist nicht nur wer der Charakter ist, sondern viel mehr „**Was sagt der Charakter aus?**“. Im Detail kann man die Frage in zwei Aspekte aufteilen:

- 1) Welche psychologische Funktion oder Teil der Persönlichkeit repräsentiert es?
- 2) Was ist seine / ihre **dramatische Funktion** in der Geschichte?<sup>12</sup>

Nicht nur der Hauptcharakter, sondern jeder Charakter hat eine *Zentrale Aussage*. Diese Aussagen sind oft verschiedene Facetten der gleichen Aussage, verschiedene Standpunkte zu einem Thema oder verschiedene Auswirkungen des gleichen Problems auf verschiedene Menschen. Sie ergänzen sich untereinander und auch die Hauptaussage der Geschichte selbst.

*„The single biggest mistake writers make when creating characters is that they think of the hero and all other characters as separate individuals... The result is not only a weak hero but also cardboard opponents and minor characters who are even weaker“ - John Truby, The Anatomy of a Story<sup>13</sup>*

### 2.2.1 Fallbeispiel: American Beauty

Eine der Geschichten, welche davon Gebrauch macht, ist der Film „American Beauty“ (1999) unter der Regie von Sam Mendes und dem Drehbuchautor Alan Ball.

- Der Hauptcharakter, **Lester**, ist „auf eine Weise jetzt schon Tod“. Er hat keine Energie mehr, ein **Scheinbild von sich** selbst und seinem „perfekten Leben“ aufrecht zu erhalten. Nachdem er gefeuert wird, begibt er sich auf die emotionale Reise, sein „**Wahres Ich**“ zu finden. Die Charaktere um ihn herum befinden sich alle auf derselben Reise, wenn auch auf eine andere Art.
- **Carolyn**, Lesters Frau, lebt für ihr Scheinbild. Ihr ganzes Selbstwertgefühl basiert darauf, wie andere sie wahrnehmen. Im Laufe des Films versucht sie ihr eigenes „Wahres Ich“

---

<sup>12</sup> Ebenda: Vogler, Christopher: S. 27

<sup>13</sup> Truby, John: The Anatomy of a Story [E-Book]. USA 2008, Kapitel 4

zu finden, welches begraben liegt unter Jahren des Vortäuschens, findet aber nur temporäre Lösungen.

- **Jane**, Lesters Tochter, lebt in einer Welt, wo jeder ein anderes, cooleres Scheinbild aufrechterhält. Wie ihre Mutter, beginnt sie an den falschen Orten nach ihrem „Wahren Ich“ zu suchen, bevor ihr jemand anderes hilft, zu erkennen, was auch ohne Scheinbild bereits in ihr steckt.
- **Colonel Fitts**, Lesters Nachbar, ist sich seines „Wahren Ichs“ lang bewusst, kann damit aber nicht leben und richtet deshalb das Scheinbild von sich selbst als Schutzschild vor der Wahrheit auf.
- **Ricky**, der Sohn des Nachbars, befindet sich bereits am Ende dieser Suche nach seinem „Wahren Ich“ und hilft anderen, wie Jane, ihr eigenes zu finden.

Durch all diese Herangehensweisen anderer an dieses Thema werden Lester und das Publikum immer wieder auf verschiedenste Weise mit dem Leitmotiv des Filmes konfrontiert.<sup>14</sup>

## 2.3 Archetypen

Sobald eine Autor:in die *Zentrale Aussage* eines Filmes und dessen Charakteren festgelegt hat, stellt sich die Frage wie man diese am besten zur Geltung bringt.

In den Büchern „*The Hero with a thousand faces*“ (1949) von Joseph Campbell und dem darauf basierenden, modernisierten Werk „*The Writer’s Journey*“ von Christopher Vogler wird eines der wichtigsten Werkzeuge der Charakterentwicklung beschrieben, die hierbei oft zur Hand gezogen wird: **Charakter – Archetypen**.

Diese Art Charaktere zu gruppieren und zu vereinfachen, basiert auf der Idee das jede Geschichte, oder besser jeder Helden-Zentrierte Mythos, in ihrem Kern dieselbe Geschichte ist, die in unendlichen Variationen wiedererzählt wird.

*„it will be always the one, shape-shifting yet marvelously constant story that we find, together with a challengingly persistent suggestion of more remaining to be experienced than will ever be known or told.“ – Joseph Campbell<sup>15</sup>*

---

<sup>14</sup>Vgl.: N.B., Michael (Content Creator)(Lessons from the Screenplay): American Beauty (Part 1) – The Art of Character [YouTube Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=fg0kn1rEHTA&ab\\_channel=LessonsfromtheScreenplay](https://www.youtube.com/watch?v=fg0kn1rEHTA&ab_channel=LessonsfromtheScreenplay) [Zugriffsdatum: 19.03.2023]

<sup>15</sup> Campbell, Joseph (Princeton University Press): *The Hero with a thousand Faces*. Commemorative Edition. USA 2004, S. 3

Alle Wiedererzählungen dieser Geschichte teilen nicht nur eine gleichartige Struktur, sondern auch den für diese Diplomarbeit relevanten archetypischen Charaktere.

Zu bedenken ist hier, dass nicht jede Autor:in und *Character Designer:in* diese identisch einsetzt.

*„Ich erzähle den Heldenmythos auf meine eigene Art und Weise, und Sie sollten sich frei fühlen, dasselbe zu tun. Jeder Geschichtenerzähler biegt das mythische Muster für seine eigenen Zwecke oder die Bedürfnisse einer bestimmten Kultur zurecht.“<sup>16</sup> – Christopher Vogler*

Die folgenden Archetypen sind die 8 wichtigsten, die sowohl Vogler als auch Campbell beschreiben:

### 2.3.1 The Hero

Der bekannteste und auch wohl essenziellste Archetype des Helden, oder meist auch Protagonist, ist die treibende, zentrale Figur einer Geschichte. Das Publikum sieht die Welt durch seine oder ihre Augen.

*„Das Wort „Hero“ stammt aus dem Griechischen und bedeutet "schützen und dienen". Ein Held ist jemand, der bereit ist, seine eigenen Bedürfnisse im Namen anderer zu opfern, wie ein Hirte, der seine Herde beschützt und ihr dient. Ein Held ist jemand der sich und seine eigenen Bedürfnisse opfert, um seine Herde zu schützen und ihr zu dienen. An der Wurzel ist die Idee des Helden mit Selbstaufopferung verbunden.“<sup>17</sup>*

Er vertritt das menschliche Ego und die Suche nach der eigenen Identität. Er oder sie ist der Charakter, der während der Geschichte die größte Entwicklung hinter sich legt und dadurch am Ende das Böse bezwingen kann.

Wichtig ist, dass sich das Publikum oder die Spielenden mit dem Helden identifizieren können und sich durch ihn oder sie in die Geschichte hineinversetzen können. Das wird möglich, indem man dem Helden eine Mischung aus universellen und einzigartigen Charakteristiken gibt. Ausschlaggebend ist hierbei auch den Helden nicht „perfekt“, sondern menschlich zu machen, um ihn oder sie nicht unerreichbar wirken zu lassen. Das wären sogenannte **Mary Sue**

---

<sup>16</sup> Vogler, Christopher: *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. 3. Aufl. USA 2007, S.7, (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>17</sup> Ebenda: Vogler, Christopher: S. 29 (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

**Character.** Jeder Held braucht glaubhafte Charakterschwächen, sowohl in der Persönlichkeit als auch im *visuellen Design*.

Eine Variation dieses Archetyps ist die, in den letzten Jahren immer beliebter gewordene, des Anti-Helden. Diese Abwandlung ist weniger das direkte Gegenteil zum Helden als einfach eine Person, die ein Außenseiter ist und sich in einer moralischen Grau-Zone bewegt. Generell soll er oder sie aber dennoch immer die Sympathie der Zuschauenden gewinnen oder behalten.<sup>18</sup>

### 2.3.2 The Mentor

Der *Mentor* ist in der Regel eine positive Figur, die den Helden unterstützt oder ausbildet. Campbells Name für diese Figur ist der weise alte Mann oder die weise alte Frau. Dieser Archetyp kommt in all jenen Figuren zum Ausdruck, die Helden lehren, beschützen und ihnen Gaben geben. Ob es Gott ist, der mit Adam im Garten Eden wandelt, Merlin, der König Artus führt, die gute Fee, die Aschenputtel hilft, oder ein altgedienter Sergeant, der einem Polizeianfänger Ratschläge gibt - die Beziehung zwischen Held und *Mentor* ist eine der reichsten Quellen der Unterhaltung in Literatur und Film.

Die Gaben des *Mentors* muss sich der Held aber erst durch Lernen, Aufopferung oder Zielstrebigkeit verdienen.<sup>19</sup>

### 2.3.3 The Threshold Guardian

Dieser Charakter symbolisiert oft eine Grenze, welche der *Protagonist* überqueren muss. Er oder sie verhindert, dass Unwürdige, diejenigen die den Test nicht bestehen, passieren können. Auch wenn er oder sie meist nicht der Antagonist der Geschichte ist, präsentiert er eine mächtige Kraft, die der Held allerdings, wenn er den *Threshold Guardian* richtig versteht, umgehen oder in manchen Fällen sogar einen Verbündeten in ihm oder ihr gewinnen kann.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Vgl.: Ebenda: Vogler, Christopher: S. 29-37

<sup>19</sup> Vgl.: Ebenda: Vogler, Christopher: S. 39-47

<sup>20</sup> Vgl.: Ebenda: Vogler, Christopher: S. 39-52

### 2.3.4 The Herald

Der *Herald* (dt. Herold) ist der, der die Challenge oder das Problem zum Helden bringt. In der Regel haben die Helden die Anfangsphase einer Geschichte irgendwie überstanden. Sie haben ein unausgeglichenes Leben durch eine Reihe von Abwehr- oder Bewältigungsmechanismen gemeistert. Dann tritt auf einmal eine neue Energie, der *Herald* in die Geschichte ein, die es dem Helden unmöglich macht, einfach weiterzuleben.<sup>21</sup>

### 2.3.5 The Shapeshifter

*„Shapeshifter verändern ihr Aussehen oder ihre Stimmung und sind für den Helden und das Publikum schwer zu fassen. Sie können den Helden in die Irre führen oder ihn im Ungewissen lassen, und ihre Loyalität oder Aufrichtigkeit wird oft in Frage gestellt. Ein Ally oder Freund des gleichen Geschlechts wie der Held kann in einer Buddy Comedy oder einem Abenteuer ebenfalls als Shapeshifter auftreten.“<sup>22</sup>*

### 2.3.6 The Shadow

*„Shadows können all die Dinge sein, die wir an uns nicht mögen, all die dunklen Geheimnisse die wir uns nicht eingestehen können, nicht einmal uns selbst gegenüber. Die Eigenschaften, denen wir abgeschworen haben und die wir auszurotten versuchten, lauern immer noch in uns und wirken in der Schattenwelt des Unterbewusstseins. Der Shadow kann auch positive Eigenschaften verbergen, die im Verborgenen liegen oder die wir aus irgendeinem Grund abgelehnt haben.“<sup>23</sup>*

*Shadows* füllen die Rollen der Bösewichte, Gegner und Antagonisten. Der *Shadow* gibt dem Hero einen Gegenspieler, einen Konflikt und eine Möglichkeit zu beweisen. Oft stellt der *Shadow* einen großen moralischen Kontrast zum Hero dar. Diese Figur sorgt oft für einen beträchtlichen Teil der Spannung einer Geschichte.

Trotz der Antagonisten-Rolle müssen *Shadows* nicht zwangsweise zur Gänze moralisch verachtungswürdig sein, ganz im Gegenteil sind die stärksten Gegner oft diejenigen, mit denen man trotz allem mitfühlen kann. Das wird erreicht, indem man den *Shadow* vermenschlicht und ihm Fehler zuordnet.

---

<sup>21</sup> Vgl.: Ebenda: Vogler, Christopher: S. 55-57

<sup>22</sup> Ebenda: Vogler, Christopher: S. 59 (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>23</sup> Ebenda: Vogler, Christopher: S. 65 (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

Ein weiterer wichtiger Aspekt den es zu Bedenken gilt, ist das *Shadows* grundsätzlich davon überzeugt sind, sie seien die Helden der Geschichte und im Recht. Die meisten *Shadows* würden alles tun, um ihre Vorstellung der Gerechtigkeit zu erreichen.<sup>24</sup>

*„Beware the man who believes the end justify the means“<sup>25</sup>*

### 2.3.7 The Ally

*Allys* sind immer an der Seite des Helden, ob als Begleiter, Trainingspartner, Gewissen oder Comic-Relief. Sie dienen dazu, den Protagonisten zu vermenschlichen und ihm jemanden zu geben mit dem er oder sie reden kann. Durch einen Gesprächspartner bekommt das Publikum oder die Spieler:in einen Einblick in die inneren Vorgänge im Hauptcharakter.<sup>26</sup>

*Allys* agieren oft auch als sogenannte „**Foil Character**“. Die Intention hinter einem *Foil* ist, durch einen starken Kontrast zum Hauptcharakter die Stärken, Schwächen und Moralvorstellungen zu verdeutlichen.<sup>27</sup>

### 2.3.8 The Trickster

*„Der Archetyp des Tricksters verkörpert die Energien des Unfugs und des Wunsches nach Veränderung. Alle Figuren in Geschichten, die in erster Linie Clowns oder comic sidekicks sind, gehören zu diesem Archetyp. Sie machen große Egos klein und holen die Helden und das Publikum auf den Boden der Tatsachen zurück. Indem sie ein gesundes Lachen provozieren, helfen sie uns, unsere Gemeinsamkeiten zu erkennen, und sie weisen auf Schwachsinn und Heuchelei hin.“<sup>28</sup>*

Jeder andere Archetyp kann Aspekte des *Tricksters* in sich tragen, dadurch werden sie oft zugänglicher, sympathischer und menschlicher. Sei es der schlagfertige Held oder der verrückte Antagonist. Allerdings sollte man vorsichtig sein, die Story und die Spannung mit zu viel, unangebrachten Humor zu verwaschen. Diese Gefahr besteht vor allem bei reinen *Trickstern*, deren einzige Funktion es ist, für flache, simple Witze zu sorgen.<sup>29</sup>

---

<sup>24</sup> Vgl.: Ebenda: Vogler, Christopher: S. 65-69

<sup>25</sup> Ebenda: Vogler, Christopher: S. 68 (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>26</sup> Vgl.: Ebenda: Vogler, Christopher: S. 71-75

<sup>27</sup> Vgl.: Heckmann, Chris: What is a Foil Character? Definition and Examples in Literature and Film. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-foil-character-definition/> [Stand: 19.03.2023]

<sup>28</sup> Vogler, Christopher: The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers. 3. Aufl. USA 2007, S. 77

<sup>29</sup> Vgl.: Ebenda Vogler, Christopher: S. 77-80

Archetypen erweisen sich meist als ein gutes Hilfsmittel um einen diversen Cast im Sinne der dramaturgischen Rollen zu erstellen. Jedoch ist es wichtig, die Archetypen weniger als „Rollen“ und mehr als Aufgaben anzusehen. Nicht nur kann ein Charakter mehrere Funktionen ausführen, er kann auch zwischen verschiedenen wechseln. Der *Threshold Guardian* zum Beispiel wechselt sehr oft in die Rolle eines *Allys* nachdem der Held seine Prüfung bestanden und sich damit seinen Respekt verdient hat. *Trickster* können im richtigen Moment eine große Weisheit von sich geben und den Helden zurück auf den richtigen Pfad leiten.<sup>30</sup>

## 2.4 Moderne Character Tropes

*„Das Wort "Trope" bezieht sich auf ein gemeinsames Motiv oder Muster in einem Kunstwerk. Im Kontext der Fiktion beziehen sich Character tropes auf gemeinsame Eigenschaften oder sogar auf ganze Figuren.“<sup>31</sup>*

Oft auch als klicheehafte Charaktere bezeichnete Figuren sind, trotz ihres Rufes an sich weder schlecht noch gut. Richtig eingesetzt, oft in klassischen Epiken, Satiren und Komödien oder in Plot-basierten Werken können diese eine gewisse Simplizität oder ein Comedic-Relief geben. Ein simpel-gestrickter, muskulöser Türsteher kann genau das sein, was eine Geschichte braucht, um durch eine Actionscene eine Verschnaufpause von der Dramatik einer komplexen Erzählstruktur zu geben oder aber auch den Fokus mehr auf die Entwicklung und Persönlichkeit einiger, weniger Charakter zu lenken.

Zu den bekanntesten gehören:

- Der Auserwählte
- Die Damsel in Distress
- Die femme fatale,  
die schöne, mysteriöse Frau
- Das Mädchen von nebenan
- Der verrückte Wissenschaftler
- Der treue Sidekick
- Der weise alte Mann
- Der Muskelprotz ohne Gehirn
- Der Antiheld

---

<sup>30</sup> Vgl.: Ebenda: Vogler, Christopher: S. 24-25

<sup>31</sup> MasterClass: 9 Common Character Tropes and Tips for Avoiding Them. Online im Internet: <https://www.masterclass.com/articles/common-character-tropes-and-tips-for-avoiding-them> [Stand: 19.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

Essenziell ist jedoch, dass den *Character Tropes* eine gewisse Tiefe und Vielschichtigkeit fehlt. Allgemein kann man sagen, dass der Charakter mehr sein muss als nur sein *Trope*.<sup>32</sup>

- Als Beispiel, Dr. Emmet Brown, der Verrückte Wissenschaftler aus „*Back to the Future*“ (1985), ist nicht nur das, sondern er ist auch eine Vaterfigur und *Mentor* für den Protagonisten Marty McFly.

Lehnt man sich zu sehr auf *Character Tropes* werden Charakter eintönig, vorhersehbar und tragen nichts mehr zur Geschichte bei. Direkt diese Klischees zu brechen und die Charakter etwas Gegenteiliges tun zu lassen, kann ein großartiges Werkzeug sein, um herausragende Charaktere zu erschaffen. Ein gutes Beispiel bieten hier die beiden Hauptcharaktere von „*Shrek*“ (2001), Shrek und Fiona.

- **Shrek** ist nicht der Typische Held, sondern ganz im Gegenteil, er ist das, was klischeehaft das „**Monster**“ eines Märchens wäre. Über den Verlauf des Filmes lernt er aber, diesem Klischee zu entkommen und zu einem Helden zu werden.
- Von **Fiona** erwartet man anfangs, dass sie die perfekte, hübsche **Damsel in Distress** ist. Die Prinzessin im hohen Turm, die auf ihren rettenden Prinzen wartet. Im Gegenteil dazu stellt sie sich allerdings als eine eigenständige, starke Frau heraus, die am Ende des Filmes ihr „perfektes“ Aussehen und ihren Prinzen aufgibt, um mit dem ‚Monster‘ im Sumpf zu leben.

## 2.5 Character Arcs – Entwicklung des Charakters

*„Eine Character-Arc ist das Maß dafür, wie sich eine Figur im Laufe der Zeit verändert. Diese Bögen sind linear, d. h. sie haben immer einen Anfang und ein Ende. Sie müssen aber nicht mit den Handlungsbögen übereinstimmen. Ein Beispiel: Ein Handlungsbogen kann an seinem linearen Ende beginnen, aber das bedeutet nicht, dass der Charakterbogen auch an seinem Ende beginnt.“<sup>33</sup>*

*Character Arcs* oder die früher bereits angeführte Entwicklung eines Charakter könne genauso wie *Story-Arcs* mit einem gedanklichen Bogen beschrieben werden. Allgemein bezeichnet man Charaktere mit einem drastischen Bogen und Entwicklung als einen „dynamischen Charakter“

---

<sup>32</sup> Vgl.: Ebenda: MasterClass

<sup>33</sup> Heckmann, Chris: What is a Character Arc — Definition & Types of Character Arcs. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-character-arc-definition/> [Stand: 19.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

und einen Character mit einem sehr flachen Bogen als einen „statischen Character“. Wichtig hierbei ist, diese Begriffe nicht mit „flachen“ und „runden“ Character zu verwechseln.

- Ein **dynamischer Charakter** macht im Laufe der Geschichte eine drastische Entwicklung durch und ist am Ende nicht mehr dieselbe Person wie am Anfang.
- Ein **statischer Charakter** verändert sich und seine oder ihre Überzeugungen nicht während der Geschichte und ist am Ende im Grunde dieselbe Person wie am Anfang.
- Ein **runder Charakter** beschreibt einen komplexen, vielschichtigen und multidimensionalen Charakter unabhängig von seiner Entwicklung. Der springende Punkt bei runden Charakteren ist, dass sie realistisch und lebensnah erscheinen und den Zuschauer immer noch mit ihren Aktionen überraschen können.
- Ein **flacher Charakter** hingegen ist oberflächlich, vorhersehbar und nicht sehr anspruchsvoll. Sie zeigen keine Tiefe. Das ist ebenfalls wieder unabhängig von der Menge der Entwicklung und macht sie damit zum Gegenteil von runden Charakteren.

Statische Charaktere sind nicht grundsätzlich schlecht, flache sollte man hingegen vermeiden.<sup>34</sup>

### 2.5.1 Wann setzt man statische und dynamische Charaktere ein?

Eine Geschichte hat oft sowohl dynamische als auch statische Charaktere. Ein entscheidender Faktor ist, ob sie handlungs- oder charakterorientiert ist.

*„In einer handlungsorientierten Geschichte liegt der Schwerpunkt eher auf den Dingen, mit denen eine Figur zu tun hat, während eine charakterorientierte Geschichte sich darauf konzentriert, warum die Figur mit diesen Dingen so umgeht, wie sie es tut. In einer handlungsorientierten Geschichte wird eine Figur benutzt, um die Handlung zu sehen. In einer charakterorientierten Geschichte dient die Handlung dazu, die Figur zu entwickeln. Ein Buch, das von einer Figur handelt, folgt fast immer einer dynamischen Figur. Um eine leichtere Handlung interessant zu machen, müssen wir uns wirklich auf eine fesselnde und dynamische Hauptfigur konzentrieren. Ihre Character-Arc ist das, was die Geschichte ausmacht.“<sup>35</sup>*

---

<sup>34</sup> Vgl.: Ebenda: Heckmann, Chris

<sup>35</sup> Lee Kidder, Hannah: Plot-Driven vs Character-Driven Stories [7 Examples Included]. Online im Internet: <https://self-publishingschool.com/plot-driven-vs-character-driven/#:~:text=In%20a%20plot%2Ddriven%20story,used%20to%20develop%20the%20character> [Stand: 19.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

Statische Charaktere finden oft einen Platz in handlungsorientierten Genres wie Mystery, Thriller, Action- und Agentenfilme und Sitcoms. Auch historische Charaktere und solche konzipiert für lange Serien und Filmreihen sind oft statische Charakter. Viel häufiger als in der Hauptrolle stecken sie aber in der Rolle des Sidekicks oder des Comedic-Reliefs.

Unter den berühmtesten statischen Charakteren sind **Micky Mouse, James Bond** und **Luke Skywalker**.

### 2.5.2 Wie setzt man einen statischen Charakter richtig ein?

Veränderung irgendeiner Art ist notwendig in jeder spannenden Geschichte, also wenn sich nicht die Charaktere verändern, was verändert sich dann? Die Welt und die Menschen um sie herum verändern sich. Die Charaktere werden einfach benutzt, um die Welt um sie herum zu betrachten. Die Hauptcharaktere in fantastischen Welten wie Harry Potter oder Percy Jackson (zumindest in den frühen Büchern) sind oft statisch.

Im Mystery- oder Agenten- Genres treffen die Charaktere jedes Mal auf ein neues, spannendes Problem, welches es zu bewältigen gilt.<sup>36</sup>

### 2.5.3 Wie setzt man einen dynamischen Charakter richtig ein?

*„Character arcs are ultimately the whole point of fiction. The change – the journey to from one spiritual/emotional/intellectual place to another - is the story of humanity.“<sup>37</sup> – K. M. Weiland*

Jeder dynamische Charakter muss ein runder Charakter sein– gerade wegen ihrer Tiefe und Fähigkeit sich zu verändern treiben sie den Plot voran. Dynamische Charaktere sind mitunter die gängigste Art einen Charakter zu schreiben, weil sie nicht nur authentisch und interessant wirken, sondern weil sie so unendlich vielseitig einsetzbar sind.

Ein Paradebeispiel für einen runden, dynamischen Charakter ist **Walter White** aus der Serie „*Breaking Bad*“ aus 2008.

---

<sup>36</sup> Vgl.: Heckmann, Chris: What is a Character Arc — Definition & Types of Character Arcs. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-character-arc-definition/> [Stand: 19.03.2023]

<sup>37</sup> K.M. Weiland zitiert nach: N.B., Tyler (Content Creator) (Top Development) How to Create Character Arcs - Complete Screenwriting Masterclass Part 4 [YouTube Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=c1crdZl5Af0&t=514s&ab\\_channel=TopDevelopment](https://www.youtube.com/watch?v=c1crdZl5Af0&t=514s&ab_channel=TopDevelopment) 2020

- Am Anfang der Geschichte zeigt er schon Dimension und eine komplexe Persönlichkeit, das macht ihn aber nur zu einem runden Charakter.
- Was ihn dynamisch macht, ist seine Entwicklung: Er macht eine drastische Verwandlung durch: von einem Vorstadt Vater, der einen heruntergekommene Sedan fährt und mit Krebs diagnostiziert wird, zu einem berüchtigten Drogendealer, der in der letzten Folge mit Schusswunden auf dem Boden eines Meth-Labors liegt und verblutet.<sup>38</sup>

## 2.5.4 Moral Arcs

Einer dieser zwei gegensätzlichen Charakterbögen ist in fast jedem dynamischen Charakter vertreten. Natürlich gibt es auch hierbei Ausnahmen.

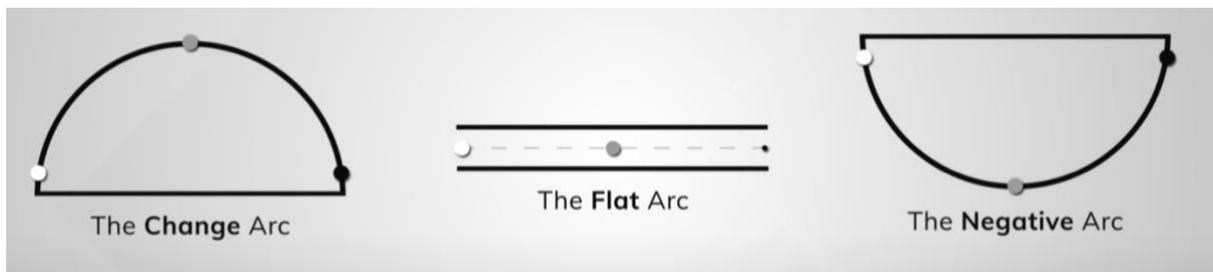


Abb. 2 Change Arc / Ascending Arc, Flat Arc und Negative Arc / Descending Arc

**Change Arc / Ascent / Aufstieg:** Beim  $\cap$ -förmigen Bogen beginnt die Figur in einer neutralen Position. Dann trifft sie auf ein einschneidendes Ereignis, das einen Konflikt auslöst, der sie auf ihren Tiefpunkt sinken lässt. Aber die Figur gräbt sich beharrlich aus dem Tiefpunkt heraus und steigt wieder zu ihrem vorherigen Zustand auf. In einigen Fällen geht die Figur über ihren neutralen Zustand hinaus und erreicht einen Zustand der Erleuchtung. Diese Arc ist die vereinfachte Version der von Christopher Vogler beschriebenen Hero's Journey.

**Decent / Abstieg:** Die umgekehrte Gegenform zum Ascent führt am Ende nicht zum Erfolg, sondern zum Versagen. Die Figur beginnt an einem schlechten Punkt, lernt aber ihre dunkle Seite zu akzeptieren und sie zu benutzen, wodurch sie Erfolg erlangt. Durch irgendeinen sogenannten „Fatal Flaw“ versagen sie doch am Ende und fallen wieder von ihrem Hoch herunter.

<sup>38</sup> Vgl.: Heckmann, Chris: What is a Character Arc — Definition & Types of Character Arcs. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-character-arc-definition/> [Stand: 19.03.2023]

**Flach / Statisch:** Die Figur hat die Wahrheit bereits zu Beginn der Geschichte erkannt und nutzt diese Wahrheit oder Moral, um verschiedene von außen kommende Probleme und Herausforderungen zu bestehen.<sup>39,40</sup>

## 2.6 Backstory, Kultur und Umfeld

Um *Charakter Archetypen*, *Tropes* und *Arcs* zu schreiben, hilft es alle Eigenschaften und Informationen zu den Charakteren in drei große Bereiche zu gliedern:

### 2.6.1 Psychologie:

Charaktereigenschaften einer Person, ihr Temperament, ihre Einstellung zum Leben – ihre Ängste, ihre Ziele, ihr Witz und ihre Fantasie. Beliebte Fragen:

- 1) Wie tickt der Charakter?
- 2) Was möchte er oder sie im Leben noch erreichen?
- 3) Wovor fürchtet er oder sie sich?
- 4) Was findet er oder sie spannend / lustig / ekelhaft?

### 2.6.2 Soziologie:

Der Platz, den die Person in der Gesellschaft und in der Familie einnimmt, aus welchem Umfeld, Land, Gesellschaftstand und Verhältnis kommt er oder sie?

### 2.6.3 Physiologie:

Körperliche Statur, äußere Erscheinung – Augenfarbe, Haarfarbe, die Größe der Nase etc., Kleidung, Verhalten – hier kommt das *visuelle Design* des Charakters ins Spiel.

Alle Bereiche sind gleich wichtig und bauen aufeinander auf – man kann nicht wissen, wie der Charakter aussieht oder sich anzieht, bevor man weiß, aus welcher Kultur und Zeit er stammt.

---

<sup>39</sup> Vgl.: N.B., Tyler (Content Creator) (Top Development) How to Create Character Arcs - Complete Screenwriting Masterclass Part 4 [YouTube Video].

[https://www.youtube.com/watch?v=c1crdZI5Af0&t=514s&ab\\_channel=TopDevelopment](https://www.youtube.com/watch?v=c1crdZI5Af0&t=514s&ab_channel=TopDevelopment) 2020

<sup>40</sup> Vgl.: Heckmann, Chris: What is a Character Arc — Definition & Types of Character Arcs. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-character-arc-definition/> [Stand: 19.03.2023]

# 3 Visual Development

## 3.1 Definition

Der visuelle Aspekt des *Character Designs* fokussiert sich auf die Gestalt, Aussehen, Kleidung und Erscheinungsbild des Charakters.

Artists, die diese Tätigkeit ausführen, werden als *Character Designer:innen*, *Creature Designer:innen* oder *Creature Artist* bezeichnet. Unter dem Jobtitel *Character Designer:in* kann auch die Konzeptionierung und das Development eines Charakters fallen, diese Aspekte fallen aber oft einer Autor:in zu.

## 3.2 Vorbereitung und Recherche

### 3.2.1 Konzept, Persönlichkeit, Aussage und Funktion

Wie in den vorhergehenden Kapiteln angesprochen, ist es essenziell, dass einer *Character Designer:in* die Hauptaussage, Funktion und Persönlichkeit einer Figur bewusst sind. Auf ihnen basiert maßgeblich das *visuelle Design* des Charakters. Das Aussehen eines Charakters sollte im Grunde dazu in der Lage sein, die inneren Werte der Figur widerzuspiegeln und nach außen zu tragen. Es verrät den Zuschauenden mehr über die Figur und lässt eventuell auch tiefersitzende Emotionen, Ängste oder Wünsche zum Vorschein treten, obwohl diese von den Zuschauenden vielleicht auch nur unterbewusst wahrgenommen werden.

### 3.2.2 Medium und deren Technische Anforderungen

#### 3.2.2.1 2D Animation

Die größte Problematik bei 2D Animation ist die schiere Arbeitsmenge, die entsteht, wenn ein *Design* zu kompliziert wird. Ein Charakter wird pro Sekunde bis zu 24-mal gezeichnet, um eine Animation flüssig erscheinen zu lassen. *Designs* werden also meist so simpel wie möglich gehalten, um Arbeitszeit einzusparen. Teilweise werden auch in 2D Animationen komplexere Elemente wie Hintergründe oder Monster mithilfe von 3D Software erzeugt. Diese werden mit einem sogenannten *Toonshader*, möglichst nahtlos dem Style der Animation angepasst. Das ist zum Beispiel der Fall in „*The Simpsons*“ (1989) wo der Hintergrund mittlerweile oft 3D ist,

oder bei „*The Legend of Vox Machina*“ (2022) in welchem die Drachen 3D animiert sind. Diese Technik kann ein hilfreiches Tool sein, um die Produktionskosten zu senken und den Animationsprozess zu erleichtern, aber auch sehr offensichtlich sein und störend auffallen.

### 3.2.2.2 3D Animation

Charakter für den 3D Bereich haben deutlich weniger Restriktion in der Komplexität eines *Designs*. Man muss das *Design* nur einmal umsetzen und dann animieren, ohne alles neu Zeichnen zu müssen.

Eine der größten Limitierungen im 3D Bereich kommt in Form der Renderzeit. Ist ein Charakter zu hochauflösend, kann das schnell zu einem Problem werden. Außerdem sind (und waren) Simulationen wie Haare oder Kleidung immer noch eine ganz eigene Thematik.

Zusätzlich muss eine *Character Designer:in* auch darauf achten, vor allem im Gesicht einen funktionellen ‚*Edgeflow*‘ zu haben. Kurz gesagt heißt das, alle Kanten und Flächen eines 3D Models müssen einem bestimmten Muster folgen, sodass es sich auf die richtige Art deformieren kann. Das Vorbild hierfür ist meist der „natürliche“ Verlauf von Muskeln.

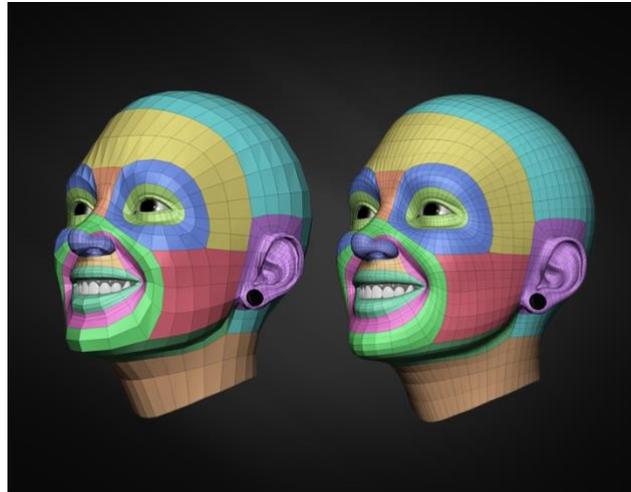


Abb. 3 Topology in einem Gesicht

### 3.2.2.3 Gamedesign

Allgemein kann man sagen, dass ein großer Unterschied von Games zu anderen Medien die Art der Geschichtenerzählung ist. Die meisten, eher weniger narrativ orientierten Games haben Story-getriebene Charaktere. Ihre eigene Entwicklung und Geschichte werden oft auf das Nötigste reduziert. Das erfüllt aber den Sinn und Zweck der Figur.

Einer der wahrscheinlich bekanntesten Game-Character Mario aus dem „*Super Mario*“ (ab 1995) Franchise folgt diesem typischen Schema: ein einfacher, unkomplizierter allerwelts Charakter mit einem simplen, leicht verständlichen Ziel: er muss die Prinzessin vor dem Bösewicht retten. Mario ist (bzw. war) ein generischer, „leerer“ Charakter aus dem simplen Grund, den Spielenden die Möglichkeit zu geben sich selbst in die Rolle des Helden zu setzen.

Die extremste Form dieses Konzeptes eines „unbeschriebenen Blattes“, sind *Customizable Character* – der spielbaren Figur wird kein *Design* zugeordnet, sondern die Spieler:in kann selbst aus einer Liste von Möglichkeiten wählen. Das geht von dem Charakter nur einen Namen geben zu können, bis zu einem komplett selbst zusammenstellbaren Charakter wie in „*The Sims*“ (2014) oder „*Elden Ring*“ (2022). Das gibt der Spieler:in die größte Möglichkeit, selbst der Held des Spiels zu sein und damit ein möglichst immersives Erlebnis zu haben.

*"Step back into the boots of Commander Shepard. A white-ish, black-ish, asian-ish man— woman who... You know what? Let's just go with this guy."<sup>41</sup>*

### **Technische Anforderungen**

Ähnlich wie bei Animation hat auch hier das Medium gewisse Einschränkungen. Hier war und ist es vor allem die Performance und Leistung des Spiels. Früher hatten tragbare Gamekonsolen nur wenige Pixel Auflösung und daran musste sich auch das *Character Design* orientieren. Auch heutzutage kann man nicht beliebig hochauflösende Charaktere erstellen.

Die verschiedenen Arten von Games, wie Pixel, 2D oder 3D haben dementsprechend andere Voraussetzungen und Herausforderung.

---

<sup>41</sup> Honest Trailers for Mass Effect. Zitiert nach: TvTropes: Character Customization. Online im Internet: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CharacterCustomization> [Stand: 19.03.2023]

### 3.2.3 Style und Ästhetik

**Ästhetik** wird definiert als “die Philosophy, welche die Natur von Schönheit, Kunst und Geschmack behandelt.“

*“The aesthetic is the first thing the viewer will notice about your character design. No matter what anyone wants to tell you, human beings are attracted to things that look visually appealing.”<sup>42</sup>*

Noch bevor der individuelle Style eines Charakters definiert wird, wird die *Ästhetik* eines Films, Spiels oder sonstigen Projekts festgelegt. Das inkludiert Genre, Farbe, Medium, Grad an Realismus und Stimmung im generellen. Der Prozess des Findens dieses Styles oder / wird auch „*Look Development*“ genannt.

Die *Designs* der einzelnen Charaktere passen sich natürlich diesem Style an. So sollte der gesamte Cast stimmig und kohäsiv wirken.

Wichtige Fragen hierbei sind meistens:

- Welches Genre hat die Produktion?
- Welches Zielpublikum hat die Produktion?
- Welche Grundstimmung möchte man erzielen?
- Was sind Vorbilder / Inspirationen?
- Welche Farbpalette hat die Produktion?
- Wie realistisch werden welche Teile dargestellt?
- etc.

Manche Animation Studios haben sehr ausdrucksstarke, leicht wiedererkennbare, einzigartige Styles. „*The Simpsons*“ (1989) zum Beispiel trafen eine mutige Entscheidung damit, die Hautfarbe der Charaktere Gelb zu machen, allerdings hat sich diese auch ausgezahlt. Man muss aber nicht zwangsweise einen besonders originellen Style haben, um herauszustechen. Auch große Studios wie Disney, Pixar und DreamWorks nähern sich einander im Style immer mehr an und teilen den typischen ‚3D animierten‘ Style.

---

<sup>42</sup> Tillman, Bryan (Elsevier): Creative. Character Design. USA 2011 S. 103

Allerdings bringen Filme wie „*Spider-Man: Into the Spider-Verse*“ (2018) und „*Puss in Boots: The Last Wish*“ (2022) wieder neue Innovative und alte Techniken zurück und brechen mit den ‚braveren‘ Styles der großen Studios.

Der Trend zu einem *selektiven Realismus*<sup>43</sup> befreit die Animation auf eine Weise, da Realismus, wenn nicht richtig angewendet, zu einer steifen, trockenen Animation on Charakter führen kann. Aber nicht für jeden Film wäre ein Style wie aus Spiderman der Richtige, die großen Animationsstudios haben ihre Styles aus gutem Grund.

---

<sup>43</sup> Vgl.: N.B.: Anatomy and Character Design. Selective Realism. Online im Internet: <https://sites.google.com/site/anatomyandcharacterdesign/exaggerated-anatomy-for-characterization/realism-vs-characterization> [Stand: 19.03.2023]

### 3.3 Methoden und Prinzipien

Wie gut ein Charakter funktioniert und wie gut er beim Publikum ankommt hängt (u. a.) maßgeblich von zwei Aspekten ab: *Clarity* und *Appeal*.

**Clarity** (dt. Klarheit): *Clarity* befasst sich damit, wie klar und leicht eine Figur etwas (ihre *Zentrale Aussage* und Zweck, S.W.) vermittelt, entweder physisch oder emotional.

**Appeal** (dt. Charm, Attraktivität, Reiz): Beim *Appeal* geht es nicht nur darum, wie niedlich eine Figur ist. Er umschließt mehr als nur um Form und Gestalt, es geht darum, eine Figur zu schaffen, mit der wir uns identifizieren können. Zum *Appeal* gehört auch die visuelle Ausgewogenheit einer Figur. Die *Shapelanguage* und die Formen sollten sich gegenseitig ausgleichen.<sup>44</sup>

In den nachfolgenden Kapiteln werden die Methoden und Prinzipien *Shapelanguage*, *Silhouette*, *Colortheorie* und *Exaggeration* erklärt, welche *Character Designer:innen* dabei helfen, die konzeptionelle Vorarbeit möglichst gut visuell widerzuspiegeln und diese Ziele zu erfüllen.

#### 3.3.1 Shapelanguage

*„Shape Language ist ein Konzept, das in Kunst und Animation verwendet wird, um Bedeutung zu vermitteln, die auf Formen beruht, die uns vertraut sind. Wenn sie im Charakter, Objekten und Hintergründen verwendet werden, können Formen eine Geschichte erzählen, Persönlichkeit zeigen und beim Betrachter eine emotionale Reaktion hervorrufen, ohne Worte zu benutzen.“<sup>45</sup>*

Ganz vereinfacht gesagt, drücken simple Grundformen Kreis, Quadrat und Dreieck von Grund auf verschiedene, oft konträre Themen aus.

---

<sup>44</sup> Eggleston, Brooks (Content Creator): What is Character Design? [Youtube Video]. USA: 30.07.2015  
[https://www.youtube.com/watch?v=51YeZCqbpHg&t=10s&ab\\_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge](https://www.youtube.com/watch?v=51YeZCqbpHg&t=10s&ab_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge)  
[Zugriffsdatum: 10.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>45</sup> (The Walt Disney Family Museum): Tips & Techniques. Shape Language. USA 2020, S. 1  
[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf) [Stand: 10.03.2023]

Da Charaktere aber nur in seltenen Einzelfällen ausschließlich aus diesen Grundformen bestehen, werden Kombinationen und Ableitungen von diesen verwendet. Die Grundformen stehen für Konzepte, „Energien“ und allgemeine Ausstrahlungen, die in Kombinationen unendlich viele verschiedene Wirkungen haben können. Um diese Vielfalt nutzen zu können muss man allerdings die Grundbedeutungen der Einzelnen zuerst verstanden haben.<sup>46</sup>

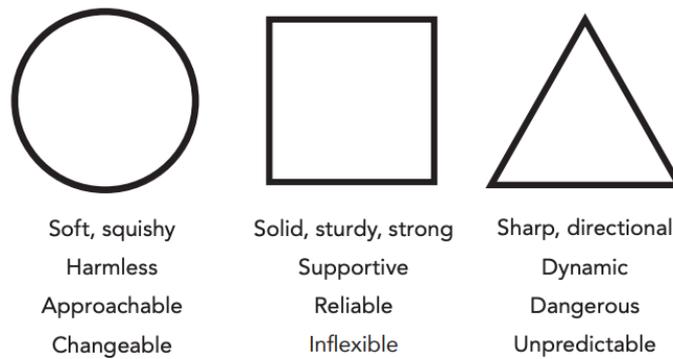


Abb. 4: Grundformen und ihre Bedeutungen

### 3.3.1.1 Kreis

Eine runde Formgebung und fließende, organische Linien drücken ein Gefühl der Weichheit, kindlichen Verspieltheit und Harmlosigkeit aus. Sie können aber auch Konzepte wie Schutz, Eleganz und Einheit vermitteln. Am häufigsten werden diese Formen bei femininen, jungen oder süßen Charakter verwendet.<sup>47,48</sup>



## CIRCLES

**TECHNIQUE:** Circles are organic and natural shapes. Round out edges and add curves to evoke a warm and welcoming feeling.

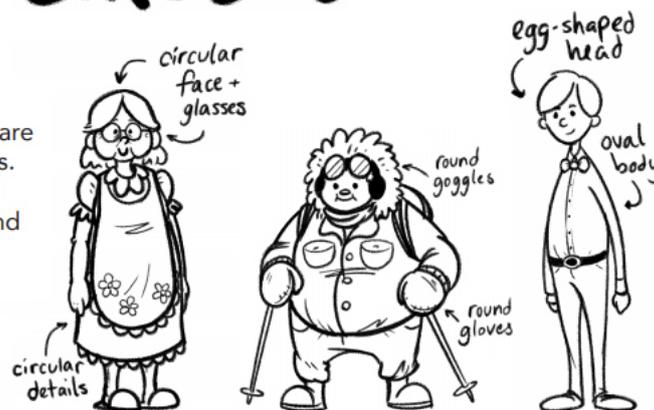


Abb. 5 Beispiel für Character Design basierend auf Kreisen

<sup>46</sup> Vgl.: Eggleston, Brooks (Content Creator): Use Shape Language to Create BETTER Character Designs! [Youtube Video]. USA 2019 [https://www.youtube.com/watch?v=vxX\\_o5E9dgU&t=419s&ab\\_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge](https://www.youtube.com/watch?v=vxX_o5E9dgU&t=419s&ab_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge) [Zugriffsdatum: 10.03.2023]

<sup>47</sup> Vgl.: Ebenda: Eggleston, Brooks

<sup>48</sup> Vgl.: Tillman, Bryan (Elsevier): Creative. Character Design. USA 2011, S. 71

„Die runde Formsprache hat etwas Lebendiges an sich, es fehlen harte Kanten und es steckt nicht nur eine Menge Jugend und gutmütige Niedlichkeit in ihr, sondern auch ein großes Maß an verborgenem Potential.“<sup>49</sup>

### 3.3.1.2 Quadrat

Diese Formsprache repräsentiert stoische, starke, standhafte und statische Figuren. Sie haben starke unveränderbare Moralvorstellungen und agieren oft als verlässlicher Fels in der Brandung. Dadurch kann der Charakter aber schnell undynamisch und langweilig werden. Quadrate finden oft bei maskulinen, muskulösen und standhaften Figuren ihren Platz.<sup>50</sup><sup>51</sup>

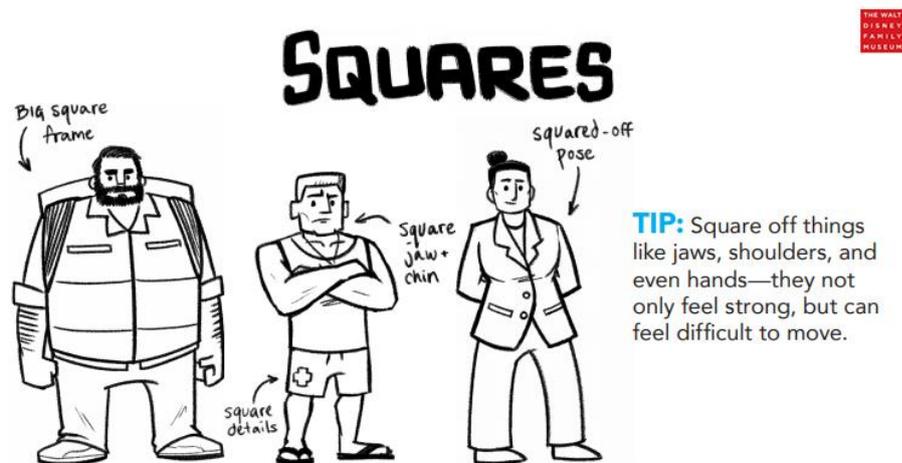


Abb. 6 Beispiel für Character Design basierend auf Quadraten

### 3.3.1.3 Dreieck

Von allen Formsprachen sind Dreiecke die dynamischsten und aggressivsten. Sie stehen für leichtfüßige, bewegliche und heroische Figuren. Oft wirken sie aber auch gefährlich, hinterlistig oder böseartig.

Wichtig bei Dreiecken ist auch zwischen nach oben und nach unten gerichteten Dreiecken zu unterscheiden. Nach oben gerichtete zeigen Bodenständigkeit, Aufrichtigkeit und Hoffnung während nach unten gerichtete porträtiert Arroganz, Heldenmut und Instabilität darstellen.<sup>52</sup>

---

<sup>49</sup> Eggleston, Brooks (Content Creator): Use Shape Language to Create BETTER Character Designs! [Youtube Video]. USA 2019 [https://www.youtube.com/watch?v=vxX\\_o5E9dgU&t=419s&ab\\_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge](https://www.youtube.com/watch?v=vxX_o5E9dgU&t=419s&ab_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge) [Zugriffsdatum: 10.03.2023]

<sup>50</sup> Vgl.: Ebenda: Tillman, Bryan: S. 69

<sup>51</sup> Vgl.: Eggleston, Brooks (Content Creator): Use Shape Language to Create BETTER Character Designs! [Youtube Video]. USA 2019 [https://www.youtube.com/watch?v=vxX\\_o5E9dgU&t=419s&ab\\_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge](https://www.youtube.com/watch?v=vxX_o5E9dgU&t=419s&ab_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge) [Zugriffsdatum: 10.03.2023]

<sup>52</sup> Vgl.: Ebenda: Eggleston, Brooks  
Vgl.: Ebenda: Tillman, Bryan: S. 70

# TRIANGLES

**TIP:** Triangles are sharp. Exaggerating the size and length of these shapes can heighten fear and transform how menacing the character is.

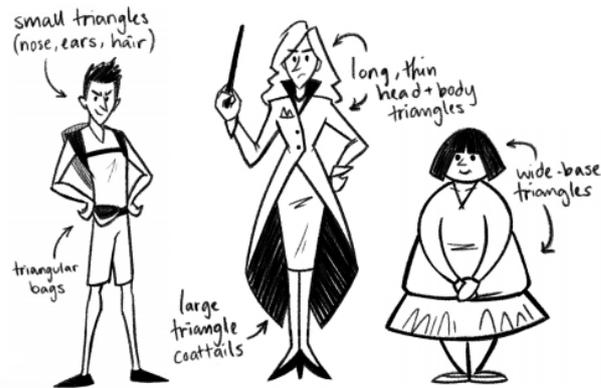


Abb. 7 Beispiel für *Character Design* basierend auf Dreiecken

## 3.3.1.4 Fallbeispiel: „Up“ 2009

Ein gutes Beispiel für das Prinzip der *Shapelanguage* ist der Disney / Pixar Film „Up“ (2009). Auch ohne den Film gesehen zu haben, könnte man sehr schnell die grundlegende Natur der Figuren erkennen.



Abb. 8 visuelle Repräsentation der Formen in den Designs von (links nach rechts) Dug, Russell, Carl, Charles und Alpha aus dem Film "Up" (2009)



- Der Hauptcharakter **Carl** ist ein mürrischer, unnachgiebiger, grummeliger, alter Mann. Er ist fest gefahren in seinen Überzeugungen und Gewohnheiten. Das wird deutlich widerspiegelt in seinem blockigen, von geraden Linien bestimmten *Design*. Allerdings hat Carl immer noch etwas von seiner Abenteuerlust und Lebensgeist tief vergraben – repräsentiert in den vereinzelt Kreisen und der organischen Form seines Gehstocks.
- **Russell**, ganz im Gegenteil zu Carl, strotzt vor jugendlichen Eifer und Naivität. Er ist jung, liebenswürdig und voller Tatendrang. Auch bei ihm unterstützt das *visuelle Design* diese Eigenschaften durch seine runde Form und die spitzen, dynamischen Dreiecke als Details.
- **Charles** bildet ein weiteres Gegenstück zu Carl. Beide sind im ähnlichen Alter und teilten früher den gleichen Hunger für das Abenteuer. Allerdings ist Charles nicht so verbittert und stoisch wie Carl und ist trotz seines Alters dynamisch geblieben. Ebenso wie bei Carl basiert Charles *Design* auf Quadraten, jedoch sind seine Linien nicht parallel, sondern verlaufen diagonal und formen Dreiecke. Trotz seines freundlichen Ausdrucks passen jedoch die Dreiecke auch zu seiner, später im Film aufgedeckten, hinterlistigen Natur.
- Die beiden Hunde **Dug** und **Alpha** sind jeweils noch überspitzter dargestellte Formen ihrer Herrchen Russell und Charles. Auf den ersten Blick kann man den Kontrast zwischen dem liebenswürdigen, treuen, wenn auch leicht dümmlichen Dug und dem arroganten, aggressiven und flinken Alpha erkennen.

### 3.3.2 Silhouette

Die *Silhouette* beschreibt einen Umriss oder Kontur, welche sich vom Hintergrund abhebt. Spezifisch bei einem Charakter beschreibt man damit, das was übrig bleibt, wenn man alle Details und Farbe entfernt und die Umrisse mit schwarz füllt.



Abb. 9 Beispiele für Silhouetten

Viele der oben abgebildeten Charaktere sollten auf dem ersten Blick erkennbar sein. Eine klare, distinkte *Silhouette* hilft den Zuschauenden in einer Szene leicht zwischen Charakteren zu unterscheiden und verleiht ihnen einen Wiedererkennungswert. Sie erfüllen den Zweck der *Clarity*.<sup>53,54</sup>

Die Erstellung einer *Silhouette* baut auf dem Prinzip der *Shapelanguage* auf, dennoch sind hierbei ein paar weitere Faktoren zu betrachten.

#### 3.3.2.1 Negativ Space

Das Konzept des Negativ- oder White Space beschreibt all jene Stellen in einer Komposition, die leer gelassen werden. Das kann nicht nur um ein Objekt herum sein, sondern auch zwischen ihnen.

Einem *Design* Luft zum Atem zu geben, macht es deutlicher und leichter erkenntlich zu machen. Dieses Konzept spielt vor allem auch beim *Posing* und *Stageing* welche später beschrieben werden eine große Rolle.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> Vgl.: Deguzman, Kyle: What is Character Design — Tips on Creating Iconic Character. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> [Stand: 10.03.2023]

<sup>54</sup> Vgl.: Tillman, Bryan (Elsevier): Creative. Character Design. USA 2011, S. 76-78

<sup>55</sup> Vgl.: Yalanska, Marina: Negative Space in Design: Tips and Best Practices. Online im Internet: <https://blog.tubikstudio.com/negative-space-in-design-tips-and-best-practices->



Abb. 10 Beispiele für Anwendungen von Negativ Space

Eine klare *Silhouette* hilft den Zuschauenden, sowohl die Form des Charakters besser erkennen zu können, als auch die Gegenstände, die er bei sich trägt. <sup>56</sup>

### 3.3.2.2 Overlapping Shapes

Bei dreidimensionalen Charakteren (auch in 2D Medien dargestellte) sieht man nicht von jeder Perspektive alle Aspekte des *Character Designs*. Dies kann zu dem Problem führen, dass der Charakter am *Design Sheet* von vorne zwar eine interessante, klare *Silhouette* hat, sobald er sich aber zu Seite dreht, wird das *Design* aussagelos und unklar. Es ist also wichtig nicht außer acht zu lassen, dass ein starkes, definiertes Profil genauso wichtig ist, wie eine gute *Silhouette* von vorne und hinten.

<sup>56</sup> Yalanska, Marina: Negative Space in Design: Tips and Best Practices. Online im Internet: <https://blog.tubikstudio.com/negative-space-in-design-tips-and-best-practices-2/#:~:text=What%20is%20Negative%20space%20in,also%20between%20and%20inside%20them> [Stand: 10.03.2023]

### 3.3.3 Palette / Farblehre

*“Palette refers to a character designer’s use of color. And when it comes to color, selectivity is key. The last thing you want is a character that is full of countless colors with no hierarchy or intentional use of palette. This will end up distracting the audience rather than engaging them.”<sup>57</sup>*

Ebenso wie die Wahl der richtigen Formen für einen Charakter, ist auch die Wahl der passenden Farben essenziell. Farben können Emotionen und Charaktereigenschaften übermitteln und den Ton einer Geschichte und eines Charakters verändern. Die Anwendung der richtigen Palette folgt dem gleichen Prinzip wie die *Shapelanguage*: Man muss zuerst das Prinzip der Farbenlehre verstehen, um diese Regeln richtig einsetzen zu können und diese Konventionen auch bewusst zu brechen.

*„Farbe gehört zu den Grundlagen des Grafikdesigns. Farbenlehre ist sowohl die Wissenschaft der Farben als auch die Kunst, Farben zu nutzen. Sie ordnet Farben in Systeme, erklärt, wie Menschen Farbe wahrnehmen, wie Farben sich vermischen, zusammenpassen oder im Gegensatz zueinanderstehen. Sie beschäftigt sich aber auch mit den subtilen (und oftmals kulturellen) Botschaften, die Farben kommunizieren – also den Farbbedeutungen, und den Methoden, die verwendet werden, um Farben zu reproduzieren.“<sup>58</sup>*

Die Farbenlehre lässt sich in drei große Teilbereiche unterteilen:

- Der Farbkreis
- Farbharmonien
- Farbpsychologie

---

<sup>57</sup> Vgl.: Deguzman, Kyle: What is Character Design — Tips on Creating Iconic Character. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> [Stand: 10.03.2023]

<sup>58</sup> Decker, Kris: Die Grundlagen der Farbenlehre. Online im Internet: <https://99designs.de/blog/design-tipps/grundlagen-der-farbenlehre/> [Stand: 12.03.2023]

### 3.3.3.1 Der Farbkreis

Der Farbkreis, erstmal eingeführt von Isaac Newton, ist eine grafische Darstellung der Farben und deren Zusammenhänge nach dem RGB-Farbschema.<sup>59</sup> Der Farbkreis setzt sich zusammen aus:

- **Primärfarben**, reine Pigmente nach dem RGB-Farbschema
  - Rot, Gelb und Blau
- **Sekundärfarben**, die Mischfarben von jeweils 2 Primärfarben
  - Grün, Orange und Lila
- **Tertiär** Farben, die Mischfarben von jeweils einer Primär und anliegenden Sekundärfarbe.

Diesen Mischprozess kann man so lang weiterführen, bis man einen nahtlos übergehenden Kreis hat.<sup>60</sup>



Abb. 11: Darstellung des Farbkreises und dessen Aufteilungen

Zieht man eine vertikale Linie durch die Mitte dieses Kreises, teilt man ihn in warme und kalte Farben. Die warmen Farben links (Rot, Orange, Gelb) und die kalten Farben (Lila, Blau, Grün) rechts. Warme Farben werden im Allgemeinen mit Energie, Helligkeit und Aktivität assoziiert, wohingegen kalte Farben oftmals für Ruhe, Frieden und Klarheit stehen.<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> Vgl.: Ebenda Decker, Kris

<sup>60</sup> Vgl.: Ebenda: Decker, Kris

<sup>61</sup> Ebenda: Decker, Kris

Zusätzlich gibt es auch Variationen des Farbkreises in der Form von Schattierungen, Tönungen und Ton von Farben.



Abb. 12: Schattierung, Tönung und Ton

*Eine Tönung ist ein Farbton, dem Weiß hinzugefügt wurde. Beispielsweise Rot + Weiß = Rosa. Eine Schattierung ist ein Farbton, dem Schwarz hinzugefügt wurde. Beispielsweise Rot + Schwarz = Burgunderrot. Und schließlich ist ein Ton eine Farbe, der Schwarz und Weiß (oder Grau) hinzugefügt wurde. Dies dunkelt den ursprünglichen Farbton ab, während es die Farbe dezenter und weniger intensiv erscheinen lässt.<sup>62</sup>*

### 3.3.3.2 Farbharmonien und Kontraste

Farbharmonie oder Color Schemes beschreiben die Art wie Kombinationen aus verschiedenen Farben miteinander Wirken, Harmonisieren und Kontraste erzeugen. Bei einem *Character Design* ist es immer wichtig nicht nur visuellen Kontrast zu anderen Figuren zu erzeugen, sondern auch innerhalb des *Designs* des einzelnen Charakters.

Der Kunstpädagoge und Maler Johannes Itten definierte sieben verschiedene Arten Kontraste zu erzeugen, welche auf den nachfolgenden Seiten beschrieben sind.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Ebenda: Decker, Kris

<sup>63</sup> Vgl.: Chiric, Alexander: 7 + 1 Farbkontraste – wie Komplementärfarben und Co. Zusammenwirken. Online im Internet: <https://www.onlineprinters.at/magazin/7-farbkontraste-komplementaerfarben-wirkung/> [Stand: 12.03.2023]

## 1. Farbe-an-sich-Kontrast (oder auch Buntkontrast)

*„Der Farbe-an-sich-Kontrast, auch Buntkontrast genannt, beschreibt die Kombination von mindestens drei reinen Farben, die auf dem Farbkreis möglichst weit auseinander liegen. „Reine Farben“ sind diejenigen Farben, die nicht durch Schwarz oder Weiß getrübt sind.“<sup>64</sup>*

Dieser Kontrast ist auffällig und extrem. Er wird nur sehr selten in einem einzelnen *Design* verwendet, da es schnell überwältigend, unbeholfen und ablenkend wirken kann. Eine häufige Anwendung findet er jedoch dabei, Teammitglieder mit gleichen Uniformen voneinander zu differenzieren. Beispielsweise bei „*Power Rangers*“ (1995) <sup>65</sup>

## 2. Komplementärkontrast

*„Der Komplementärkontrast ist eine extreme Form des Farbe-an-sich-Kontrasts, der durch die Zusammenstellung von zwei komplementären Farben zustande kommt. Komplementärfarben sind Farben, die sich auf dem Farbkreis gegenüberliegen (zum Beispiel Gelb und Lila oder Orange und Blau S.W.) (...) Wie beim Farbe-an-sich-Kontrast führen auch beim Komplementärkontrast die Kombinationen komplementärer Mischfarben zu einem sanfteren Kontrast.“<sup>66</sup>*

Der Komplementärkontrast zählt zu dem am häufigsten verwendeten, weil er oft besonders harmonisch und gleichzeitig lebendig wirken kann. Komplementäre Farben verstärken gegenseitig die Wirkung der anderen.

## 3. Hell-Dunkel-Kontrast (oder auch Helligkeitskontrast)

*Beim Hell-Dunkel-Kontrast wird eine helle Farbe einer dunklen Farbe gegenübergestellt. Dabei kommen sowohl bunte Farben als auch Schwarz, Weiß und Grau zum Einsatz, wobei die Kombination von Schwarz und Weiß den extremsten Kontrast bildet. Der Helligkeitskontrast kann Räumlichkeit bzw. Dreidimensionalität erzeugen. Helle Farben rücken dabei in den Vordergrund, dunkle Farben in den Hintergrund.<sup>67</sup>*

Oft wird dieser Kontrast verwendet, um einem sonst eher flach wirkenden *Design* Tiefe zu verleihen und eine visuelle Hierarchie der Bestandteile zu erzeugen.

---

<sup>64</sup> Luminatore: Gestaltungsgrundlagen. Farbkontraste. Online im Internet: <https://luminatore.com/gestaltungsgrundlagen-farbkontraste/#:~:text=Der%20Farbe-an-sich-,Schwarz%20oder%20Wei%C3%9F%20getr%C3%BCbt%20sind.> [Stand: 12.03.2023]

<sup>65</sup> Vgl.: Chiric, Alexander: 7 + 1 Farbkontraste – wie Komplementärfarben und Co. Zusammenwirken. Online im Internet: <https://www.onlineprinters.at/magazin/7-farbkontraste-komplementaerfarben-wirkung/> [Stand: 12.03.2023]

<sup>66</sup> Chiric, Alexander: 7 + 1 Farbkontraste – wie Komplementärfarben und Co. Zusammenwirken. Online im Internet: <https://www.onlineprinters.at/magazin/7-farbkontraste-komplementaerfarben-wirkung/> [Stand: 12.03.2023]

<sup>67</sup> Ebenda: Chiric, Alexander

Klassisch erzeugt ein Hell-Dunkel Kontrast zwischen zwei Charakteren oder Teams auch eine Gut-Böse Dynamik, beispielsweise in „Star Wars“ (ab 1977).

Historisch war dieser Kontrast vor allem auch in der schwarz-weiß Ära und den frühen Anfängen der Farbfilmzeit relevant. Charaktere wie Micky Mouse trugen weiße Handschuhe, um die Hände vom Körper abheben zu können.

#### **4. Kalt-Warm-Kontrast**

*„Beim Kalt-Warm-Kontrast stehen sich kalte und warme Farben gegenüber. Diese Farbkombinationen wirken sehr intensiv und ausdrucksstark. Außerdem werden sie subjektiv auch mit vielen weiteren Eigenschaften in Verbindung gebracht: schattig oder sonnig, beruhigend oder anregend, fern oder nah, leicht oder schwer sowie feucht oder trocken.“<sup>68</sup>*

Gleich wie der Hell-Dunkel-Kontrast kann der Kalt-Warm Kontrast eine Gut-Böse Dynamik erzeugen. Auch hierfür ist „Star Wars“ ein bekanntes Beispiel.

#### **5. Qualitätskontrast (oder auch Sättigungskontrast bzw. Intensitätskontrast)**

*„Die Farbqualität beschreibt den Reinheits- oder Sättigungsgrad einer Farbe. Werden reine, gesättigte Farben mit weniger gesättigten Varianten kombiniert, spricht man von einem Qualitätskontrast.“<sup>69</sup>*

Eingesetzt wird dieser Kontrast oft um auch in monochromatischen (einfärbigen) Paletten eine größere Menge an Varianz zu bekommen. Außerdem können Nebenrollen, die dasselbe Thema wie der Hauptcharakter repräsentieren, visuell diesem Zugeordnet werden, ohne die gleiche Menge an Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Die extremste Ausführung dieses Kontrastes bildet der Bunt-Unbunt Kontrast, bei welchem (nahezu) reine Farben mit Schwarz, Weiß oder Grau kombiniert werden.<sup>70</sup>

#### **6. Quantitätskontrast (oder auch Flächenkontrast)**

Im Gegensatz zu den vorangehenden Kontrastarten handelt es sich beim Quantitätskontrast eigentlich nicht um einen Farbkontrast. Vielmehr beschreibt er das Flächenverhältnis bzw. den Anteil, den die Farben im Vergleich zueinander einnehmen.

---

<sup>68</sup> Ebenda: Chiric, Alexander

<sup>69</sup> Ebenda: Chiric, Alexander

<sup>70</sup> Vgl.: Ebenda: Chiric, Alexander

Dieser ist in einem *Design* besonders wichtig, um den Farben eine visuelle Hierarchie zuzuordnen. Farben können durch verschieden große Anteile andere Bedeutungen bekommen und das *Design* wirkt dadurch oft harmonischer und bewusster.<sup>71</sup>

## 7. Simultankontrast

Der Simultankontrast beschreibt die Wirkung von einer Farbe im Kontext zu verschiedenen anderen. Beispielsweise wirkt Grau zusammen mit Weiß dunkel, aber gemeinsam mit Schwarz hell.

Oft kommt dieser ins Spiel bei der Überlegung, auf welchen verschiedenen Hintergründen der Charakter wie wirken soll.<sup>72</sup>

### 3.3.3.3 Farbpsychologie

*„Die Farbpsychologie erforscht, ob und in welchem Ausmaß Farben die Gefühle, Gedanken, Reaktionen und Entscheidungen von Menschen beeinflussen. Jeder Farbe wird dabei ein Spektrum von Bedeutungen zugeordnet.“<sup>73</sup>*

Der Farbpsychologie zufolge assoziieren wir bestimmte Eigenschaften und Emotionen mit einer bestimmten Farbe. Diese Wirkung basiert auf Empfindungen und Erfahrungen, welche der Mensch seit Jahren macht.<sup>74</sup> Als Beispiel, die meisten Menschen assoziieren die Farbe Orange mit Wärme, weil in der Natur Orange meistens in diesem Kontext zu sehen ist: Feuer, Wüsten Sommerlicht, etc.. Allerdings ordnet nicht jeder der Farbe die gleiche Bedeutung zu. Einige empfinden Wärme als positiv im Sinne von Vertrautheit oder Lebenslust, andere hingegen empfinden es als negativ und assoziieren damit vielleicht Oberflächlichkeit.<sup>75</sup>

Ähnlich wie durch den Einsatz von Shapelanguage, werden auch Farben benutzt, um einem Charakter auf subtile Art ein oder mehrere Gefühle zuzuordnen.

---

<sup>71</sup> Vgl.: Ebenda: Chiric, Alexander

<sup>72</sup> Vgl.: Ebenda: Chiric, Alexander

<sup>73</sup> Natrapei, Iulia: So wichtig ist Farbpsychologie im Marketing. Online im Internet: <https://blog.hubspot.de/website/farbpsychologie#:~:text=Was%20ist%20Farbpsychologie%3F,ein%20Spektrum%20von%20Bedeutungen%20zugeordnet>. [Stand: 12.03.2023]

<sup>74</sup> N.B., Daniela: Die psychologische Wirkung von Farben. Online im Internet: <https://www.onlineprinters.at/magazin/die-psychologische-bedeutung-der-farben/> [Stand: 24.03.2023]

<sup>75</sup> Ebenda: N.B., Daniela

## **Rot**

Rot ist eine der auffälligsten Farben. Sie steht für Liebe, Leidenschaft und Verlangen, aber auch für Gewalt, Blut, Wut und Hitze. Eine andere gängige Methode, die Farbe Rot einzusetzen, um eine Emotion zu visualisieren, ist die Metapher „Rot sehen vor Wut“ visuell mit sich Rot verfärbenden Augen darzustellen. Die Farbe kommt häufig bei explosiven, Aufmerksamkeit erregenden Charakteren vor.

## **Orange**

Auch die Farbe Orange ist eine aufmerksamkeits-erregende Farbe. Sie symbolisiert Wärme, Vitalität, Vertrauen und Mut. Konträr dazu steht sie aber auch für Gefahr und Oberflächlichkeit.

## **Gelb**

Gelb ist die luminöseste Farbe im Farbkreis. Sie steht für positive Themen wie Optimismus und Freude, aber auch für Egoismus, Geiz und Krankheit basierend auf Schattierung und Ton der Farbe.

## **Pink**

Die allgemein als feminin empfundene Farbe Pink ist die Farbe der Romanze, Liebe, Schönheit und Verspieltheit. Sie verkörpert viele der gleichen Themen wie ihre mehr gesättigte Basis Farbe Rot auf eine abgeschwächte, positivere Art. Pink wird meistens bei weiblichen oder kindlichen Charakteren verwendet.

## **Blau**

In den meisten Kulturen wird die Farbe Blau verwendet, um Männer oder Männlichkeit zu repräsentieren. Sie steht für Ordnung, Ruhe, Vernunft und Kälte. Zu ihren Hauptthemen zählen auch Trauer, Sehnsucht und Melancholie.

## **Grün**

Grün ist die Farbe der Natur. Ein Wald-Grün stellt Leben, Pflanzen und Regeneration dar. Zufriedenheit, Glück und Hoffnung prägen häufig *Designs* mit Grün als Hauptfarbe. Grellere, unnatürlichere Variationen der Farbe repräsentieren auch Neid, Gift und Unreife.

## Schwarz

Schwarz ist Abwesenheit von Licht. Schwarz steht nicht nur für das „reine Böse“ sondern auch Unabhängigkeit, Leere, Trauer und Depression. Sie wirkt düster, dicht und massiv. Sie wird vor allem bei Antagonisten oder Antihelden eingesetzt.

## Weiß

Als Gegenteil zu Schwarz, repräsentiert Weiß dennoch viele der gleichen Konzepte. Auch sie steht für Leere, Trauer und Unendlichkeit. Die Farbe ist strahlend hell und blendend und kann damit aber auch überwältigend und verurteilend wirken. Charaktere mit einer hauptsächlich weißen Palette sind oft unschuldig, rein, ordentlich und intellektuell. Beispiele dafür wären Engel, Ärzte oder Richter.

## Grau

Grau wirkt oft unbestimmt, charakterlos und neutralisierend. Oft gehen Themen wie Langeweile, Eintönigkeit, Sachlichkeit und Neutralität mit dieser Farbe einher. Sie kann eingesetzt werden um andere, auffälligere Farben oder Charaktere auszugleichen und kann einen Ruhepol darstellen. Allerdings sollte auch bedacht werden, dass je nach Kontext die Farbe drastisch anders wirken kann.

### 3.3.3.4 Fallbeispiel: "Inside Out"



Abb. 13 Collage "Inside Out" (2015) Charaktere

Der Film „*Inside Out*“ (2015), dessen Cast zu einem Großteil aus personifizierten Emotionen macht sehr deutlich Gebrauch von Farbsprache, um visuell die Emotionen der einzelnen Charaktere zu verdeutlichen.

- **Joy** (dt. Freude) hat eine, im Vergleich zu den anderen, sehr bunte Palette. Ihre Farben sind geprägt durch Farbe-an-sich und komplementär Kontraste und das *Design* hat fast durchgehend eine ähnliche Helligkeit. Das lässt ihr *Design* am grellsten und heitersten wirken, obwohl die Sättigung der einzelnen Farbe niedriger ist als in manchen der anderen Designs. Die Hauptfarbe bildet ein Gelb-Orange, welche die Freunde und Vitalität ihrer Persönlichkeit unterstreichen. Eine der herausstechenden Farben ihrer Palette ist aber auch Blau, was Joy's Erkenntnis, dass man Kummer braucht, um glücklich sein zu können, vorausahnen lässt.
- **Sadness** (dt. Kummer) hat hauptsächlich monochromatisch blaue Palette. Ihre Farben unterscheiden sich hauptsächlich durch Hell-Dunkel und Qualitätskontraste. Die blaue Farbgebung repräsentiert sehr deutlich den namensgebenden Kummer, den die Figur verkörpert. Obwohl jedoch die Hauptemotion Trauer ist, ist die Figur selbst eigentlich ein nervöser, ängstlicher Charakter. Das wird visuell durch die Akzentfarbe ihrer Brille, Lila, welche im Film für Angst steht, angedeutet.
- Auch **Fear** (dt. Angst) besitzt ein maßgeblich monochromatisches *Design*. Auch hier unterscheiden sich die Farbe hauptsächlich durch Hell-Dunkel und Qualitätskontraste. Die schlaksige, fragile, durch dünne gewunden Linien geprägte Formensprache wird durch ein zartes lila unterstützt. Zusammen mit dem zittrigen Muster seines Pullunders geben sie dem Charakter einen ängstlichen, nervösen Ton.
- **Anger** (dt. Wut) hat die kräftigste Hauptfarbe – ein knalliges, gesättigtes fast Primärfarben Rot. Das wird, mittels eines Quantitätskontrasts, durch stark entsättigte dunkle und helle Rottöne ausbalanciert, die einen großen Anteil des *Designs* ausmachen. Genauso explosiv wie die Farbe ist auch das Temperament des Charakters, welches durch die Farbe deutlich visualisiert wird.
- **Disgust's** (dt. Ekel) *Design* macht ebenfalls sehr deutlich Gebrauch von den negativen Konnotationen der Hauptfarbe Grün. Wie die meisten anderen hat auch sie ein monochromatisches *Design* mit hauptsächlich Hell-Dunkel und Qualitätskontrasten. Ebenso wie Sadness, ist auch bei ihr die Akzentfarbe Lila vertreten, um die Angst anzudeuten, die hinter der harten, passiv-aggressiven Persönlichkeit verborgen liegt. Im

Gegensatz zu Sadness stellt in ihrem *Design* Lila bzw. Magenta einen deutlich größeren Farbe-an-sich Kontrast dar, weshalb das durch die Menge der Anteile der Farben, den Quantitätskontrast, ausgeglichen wird.

Wenn man den Cast als Ganzes betrachtet, ist erkennbar, dass sich Joy als Hauptcharakter durch ihre Helligkeit deutlich von den anderen Emotionen abhebt. Das unterstützt den Fakt, dass sie am Anfang des Films, das Ruder in Rileys' Kopf fest im Griff hat. Weitergehend visualisiert sie auch Joys Schwarz-Weiß Mindset, dass sie die ‚Gute‘ Emotion ist und die anderen nur sind, um Riley zu beschützen.

### 3.3.4 Exaggeration / Simplification

*„Um Figuren zu erschaffen, die einen unmittelbaren, starken Eindruck von ihrer Person vermitteln, gehören Exaggeration und Simplifikation zu den wirksamsten Mitteln, die ein Zeichner einsetzen kann. Ohne die notwendigen Strukturen zu missachten, damit sich die Anatomie solide und wahrhaftig anfühlt, kann ein Designer die Größe und Form einzelner Teile und die Art und Weise, wie sie sich zueinander verhalten, verschieben und ziehen, um Figuren zu schaffen, die einen Schritt über die Realität hinausgehen, ohne falsch zu wirken.“<sup>76</sup>*

**Exaggeration** (dt. Übertreiben, Überzeichnen) beschreibt die Praxis, bestimmte Aspekte eines *Designs* zu überzeichnen und als Karikatur davon darzustellen, ohne es in der Welt unglaubwürdig wirken zu lassen.

*„Wenn Sie die wichtigsten Merkmale Ihrer Figur übertreiben, wirkt sie lebendiger als das Leben selbst. Übertriebene Merkmale helfen dem Betrachter auch, die wichtigsten Eigenschaften der Figur zu erkennen.“<sup>77</sup>*

**Simplification** (dt. Vereinfachen) beschreibt den Prozess, Teile eines oder ganze *Designs* simpler, einfacher und unrealistischer darzustellen, um den Charakter auf das Wichtigste zu reduzieren.

Jeder Comic, Cartoon oder Animationsfilm stellt eine Vereinfachung der Wirklichkeit dar. Wie bereits erwähnt, muss eine Designer:in im Kopf behalten, wie oft dieser Charakter am Ende

---

<sup>76</sup> N.B.: Anatomy and Character Design. Exaggeration & Simplification. Online im Internet: <https://sites.google.com/site/anatomyandcharacterdesign/exaggerated-anatomy-for-characterization/stylizing-anatomy> [Stand: 19.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>77</sup> N.B.: Pixar's Character Design Tips. Online im Internet: <https://tryingtobeanimator.wordpress.com/2017/05/01/pixars-character-design-tips/> [Stand: 19.03.2023]

reproduziert werden soll. Wichtig hierbei ist auch zu beachten, wo man die Details braucht, um die Clarity nicht zu verlieren und wo man auch mit weniger denselben Effekt erzielen kann.

Auf den *Pose* Aspekt von *Exaggeration* wird näher im Kapitel *Character Performance* eingegangen.

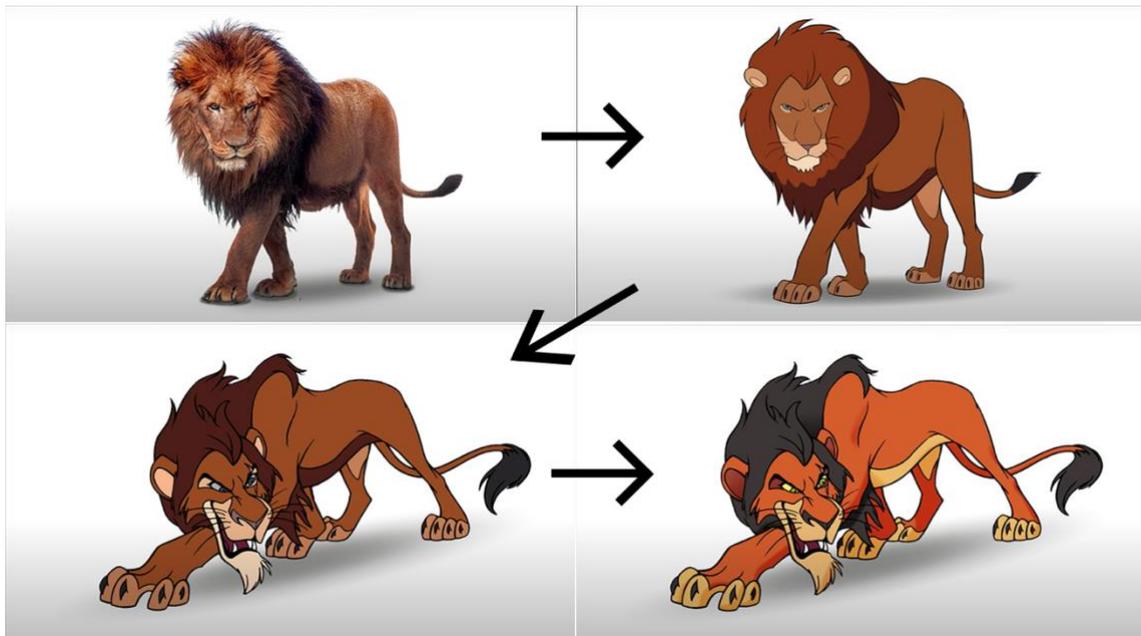


Abb. 14 Collage Simplification und Exaggeration

Der Prozess von Vereinfachen und Überzeichnen kann man an der beispielhaften Darstellung (Abb. 14) von Scar aus „*The Lion King*“ (1994) erkennen.

- Die erste Zeichnung stellt zwar den Löwen ‚richtig‘ und erkennbar dar, vermittelt jedoch noch wenig von der Persönlichkeit des Charakters.
- Die Formsprache und *Pose* der zweiten Grafik drückt hingegen schon deutlich konkreter einen Charakter aus und vermittelt die hinterlistige, manische Art die Scar besitzt.
- Verstärkt wird das in der dritten Zeichnung nochmals durch die intensiveren, unnatürlichen Farben.

Trotz aller Abweichung von der Realität ist Scar immer noch deutlich erkennbar als Löwe. Seine Proportionen sind realistisch und glaubhaft, obwohl man in der freien Wildbahn so einen Löwen niemals antreffen würde.

### 3.3.4.1 „Form follows Function“

*“Remember what I said about form follows function? What that all boils down to is that no matter how cool your design looks, it should always look like it would work.”<sup>78</sup>*

Auch wenn man in seinem *Design* eigene Regeln für was möglich ist und was nicht, gibt es auch hierbei Grenzen.

Zum Beispiel sind wir schnell bereit zu vergessen, dass Engel anatomisch nicht funktionieren könnten, aber weibliche Kriegerinnen in „Bikini Rüstung“ werden immer mehr mit Skepsis bedacht. Solche Skepsis kann Zuschauende sehr schnell aus der Geschichte reißen und verändert maßgeblich Seh- oder Spielerlebnis.

Ein *Design* muss immer glaubhaft bleiben. Diese Regel trifft nicht nur auf die optische Erscheinung eines Charakters zu, sondern auch auf seine Handlungen, Motive und auch Bewegungen. Letzteres wird nochmals genauer im Kapitel *Character Performance* behandelt.<sup>79</sup>

### 3.3.4.2 Diversität

Verschiedene Charaktere in einem Film oder Spiel sollten sich immer voneinander unterscheiden. Sie sollten zwar alle im Style des Films gehalten werden, aber sonst ist visuelle Diversität eines der besten Werkzeuge um eine Welt ausgewogen und natürlich zu gestalten.

Diversität spielt im Film, Medien und Spiele Bereich eine große Rolle. Jeder Mensch, egal ob Person of Color, Disabled Persons, LGBTQ+, alt oder jung, und egal welches Gender, sollte sich auf der Leinwand repräsentiert sehen. Die richtige Art von Repräsentation hilft, ein inklusives authentisches Filmerlebnis zu schaffen.

Dieses Thema weiter auszuführen und auch näher auf Aspekte dessen, wie Appropriation oder ‚Minderheitsquoten‘ einzugehen, würde allerdings den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

### **Body Variety / Körpertypen**

Eine der ersten Anlaufpunkte für *Character Designer:innen*, wenn es darum geht Diversität in einem Cast zu schaffen, ist der Körpertyp.

---

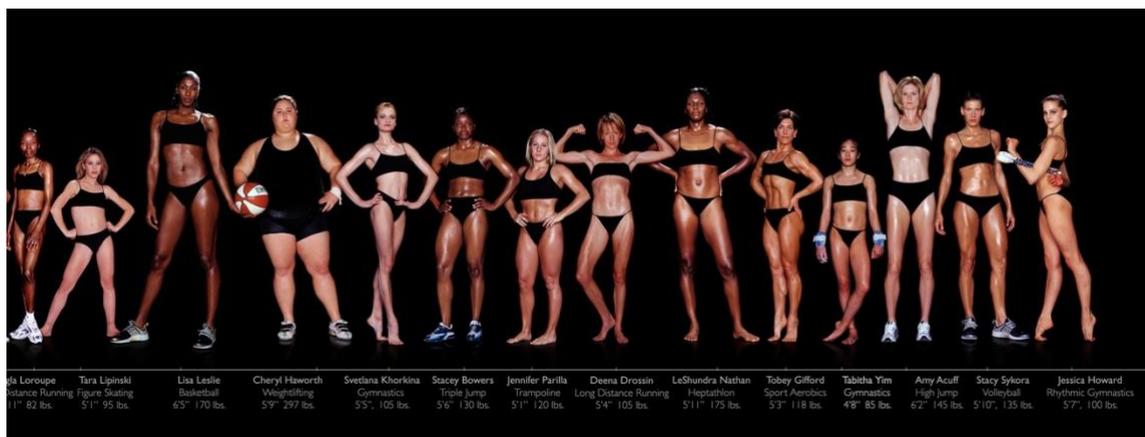
<sup>78</sup> Tillman, Bryan (Elsevier): Creative Character Design. USA 2011 S.78

<sup>79</sup> Vgl.: Ebenda: Tillman, Bryan

Schaut man sich allerdings zum Beispiel weibliche Superhelden an, fällt einem sehr schnell auf, dass die *Designs* nicht sehr divers sind. Die abgebildeten Frauen teilen den gleichen „Sanduhr“ Körpertyp. Durch ihre hautengen Kostüme unterscheiden sich die *Silhouetten* fast ausschließlich durch ihr Haar und Assessors. Man könnte behaupten, dass das daran liegt, dass alle drei besonders sportlich und in Topform sind. Vergleicht man allerdings die Körpertypen der Frauen hier mit der Fotoserie von Howard Schatz von weiblichen Athleten in Topform, sieht man sehr schnell, dass das nicht der Fall sein müsste.



Abb. 15 Collage weibliche Superhelden



Nur zwischen „dünn“ und „sportlich“ als Körpertyp-Optionen zu wechseln, kann nicht nur für eine eintönigen Cast sorgen, sondern auch einen unrealistischen Stereotyp auf die Charaktere im Film projizieren. Jeder Mensch – und es gibt deutlich mehr als nur schlanke und sportliche – sollte sich in einem Charakter wiedersehen können.

Abb. 16 Weibliche Athleten fotografiert von Howard Schatz



## 3.4 Prozess

Mit den angeführten Methoden hat ein *Designer* ein breites Repertoire an Werkzeugen, die er oder sie verwenden kann, um einen guten, einprägsamen Charakter zu erschaffen.

Ähnlich wichtig ist allerdings noch der Prozess und die Arbeitsschritte, die für ein gut durchdachtes *Character Design* wichtig sind.

### 3.4.1 Recherche

Wie schon oft erwähnt ist es wichtig, eine fundierte Basis in den Methoden und Prinzipien des *Character Designs* zu haben. Zusätzlich sollte eine *Designer:in* ein solides Verständnis von Anatomie haben, um die Charaktere realistisch erscheinen zu lassen. Anatomisches Fachwissen kann außerdem helfen, auch in realitätsnäheren Produktionen *Shapelanguage* besser einsetzen zu können.



Abb. 17 Beispiel für *Shapelanguage* in einem realitätsnahen Design

Auch wenn man selbst ein recht ausgeprägtes Verständnis von Anatomie hat, kann es trotzdem sehr hilfreich sein, Bilder zur Hilfe heranzuziehen. Das gilt auch für nicht menschliche Charaktere.

Bei der Recherche geht es aber auch darum, Inspirationen für den Charakter zu finden. Die Erstellung eines sogenannten „Moodboards“ dient dazu, einen visuellen Leitfaden für das *Design* zurecht zu legen. Ein Moodboard kann alles von Photographien über andere Charaktere bis hin zu Farbpaletten enthalten. Bei der Verwendung von Werken anderer *Designer* ist es aber essenziell, sich nur inspirieren zu lassen und nicht zu kopieren.<sup>80</sup>

---

<sup>80</sup>Vgl.: Boicheva, AI: The Basics of Character Design Process: Insights and Examples. <https://graphicmama.com/blog/character-design-process/> [Stand: 19.03.2023]

Ein Beispiel für einen Charakter inspiriert an einer Persönlichkeit aus dem echten Leben ist die Unterwasserhexe Ursula aus „*The little Mermaid*“ (1989). Ihr *Design* wurde von der Drag Queen Divine.



Abb. 18 Collage Divini und Ursula "The Little Mermaid" (1989)

*„Die Vorbereitung besteht darin, die theoretischen Prinzipien zu verstehen, die für ein gutes Charakterdesign erforderlich sind. Die Umsetzung dieser Prinzipien in die Praxis ist jedoch der Punkt, an dem die wahre Magie geschieht.“<sup>81</sup>*

### 3.4.2 Concept Art

Hat man sich alle nötigen Referenzen und Inspirationen zusammengesucht, ist der nächste Schritt die (visuelle) Konzeption. Dass kann auf viele Arten und in vielen Medien passieren. Die vermutlich Gängigste ist das simple Zeichnen, sei es mit Stift und Papier oder digital. Allerdings tendieren manche *Concept Artists* auch zu deutlich ausgefalleneren Medien wie Tonskulpturen.



Abb. 19 Character Design "Perrito" von Jesus Igleasis



Abb. 20 Character Design „Perrito“ von Andrea Blasich

<sup>81</sup> Deguzman, Kyle: What is Character Design — Tips on Creating Iconic Character. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> [Stand: 10.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

Die obigen Abbildungen zeigen beide *Concept Art* für den Charakter Perrito aus „*Puss in Boots: the last wish*“ (2022). Sie stellen verschiedene Stadien im Konzeptionsprozess dar.

In diesem frühen Stadium des *Designs* ist es wichtig, offen zu bleiben und sich nicht zu schnell auf ein *Design* zu fixieren. Man sollte verschiedene Iterationen ausprobieren und mit Proportionen und Farbe spielen. Solche *Thumbnails*, schnelle, grobe Sketches helfen einer Designer:in die richtige Idee oder Richtung zu finden und sich Feedback einzuholen, ohne stundenlange Arbeit zu verwerfen, wenn die Richtung nicht passt. Hat man das gewünschte oder eine Kombination aus mehreren *Thumbnails* festgelegt, folgt meist ein konkreterer Sketch mit mehr Augenmerk auf Anatomie und Funktionalität des *Designs*. Je weiter man im Prozess der Konzeptionierung ist, desto mehr Details und Kleinigkeiten werden dem Charakter hinzugefügt und festgelegt. Kleidung, Accessoires und Körpermerkmale werden finalisiert und coloriert.<sup>82</sup>

### 3.4.3 Character / Model Sheet

Steht das *Design* des Charakters fest, wird meistens ein Model oder *Character Sheet* erstellt. So ein Sheet dient als Referenz für alle Animators oder andere Departments, die mit diesem Charakter später arbeiten müssen. Er sorgt für Konsistenz und Einheit im *Design* eines Charakters über die gesamte Produktion.

Mögliche Komponenten eines *Character Sheets*:

- **Turnaround:** ein Turnaround zeigt den Charakter von allen Seiten. Hilft bei dem dreidimensionalen Verständnis und Konsistenz eines Charakters.
- **Expression Sheet:** Stellt den Charakter mit verschiedene Emotionen dar. Hier lässt sich die Persönlichkeit und Expressivität eines Character erkennen.
- **Variationen:** Nicht alle Cartoon Character wechseln ihr Outfit über den Verlauf einer Show oder Films, aber bei manchen ist es wichtig ihre verschiedenen Outfits zu kennen. Verschiedene Frisuren sind auch öfter vertreten.

---

<sup>82</sup> Vgl.: Boicheva, Al: The Basics of Character Design Process: Insights and Examples. Online im Internet: <https://graphicmama.com/blog/character-design-process/> [Stand: 19.03.2023]

- **Details und Accessoires:** Oft werden auch besonders wichtige Details nochmals größer und genauer dargestellt. Situationsbedingt lohnt es sich auch hin und wieder ein eigenes *Design Sheet* für Accessoires wie Waffen zu erstellen.<sup>83</sup>

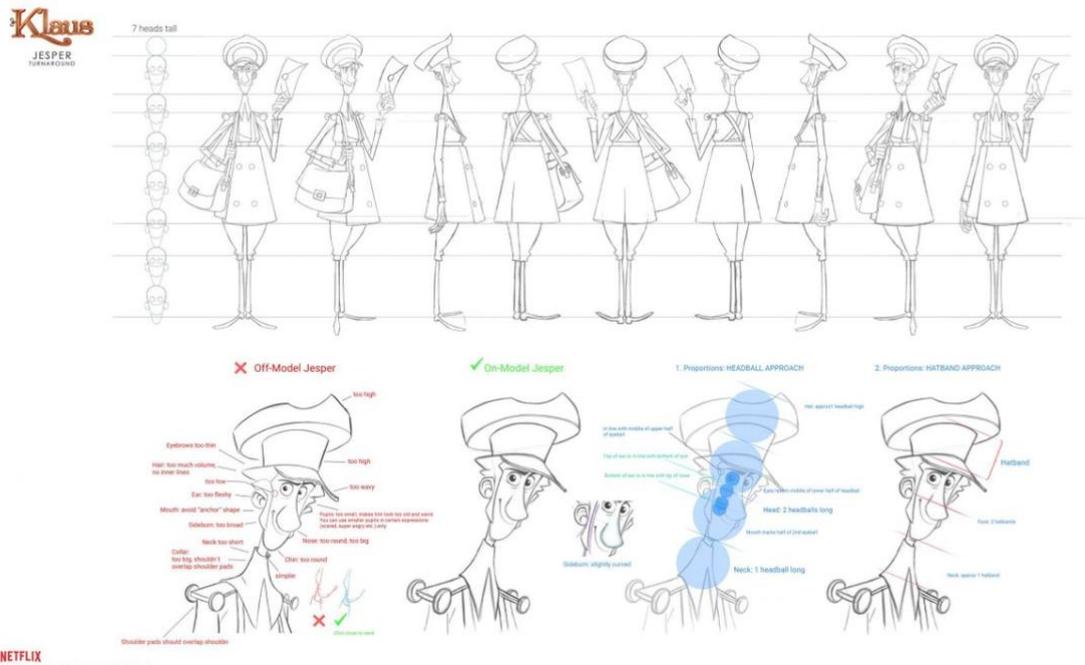


Abb. 21 Character Turnaround Jesper "Klaus" (2019)

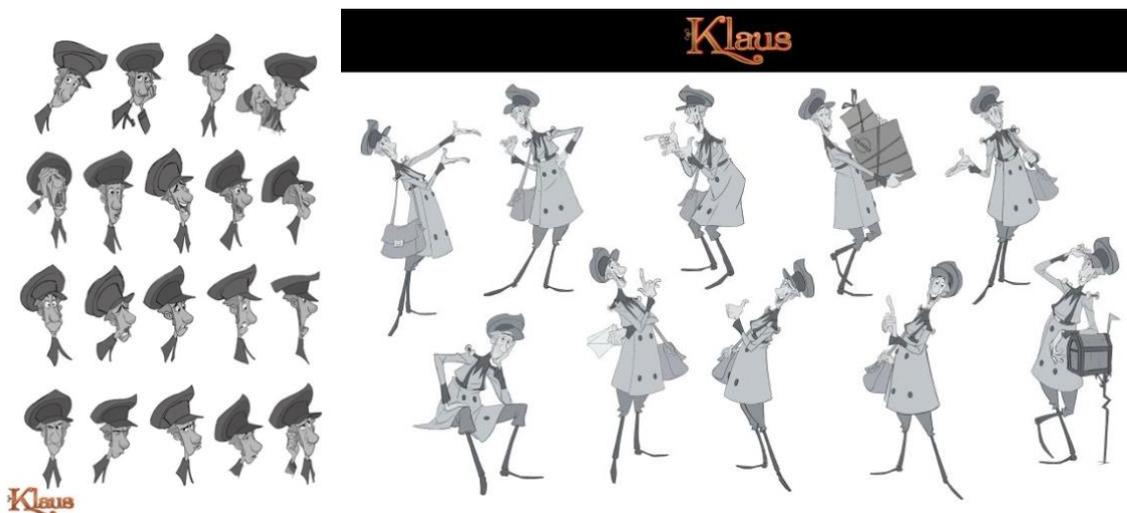


Abb. 22 Collage Jesper Expressionsheet und Character Exploration "Klaus" (2019)

<sup>83</sup> Vgl.: Boicheva, AI: The Basics of Character Design Process: Insights and Examples. Online im Internet: <https://graphicmama.com/blog/character-design-process/> [Stand: 19.03.2023]

### 3.4.4 Modelling / Animation Pass

In 3D Produktionen folgt nach dem *Model Sheet* die 3D Version des Charakters. Hierbei kann sich das *Design* noch beachtlich verändern. Manche *Designs* funktionieren gut als Zeichnung aber kommen in 3D nicht richtig zur Geltung.

Der Prozess inkludiert meistens *Blocking*, *Sculpting*, *Texturing* und *Texture Painting*, *Grooming*, *Clothing* bzw. *Cloth Simulation* und *Rigging*.

Ähnlich wie 2D Model und Expression Sheets gibt es auch in 3D animierte Turnarounds und Expression Tests.



Abb. 23 Character Design Stages Mr. Loup "The Bad Guys" (2022)



Abb. 24 Character Design Stages Mr. Snake "The Bad Guys" (2022)

## 4 Character Performance

**Character Performance** beschreibt die Animation eines Charakters. Genauer aber meint der Begriff die Art und Weise wie sich ein Charakter bewegt.

Jedes Lebewesen hat seine eigene Art sich zu bewegen und zu agieren. Durch seine Gestik, Mimik und Körpersprache lässt sich sehr viel über einen Menschen sagen. Wie er oder sie sich fühlt, ob er eine Situation als positiv oder negativ empfindet oder auch ob er oder sie sich zu einer Person hingezogen fühlt.

### 4.1 Acting for animation

Ähnlich wie eine Schauspieler:in einer Figur eine Art zuordnet und die vor der Kamera oder auf der Bühne portraitiert, gibt auch der *Character Animator* einer Figur eine visuelle Persönlichkeit.

*„Character animators breathe life in their characters, creating the illusion of thought, emotion and personality.“<sup>84</sup>*

*Character Animator* werden hin und wieder auch als „Schauspieler mit einem Stift“ bezeichnet, deswegen ist es wichtig, dass sie die Grundlagen von Körpersprache, Gestik und Mimik verstehen.

### 4.2 Körpersprache

*„Körpersprache umfasst alle bewussten und unbewussten Signale des Körpers, die Aufschluss über den Gefühlszustand oder die Absichten eines Menschen geben. Dazu zählen sämtliche nonverbale Äußerungen der Gestik, Mimik, Körperhaltung und Bewegung.“<sup>85</sup>*

---

<sup>84</sup> Wikipedia: Character animation. Online im Internet: [https://en.wikipedia.org/wiki/Character\\_animation](https://en.wikipedia.org/wiki/Character_animation) [Stand: 19.03.2023]

<sup>85</sup> N.B.: Körpersprache: Die wichtigste Form der nonverbalen Kommunikation. Online im Internet: <https://www.ionos.de/startupguide/produktivitaet/koerpersprache/#:~:text=K%C3%B6rpersprache%20umfasst%20alle%20bewussten%20und,%2C%20Mimik%2C%20K%C3%B6rperhaltung%20und%20Bewegung.> [Stand: 19.03.2023]

### 4.2.1 Mimik

*„Unter der Mimik versteht man Bewegungen des Gesichts, die nicht rein funktionell bedingt sind (z.B. Kauen, Lidschlag), sondern in erster Linie dem emotionalen Ausdruck bzw. der non-verbalen Kommunikation dienen.“<sup>86</sup>*

Augen werden als Fenster zur Seele bezeichnet und das aus gutem Grund - Emotionen werden zum großen Teil über die Augen transportiert und vom Mund und den Gesichtszügen lediglich verstärkt.<sup>87</sup>

Beispiele für Ausdrücke im Gesicht:

- **Freude:** Die Augen sind leicht zusammengekniffen die Augenbrauen sind aber entspannt, das Lächeln zieht die Wangen nach oben, ein weites Lächeln zeigt vielleicht sogar die Zähne
- **Überraschung:** Die Augen sind weit aufgerissen und die Augenbrauen hochgezogen.<sup>88</sup> Der Charakter kann auch schnell die Luft einziehen oder sogar in extremen Fällen (eher Erschrecken) aufschreien.
- **Trauer:** Die Mundwinkel ziehen nach unten, die Augenbrauen sind zusammengezogen und die Augen werden zusammengekniffen. Um Trauer oder Tränen zu verstecken, blitzen eine Person oft oder schnieft.
- **Wut:** Zusammengekniffene Augen und zusammengezogene Augenbrauen. Die Brücke der Nase kräuselt sich und die Stirn runzelt sich.
- **Angst:** Die Augen sind weit aufgerissen und der Blick huscht nervös und hektisch hin und her. Bei Panik sind die Augen aber auch vielleicht zusammengekniffen.<sup>89</sup>

Augen können auch nicht lügen. Auch wenn der Charakter ein Gefühl verbergen möchte, sieht man es trotzdem oft in den Augen. Ein Lachen das nicht bis zu den Augen reicht oder Pupillen die sich weiten und verengen können das Ausdrücken.

---

<sup>86</sup> Antwerps, Frank; User N.B.: Mimik. Online im Internet: <https://flexikon.doccheck.com/de/Mimik> [Stand: 19.03.2023]

<sup>87</sup> N.B.: Körpersprache: Die wichtigste Form der nonverbalen Kommunikation. Online im Internet: <https://www.ionos.de/startupguide/produktivitaet/koerpersprache/#:~:text=K%C3%B6rpersprache%20umfasst%20alle%20bewussten%20und,%2C%20Mimik%2C%20K%C3%B6rperhaltung%20und%20Bewegung.> [Stand: 19.03.2023]

<sup>88</sup> Ebenda: N.B., Körpersprache

<sup>89</sup> Vgl.: Ebenda: N.B.: Körpersprache:]

Metaphorisch sieht man auch in den Augen, wenn ein Charakter stirbt, wie das „Leben aus seinen Augen weicht“ in der Animation oft durch das Verschwinden von den *Highlights* in Augen ausgedrückt.



Abb. 25: Gesichtsausdrücke bei einem 3D Character

#### 4.2.2 Gestik

*„Als **Gestik** werden Bewegungen mit nonverbaler, kommunikativer Aussage bezeichnet.“<sup>90</sup>*

Die meisten Gesten sind angelernt und werden von den Eltern und dem Umfeld in der Frühen Kindheit angeeignet. Ebenso basieren sie auf kultureller Prägung und so hat nicht in jeder Gesellschaft jede Geste die gleiche Bedeutung. Sie dienen Menschen und Tieren dabei sich auszudrücken aber auch ihre eigenen Gedanken zu ordnen. Auch wenn eine Figur unbeobachtet ist, gestikuliert sie trotzdem.

Gesten können von einem kleinen, anerkennenden Kopfnicken bis zu wilden, fuchtelnden Armen gehen.

Beispiele für Gesten:

- **Kopf Nicken oder Schütteln:** Können viele Bedeutungen haben wie ‚Ja‘ und ‚Nein‘ oder ‚Hallo‘ aber auch es kann auch Ungläubigkeit ausdrücken.

---

<sup>90</sup> Mörkl, Sabrina: Gesik. Online im Internet: <https://flexikon.doccheck.com/de/Gestik> [Stand: 19.03.2023]

- **Willkommen heißen:** Offene ausgestreckte Arme oder eine gehobene winkende Hand, eine Hand ausgestreckt zu einem Handschlag
- **Hände erhoben:** Beide Hände hoch in die Luft zu heben kann ‚sich ergeben‘ heißen aber eine Figur kann auch beide Hände offen vor ihrem Körper haben, um ihr gegenüber zu besänftigen und zu beruhigen
- **Schulterzucken:** Kann Hilflosigkeit oder Unwissenheit ausdrücken aber auch Gelichgültigkeit.
- **Hände ringen:** die Hände zu ringen kann ein nervöser Tick sein und eine Art sich zu beruhigen, aber auch eine erwartungsvolle Geste.
- etc.<sup>91</sup>

In der Animation wird viel über Hände ausgedrückt. Sie machen es einfacher die Geste auch in der *Silhouette* deutlich zu machen.

### 4.2.3 Körperhaltung

Ein stolzer, selbstbewusster Charakter streckt seine Brust heraus und hebt den Kopf, eine ängstliche Figur kauert in sich zusammen und senkt den Blick und eine traurige Person lässt die Schultern hängen.

Hier sollte man auch beachten, wie der Charakter sich im Vergleich zu anderen darstellt. Ist er ihnen zugedreht, meidet er ihren Blick, steht er näher als notwendig ist und berührt sie sanft

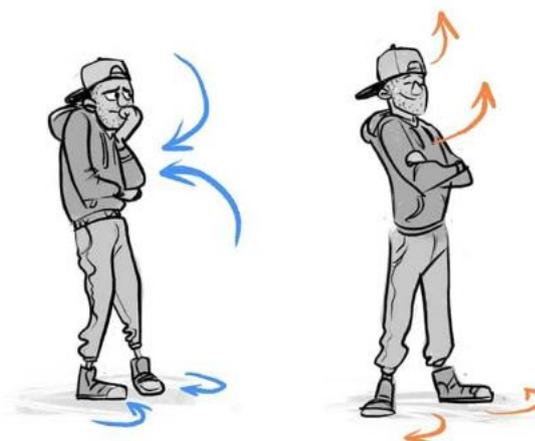


Abb. 26 Körpersprache

<sup>91</sup> Vgl.: N.B.: Körpersprache: Die wichtigste Form der nonverbalen Kommunikation. Online im Internet: <https://www.ionos.de/startupguide/produktivitaet/koerpersprache/#:~:text=K%C3%B6rpersprache%20umfasst%20alle%20bewussten%20und,%2C%20Mimik%2C%20K%C3%B6rperhaltung%20und%20Bewegung.> [Stand: 19.03.2023]

oder dringt er in ihren Personal Space ein. Charaktere die sich besser oder schlechter kennen, werden unterschiedliche Abstände zueinander halten.

#### 4.2.4 Bewegung

Körperhaltung und Bewegung sind kaum voneinander zu trennen.

*„Es ist unwahrscheinlich, dass ein Mensch mit stolzer, aufgerichteter Körperhaltung zaghaft vor sich hin tippelt, während eine geduckte, in sich zusammengesunkene Person wohl kaum mit schnellen, großen Schritten durch die Straßen geht.“<sup>92</sup>*

Körperhaltung und Bewegung sollten zusammenspielen aber Mimik und Körperhaltung können einen Kontrast zueinander darstellen. Ein Charakter kann eine tapfere Miene aufsetzen aber seine Hand kann immer noch zittern oder umgekehrt ein Charakter streckt stolz die Brust heraus, aber auf seinem Gesicht ist die Angst trotzdem zu sehen.

Wenn man über die Persönlichkeit eines Charakters nachdenkt, sollte auch die Überlegung, wie sich das nach außen zeigt, ein Teil davon sein. Das ist ein weiterer Grund warum *Expression sheets* und *Character Test Animationen* wichtig sind, um den Charakter auch in seiner oder ihrer Bewegung konsistent zu halten.

---

<sup>92</sup> N.B.: Körpersprache: Die wichtigste Form der nonverbalen Kommunikation. Online im Internet: <https://www.ionos.de/startupguide/produktivitaet/koerpersprache/#:~:text=K%C3%B6rpersprache%20umfasst%20alle%20bewussten%20und,%2C%20Mimik%2C%20K%C3%B6rperhaltung%20und%20Bewegung.> [Stand: 19.03.2023]

## 4.3 12 Principles of Animation

Die 12 Prinzipien, erstmals zusammengefasst im Werk "Illusion of Life: Disney Animation" (1981) von Frank Thomas und Olli Johnston sind, ebenso wie die Methoden und Prinzipien des *Character Design* Werkzeuge, um die oben genannten Techniken umzusetzen. In dem die beiden Animation Artists die früheren Werke von Disney und anderen Animation Studios analysierten und das Gefundene reduzierten, kamen diese 12 Prinzipien zustande.

### 4.3.1 Squash and stretch

Das *Squash-and-Stretch-Prinzip* gilt weithin als das wichtigste Prinzip, das Thomas und Johnston gefunden haben. Es unterscheidet ein hartes, statisches Objekt von einem lebendigen Wesen. Es ist das, was einer Zeichnung Leben einhaucht.

Das Prinzip beschreibt das Zusammendrücken und Dehnen eines Wesens oder Objektes. Beispielsweise ist der Körper beim Hocken in einer *Squash* Position und beim gerade in die Luft springen in einer *Stretch* Position.

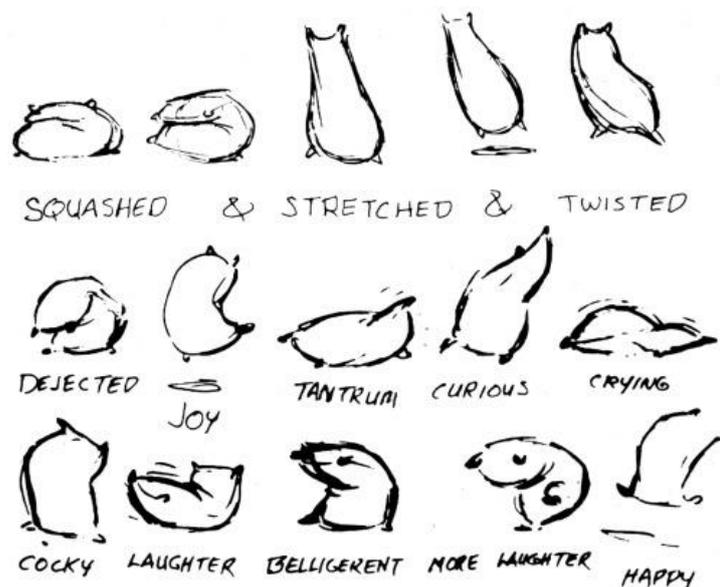


Abb. 27 Flour Sack Squash and Stretch

*"The best advice for keeping the distended drawing from looking bloated or bulbous and the stretched positions from appearing stingy or withered, was to consider that the shape or volume was a half-filled flour sack. If dropped to the floor it would squash out to its*

*fullest shape, and if picked up by the top corners, it will stretch out to its longest shape; yet it will never change volume.*<sup>93</sup>

### 4.3.2 Anticipation

*„People in the audience watching an animated scene will not be able to understand the events on the screen unless there is a planned sequence of action that leads them clearly from one activity to the next. They must be prepared for the movement and expect it before it actually occurs. This is achieved by preceding each major action with a specific move that anticipated for the audience what is going to happen.“*<sup>94</sup>

Zum Beispiel holt man aus, bevor man einen Ball wirft, oder geht in die Knie, bevor man springt.

### 4.3.3 Staging

*„It is the presentation of an idea so that it is completely and unmistakably clear. An action is staged so that it is understood, a personality so that it is recognizable, an expression so that it can be seen, a mood so that it will affect the audience.“*<sup>95</sup>

Das Prinzip des *Staging* ist ein allgemeines, schon länger verwendetes Prinzip, welches auch im Theater und Filmbereich Anwendung findet. In der frühen Animation bedeutete das vor allem die Aktion auch in der *Silhouette* deutlich darzustellen.

Auch das *Framing* eines *Shots* spielt hierbei eine Rolle. Es ist wichtig die Aufmerksamkeit eines Zuschauenden oder Spielenden auf das Ereignis zu richten, sodass er wichtige Momente nicht verpasst.<sup>96</sup>

### 4.3.4 Straight-ahead action and pose-to-pose

Die beiden Begriffe beschreiben die zwei gängigsten Zugänge zu Animation.

***Straight Ahead Action:*** Man zeichnet Frame für Frame von Anfang bis Ende. Wenn man auf der Suche nach flüssigen, realistischen Bewegungen ist, ist *Straight Ahead Action* die beste Wahl.

---

<sup>93</sup> Thomas, Frank; Johnston, Ollie (Walt Disney Productions): The Illusion of Life. Disney Animation. USA 1981, S. 49

<sup>94</sup> Ebenda: Thomas, Frank; Johnston, Ollie: S. 51-52

<sup>95</sup> Ebenda: Thomas, Frank; Johnston, Ollie: S. 53

<sup>96</sup> Vgl.: Ebenda: Thomas, Frank; Johnston, Ollie: S. 53-54

Bei der **Pose-to-Pose** Technik zeichnet man das Anfangsframe, das Endframe und ein paar in-betweens (Bilder dazwischen). Dann gehen Sie zurück und vervollständigen den Rest. Mit dieser Technik hat man etwas mehr Kontrolle über die Szene und kann die dramatische Wirkung der Bewegung verstärken.<sup>97</sup>

#### 4.3.5 Follow Through and overlapping action

Ein weiteres Prinzip welches sich mit der Technik von Animation beschäftigt ist die *Follow Through* oder *Overlapping Action*.

*„Wenn Objekte zum Stillstand kommen, nachdem sie in Bewegung waren, werden verschiedene Teile des Objekts mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten zum Stillstand kommen. Ebenso bewegt sich nicht alles an einem Objekt mit der gleichen Geschwindigkeit.“*

Zum Beispiel bewegt man seine Arme beim Springen in einem großen Bogen, um Schwung zu holen, während man in die Knie geht – das ist eine *Overlapping Action*. Nachdem Goofy stehen bleibt, schwingen seine Ohren noch ein Stück weiter – das folgt dem *Follow Through* Prinzip.

#### 4.3.6 Slow in and slow out

*„Der beste Weg, um das Slow in slow out Prinzip zu verstehen, ist, sich vorzustellen, wie ein Auto losfährt und anhält. Es bewegt sich zunächst langsam, bevor es an Fahrt gewinnt und schneller wird. Das Gegenteil passiert, wenn das Auto bremst. In der Animation wird dieser Effekt dadurch erzielt, dass am Anfang und am Ende einer Aktionssequenz mehr Frames hinzugefügt werden. Man wendet dieses Prinzip an, um Objekten mehr Leben einzuhauchen.“<sup>98</sup>*

Weniger Frames für die gleiche Strecke erzeugen Geschwindigkeit und mehr verlangsamen eine Bewegung.

---

<sup>97</sup> Coron, Tammy: Understand Disney's 12 principles of animation. Online im Internet: <https://graphicmama.com/blog/character-design-process/> [Stand: 19.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>98</sup> Ebenda: Coron, Tammy (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

### 4.3.7 Arc

Lebende Wesen bewegen sich selten bis nie in einer mechanischen, graden Linie. Viel mehr kann die Bewegung mit *Arcs beschrieben werden*. Wenn man beispielsweise einen Ball in die Luft wirft, folgt er einem natürlichen Bogen, da die Schwerkraft der Erde auf ihn einwirkt.<sup>99,100</sup>

### 4.3.8 Secondary action

*Secondary Actions* werden verwendet, um die Haupthandlung in einer Szene zu unterstützen oder zu betonen. Durch das Hinzufügen von *Secondary Actions* kann man seinen Figuren und Objekten mehr Dimension verleihen.

*“A sad figure wipes a tear he turns away. Someone stunned shakes his head as he gets to his feet. A flustered person puts his glasses on as he regains his composure.”<sup>101</sup>*

### 4.3.9 Timing

*„Wenn man ein Objekt schneller oder langsamer bewegen, als es sich in der realen Welt bewegen würde, wird der Effekt nicht glaubwürdig sein. Mit dem richtigen Timing kann man die Stimmung und die Reaktion einer Figuren und Objekte steuern.“<sup>102</sup>*

Timing kann auch eingesetzt werden, um die Emotionen einer Figur darzustellen. bewegt er oder sie sich entspannt? Sind seine oder ihre Bewegungen hektisch und unpräzise?

### 4.3.10 Exaggeration

*“If a character was to be sad, make him sadder; bright, make him brighter; worried, more worried; wild make him wilder.”<sup>103</sup>*

Sei es extreme, ausholende Gestik, ein Cartoon Character der erst fällt, wenn er nach unten sieht oder ein altes Auto, dass in jeder Kurve halb zerfällt, die frühe Animation von Disney ist

---

<sup>99</sup> Vgl.: Thomas, Frank; Johnston, Ollie (Walt Disney Productions): The Illusion of Life. Disney Animation. USA 1981, S. 60-61

<sup>100</sup> Coron, Tammy: Understand Disney's 12 principles of animation. Online im Internet:

<https://graphicmama.com/blog/character-design-process/> [Stand: 19.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>101</sup> <sup>101</sup> Thomas, Frank; Johnston, Ollie (Walt Disney Productions): The Illusion of Life. Disney Animation. USA 1981, S. 62

<sup>102</sup> Coron, Tammy: Understand Disney's 12 principles of animation. Online im Internet:

<https://graphicmama.com/blog/character-design-process/> [Stand: 19.03.2023] (Übersetzung aus dem Engl. von S. W.)

<sup>103</sup> Thomas, Frank; Johnston, Ollie (Walt Disney Productions): The Illusion of Life. Disney Animation. USA 1981, S. 63

geprägt von *Exaggerated Actions*. Heute wurde die Technik etwas zurückgenommen, aber ist immer noch ein deutlicher Bestandteil jedes Animationsfilms.

#### **4.3.11 Solid drawing**

Dieses Prinzip beschreibt die Fähigkeit Anatomie, Gewicht und Volumen, Perspektive und Dreidimensionalität und Licht und Schatten zu verstehen und visuell in einer Zeichnung umsetzen zu können.

#### **4.3.12 Appeal**

*„Your characters, objects, and the world in which they live need to appeal to the viewer. This includes having an easy-to-read design, solid drawing, and a personality. There is no formula for getting this right, but it starts with strong character development and being able to tell your story through the art of animation.“<sup>104</sup>*

---

<sup>104</sup> Coron, Tammy: Understand Disney's 12 principles of animation. Online im Internet: <https://graphicmama.com/blog/character-design-process/> [Stand: 19.03.2023]

## 5 Fazit

Um ein gutes *Character Design* zu erschaffen, sollte man genau, bedacht und ausführlich arbeiten.

Angefangen mit der Konzeption, bei welcher es wichtig ist, jedes kleinste Detail über den Charakter zu wissen – von seinem oder ihrem Namen bis hin zum Lieblingsessen aus der Kindheit. Hier sollte man sich auch der Funktion und der *Zentralen Aussage* einer Figur bewusstwerden. Was soll diese Figur sagen? Was definiert diesen Charakter? Man sollte auch überlegen, wie diese Figur diese Funktion auslebt, und wie sie sich dadurch im Laufe der Geschichte verändert.

Das *visuelle Design* baut auf diese Vorarbeit auf. Je stärker das Fundament ist, desto bessere Chancen hat der Charakter herausragend zu sein.

Beim *visuellen Design* ist es essenziell, die Methoden und Prinzipien der Gestaltung zu verstehen, auf denen diese basiert. Angefangen mit Farbenlehre und Farbpsychologie, über *Shapelanguage* bis hin zu *Exaggeration*. Über das hinaus sollte man sich bewusst sein, dass je nachdem in welchem Medium die Figur auftritt, dieses andere Voraussetzungen hat. Gerade deswegen ist es auch wichtig, die richtige Herangehensweise und den richtigen Prozess zu kennen.

Vollendet wird ein Charakter aber erst durch den Ausdruck seiner Persönlichkeit durch *Posing* oder Animation. Die Körpersprache, Gestik und Mimik vermitteln die Teile, die rein durch das *visuelle Design* nicht ganz zur Geltung kommen. Dem Charakter wird schlussendlich ‚Leben eingehaucht‘.

Trotz all dem ist es wichtig, sich nicht allein auf die bekannten Regeln zu versteifen. Zum *Character Design* gehört auch künstlerische Intuition, Gefühl und jede Menge Erfahrung. Vielleicht ist nicht der erste Charakter ein Meisterwerk, vielleicht auch nicht der zweite aber *Character Designer:innen* sollten mit jedem Charakter, mit jeder Geschichte lernen und sich verbessern, bis sie schlussendlich unvergessliche, einzigartige Charaktere erschaffen können.

„Denkt immer daran, mit einem Traum und einer Maus fing alles an.“ – Walt Disney

## 6 Projektbezug

### 6.1 Das Game Iròa

Die Charaktere der praktischen Arbeit „*Iròa – Journey to Amalào*“ und auch der namensgebende Hauptcharakter Iròa wurden ebenfalls mithilfe der Methoden und Prinzipien des *Character Designs* designt.

Das *puzzle – adventure RPG* folgt Iròa auf der Suche nach seiner lang verschollenen Mutter. Die Reise führt den Hauptcharakter durch verschiedene Gebiete des Landes, wo er auf andere Bewohner der Welt trifft, die versuchen ihm bei seiner Suche behilflich zu sein.

Die Welt in der Iròa lebt ist, ebenso wie das Spiel selbst, bunt, fantastisch und lebensfroh. Ästhetisch ist das Spiel hell und verträumt, vor allem in Grün und Blau-Tönen gehalten, mit Orange-Roten Akzenten. Die Natur ist speziell am Anfang des Games ein großes Thema.

### 6.2 Konzeption

#### 6.2.1 Iròa

Die Spielenden werden durch Iròa in die Welt hineingezogen und sehen sie durch seine Augen. Jeder Spielende soll die Möglichkeit bekommen, sich selbst so gut wie möglich in seine Rolle hinein versetzen zu können. Der Name Iròa basiert auf dem griechischen Wort *Ἡρώα* oder *Ἡρώη* (gr. Held oder Heldin) und soll neben dem Aspekt, dass Iròa non-binary ist (eng. Pronomen: they/them und dt. Pronomen: er/sein) jedem Spieler, unabhängig vom Geschlecht, den Titel des Helden geben.

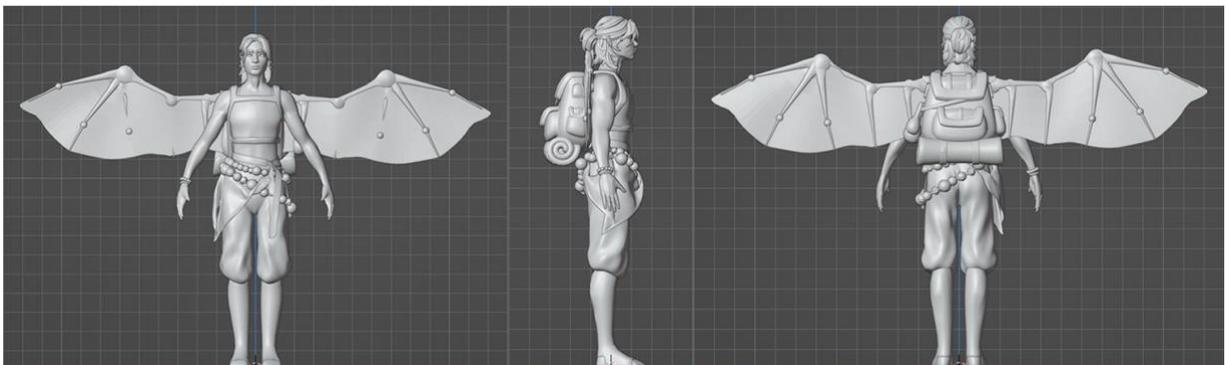


Abb. 28 Iròa ohne Material



Abb. 29 Iròà mit Material

Iròà lebt, wie es in der Gesellschaft so üblich ist bis zu seinem 21. Geburtstag auf seiner Geburtsinsel und kann diese nicht verlassen. Manche der Inseln sind größer und beherbergen ganze Städte, aber Iròà lebt, seit seine Mutter sie verlassen hat, mit seinem Vater allein. Dementsprechend ist er sehr behütet und isoliert vor allem auf der sozialen Ebene.

Die emotionale Reise die Iròà macht, ist die, den Tod seiner Mutter zu verarbeiten und schlussendlich damit abzuschließen. Hierbei durchlebt er die fünf Phasen der Trauer: Nicht-Wahrhaben-Wollen, Zorn, Verhandeln, Depressionen und Akzeptanz. Am Anfang der Geschichte will er den Tod seiner Mutter nicht wahrhaben und begibt sich auf die Suche nach ihr. Bis zum Ende seine Reise hat er jedoch gelernt mit dem Tod und der Trauer umzugehen und ist bereit damit abzuschließen.

### 6.2.2 Nebencharaktere

Auf seiner Reise trifft Iròà viele andere Menschen. Jede Insel und jede Kultur repräsentierten eine der fünf Phasen der Trauer. Manche Kulturen schätzen und zelebrieren ihre Konzepte, andere leiden darunter. In jeder Kultur trifft Iròà eine Person, die diese Kultur verkörpert. Sie zeigen Versionen und andere Zugänge zu Trauer, aus denen Iròà lernen kann. Sie alle schlüpfen auf ihre Art in die Rolle des *Mentors*.

Der **Vater** agiert vor allem als Quest-Geber und bietet eine Einleitung in die Geschichte. Er erläutert die Vorgeschichte und macht das Ziel klar: Finde deine Mutter.

Die **Mutter** selbst tritt immer nur in der Form eines Geistes oder einer Erinnerung auf. Sie repräsentiert die Trauer und Verbitterung, die zurückbleibt, wenn man nicht loslassen kann. Wenn Iròà am Ende der Geschichte loslässt, löst auch sie sich symbolisch auf.

### 6.3 Gestaltung & Technische Umsetzung

Der erste Schritt war bei allen Charakteren das Concept Art. Hier wurde viel Wert auf Farbe und Form gelegt. Die Mutter zum Beispiel ist monochromatisch Blau und ihr *Design* wird vor allem durch fluide Linien und Kreise geprägt. Das soll nicht nur ihren gutmütigen, ruhigen Charakter ausdrücken, sondern auch die Sehnsucht und die Trauer, die sie repräsentiert.



Abb. 30 Collage Concept Art für das Game Iròà

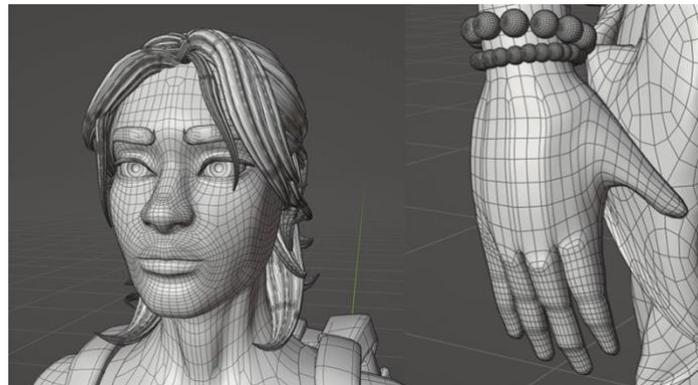


Abb. 31 Iròà Edgeloops und Topologie

Bei der Umsetzung des Konzeptes zu 3D Modellen musste vor allem auf die „Edgeloops“ und „Topologie“ des Charakters geachtet werden. Das ist notwendig, um das Model richtig verformen zu können und damit die Emotionen und Bewegungen in der Animation richtig darstellen zu können.

Auch bei der Textur und dem Material waren wichtig, um dem Farbkonzept getreu zu bleiben. Die Texturen sind auch essenziell um den Charakter glaubhaft in die Welt, in der er existiert einzubinden, aber auch nicht in den anderen Elementen visuell untergehen zu lassen.



Abb. 32 Iròa Textures und Shading

# Literaturverzeichnis

## Printmedien

Barrier, Michael (Oxford University Press, Inc): Hollywood Cartoons. American Animation in Its Golden Age. USA 1999

Chambbell, Joseph (Princeton University Press): The Hero with a thousand Faces. Commemorative Edition. USA 2004

Isbister, Kathrine (Morgan Kaufmann Publishers): Better Game Characters by Design. A Psychological Approach. USA 2006

Maltin, Leonard: Of Mice and Magic. A history of american animated cartoons. USA 1980

Thomas, Frank; Johnston, Ollie (Walt Disney Productions): The Illusion of Life. Disney Animation. USA 1981

Tillman, Bryan (Elsevier): Creative Character Design. USA 2011

Vogler, Christopher: The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers. 3. Aufl. USA 2007

White, Tony (Elsevier): Animation from Pencil To Pixel. Classical Techniques for digital Animators. UK 2006

Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet Animators. UK 2009

## Elektronische Medien

Antwerps, Frank; User N.B.: Mimik. Online im Internet: <https://flexikon.doccheck.com/de/Mimik> [Stand: 19.03.2023]

Bingham, Harry: Character And Characterisation In Novels: Techniques, Examples And Exercises. Online im Internet: <https://jerichowriters.com/character-development/> [Stand: 19.03.2023]

Boicheva, Al: The Basics of Character Design Process: Insights and Examples. Online im Internet: <https://graphicmama.com/blog/character-design-process/> [Stand: 19.03.2023]

Chiric, Alexander: 7 + 1 Farbkontraste – wie Komplementärfarben und Co. Zusammenwirken. Online im Internet: <https://www.onlineprinters.at/magazin/7-farbkontraste-komplementaerfarben-wirkung/> [Stand: 12.03.2023]

Coron, Tammy: Understand Disney's 12 principles of animation. Online im Internet: <https://graphicmama.com/blog/character-design-process/> [Stand: 19.03.2023]

Crossley, Kevin (The Ilex Press Ltd): Character Design from the ground up [E-Book]. UK 2014

Decker, Kris: Die Grundlagen der Farbenlehre. Online im Internet: <https://99designs.de/blog/design-tipps/grundlagen-der-farbenlehre/> [Stand: 12.03.2023]

Deguzman, Kyle: What is Character Design — Tips on Creating Iconic Character. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> [Stand: 10.03.2023]

Eggleston, Brooks (Content Creator): What is Character Design? [YouTube Video]. USA: 2015  
[https://www.youtube.com/watch?v=51YeZCqbpHg&t=10s&ab\\_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge](https://www.youtube.com/watch?v=51YeZCqbpHg&t=10s&ab_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge) [Zugriffsdatum: 10.03.2023]

Eggleston, Brooks (Content Creator): Use Shape Language to Create BETTER Character Designs! [YouTube Video]. USA 2019  
[https://www.youtube.com/watch?v=vxX\\_o5E9dgU&t=419s&ab\\_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge](https://www.youtube.com/watch?v=vxX_o5E9dgU&t=419s&ab_channel=BrookesEggleston-CharacterDesignForge) [Zugriffsdatum: 10.03.2023]

Gehring, Kurt: Helden in Plüsch. Ein Überblick über zeitgenössisches Character-Design. Österreich 2007  
<https://www.yumpu.com/de/document/read/3699790/diplomarbeit-kurt-gehring>

Heckmann, Chris: What is a Foil Character? Definition and Examples in Literature and Film. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-foil-character-definition/> [Stand: 19.03.2023]

Heckmann, Chris: What is a Character Arc — Definition & Types of Character Arcs. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-character-arc-definition/> [Stand: 19.03.2023]

Koch, Valentin: Character Design – Methoden und Prinzipien. Deutschland 2003  
<https://docplayer.org/11305748-Character-design-methoden-und-prinzipien.html>

Kontietzko, Bryan auf Tumblr. Online im Internet: <https://www.tumblr.com/bryankontietzko/112264329952/here-it-is-the-original-of-the-first-drawing-i> [Stand: 08.02.2023]

Lee Kidder, Hannah: Plot-Driven vs Character-Driven Stories [7 Examples Included]. Online im Internet: <https://self-publishingschool.com/plot-driven-vs-character-driven/#:~:text=In%20a%20plot%2Ddriven%20story,used%20to%20develop%20the%20character> [Stand: 19.03.2023]

Luminatore: Gestaltungsgrundlagen. Farbkontraste. Online im Internet: <https://luminatore.com/gestaltungsgrundlagen-farbkontraste/#:~:text=Der%20Farbe-an-sich-,Schwarz%20oder%20Wei%C3%9F%20getr%C3%BCbt%20sind.> [Stand: 12.03.2023]

MasterClass: How to Develop a Fictional Character: 6 Tips for Writing Great Character. Online im Internet: <https://www.masterclass.com/articles/writing-tips-for-character-development#2PxetdHdGE64COuMeIWGuK> [Stand: 19.03.2023]

MasterClass: 9 Common Character Tropes and Tips for Avoiding Them. Online im Internet: <https://www.masterclass.com/articles/common-character-tropes-and-tips-for-avoiding-them> [Stand: 19.03.2023]

Mörkl, Sabrina: Gesik. Online im Internet: <https://flexikon.doccheck.com/de/Gestik> [Stand: 19.03.2023]

Natrapei, Iulia: So wichtig ist Farbpsychologie im Marketing. Online im Internet: <https://blog.hubspot.de/website/farbpsychologie#:~:text=Was%20ist%20Farbpsychologie%3F,ein%20Spektrum%20von%20Bedeutungen%20zugeordnet.> [Stand: 12.03.2023]

Rothstein, A.: Color Theory in Film: A Video Producer's Guide. Online im Internet: <https://www.ipr.edu/blogs/digital-video-and-media-production/color-theory-in-film-a-video-producers-guide/#:~:text=Color%20can%20set%20the%20overall,of%20a%20character%20or%20story.> [Stand: 12.03.2023]

Schubert, Eric: Character Design bei anthropomorphen Charakteren in Videospielen. Deutschland 2015  
[https://monami.hs-mittweida.de/frontdoor/deliver/index/docId/6498/file/Bachelor\\_Arbeit\\_Eric\\_Schubert+-Character\\_Design\\_bei\\_Anthrop.pdf](https://monami.hs-mittweida.de/frontdoor/deliver/index/docId/6498/file/Bachelor_Arbeit_Eric_Schubert+-Character_Design_bei_Anthrop.pdf)

The Walt Disney Family Museum: Tips & Techniques. Shape Language. USA 2020  
[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)

Truby, John: The Anatomy of a Story [E-Book]. USA 2008

TvTropes: Character Customization. Online im Internet:  
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CharacterCustomization> [Stand: 19.03.2023]

Tvtropes: Characters / Inside Out. Online im Internet:  
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/InsideOut> [Stand: 12.03.2023]

Wikipedia: Character animation. Online im Internet: [https://en.wikipedia.org/wiki/Character\\_animation](https://en.wikipedia.org/wiki/Character_animation)  
[Stand: 19.03.2023]

Yalanska, Marina: Negative Space in Design: Tips and Best Practices Online im Internet:  
<https://blog.tubikstudio.com/negative-space-in-design-tips-and-best-practices-2/#:~:text=What%20is%20Negative%20Space%20in,also%20between%20and%20inside%20them>  
[Stand: 10.03.2023]

N.B., Daniela: Die psychologische Wirkung von Farben. Online im Internet:  
<https://www.onlineprinters.at/magazin/die-psychologische-bedeutung-der-farben/> [Stand: 10.03.2023]

N.B.: Anatomy and Character Design. Exaggeration & Simplification. Online im Internet:  
<https://sites.google.com/site/anatomyandcharacterdesign/exaggerated-anatomy-for-characterization/stylizing-anatomy> [Stand: 19.03.2023]

N.B.: Anatomy and Character Design. Selective Realism. Online im Internet:  
<https://sites.google.com/site/anatomyandcharacterdesign/exaggerated-anatomy-for-characterization/realism-vs-characterization> [Stand: 19.03.2023]

N.B.: Pixar's Character Design Tips. Online im Internet:  
<https://tryingtobeanimator.wordpress.com/2017/05/01/pixars-character-design-tips/> [Stand: 19.03.2023]

N.B.: Körpersprache: Die wichtigste Form der nonverbalen Kommunikation. Online im Internet:  
<https://www.ionos.de/startupguide/produktivitaet/koerpersprache/#:~:text=K%C3%B6rpersprache%20umfasst%20alle%20bewussten%20und,%2C%20Mimik%2C%20K%C3%B6rperhaltung%20und%20Bewegung.> [Stand: 19.03.2023]

N.B., Michael (Content Creator) (Lessons from the Screenplay): American Beauty (Part 1) – The Art of Character [YouTube Video].  
[https://www.youtube.com/watch?v=fg0kn1rEHTA&ab\\_channel=LessonsfromtheScreenplay](https://www.youtube.com/watch?v=fg0kn1rEHTA&ab_channel=LessonsfromtheScreenplay)  
[Zugriffsdatum: 19.03.2023]

N.B., Tyler (Content Creator) (Top Development) How to Create Character Arcs - Complete Screenwriting Masterclass Part 4 [YouTube Video].  
[https://www.youtube.com/watch?v=c1crdZI5Af0&t=514s&ab\\_channel=TopDevelopment](https://www.youtube.com/watch?v=c1crdZI5Af0&t=514s&ab_channel=TopDevelopment) 2020  
[Zugriffsdatum: 19.03.2023]

# Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 aus: Kontietzko, Bryan auf Tumbler. Online im Internet:  
<https://www.tumblr.com/bryankonietzko/112264329952/here-it-is-the-original-of-the-first-drawing-i>  
[Stand: 08.02.2023]

Abb. 2 aus: Tyler (Content Creator) (Top Development) How to Create Character Arcs - Complete Screenwriting Masterclass Part 4 [YouTube Video].  
[https://www.youtube.com/watch?v=c1crdZI5Af0&t=514s&ab\\_channel=TopDevelopment](https://www.youtube.com/watch?v=c1crdZI5Af0&t=514s&ab_channel=TopDevelopment) 2020

Abb.3 aus: Nogueira, Marco: Topology. Online im Internet:  
<https://marconogueira.artstation.com/projects/XBWv9n> [Stand: 19.03.2023]

Abb. 4 aus: (The Walt Disney Family Museum): Tips & Techniques. Shape Language. USA 2020  
[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf) S. 1

Abb. 5 aus: (The Walt Disney Family Museum): Tips & Techniques. Shape Language. USA 2020  
[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf) S. 2

Abb. 6 aus: (The Walt Disney Family Museum): Tips & Techniques. Shape Language. USA 2020  
[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf) S. 3

Abb. 7 aus: (The Walt Disney Family Museum): Tips & Techniques. Shape Language. USA 2020  
[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf) S. 4

Abb. 8 aus: Pixar Wiki. Up Characters. Online im Internet:  
[https://pixar.fandom.com/wiki/Category:Up\\_Characters](https://pixar.fandom.com/wiki/Category:Up_Characters) [Stand: 19.03.2023]

Abb. 9 aus: Deguzman, Kyle: What is Character Design — Tips on Creating Iconic Character. Online im Internet: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> [Stand: 10.03.2023]

Abb. 10 aus: Yalanska, Marina: Negative Space in Design: Tips and Best Practices. Online im Internet:  
<https://blog.tubikstudio.com/negative-space-in-design-tips-and-best-practices-2/#:~:text=What%20is%20Negative%20Space%20in,also%20between%20and%20inside%20them>  
[Stand: 10.03.2023]

Abb. 11 aus: Decker, Kris: Die Grundlagen der Farbenlehre. Online im Internet:  
<https://99designs.de/blog/design-tipps/grundlagen-der-farbenlehre/> [Stand: 12.03.2023]

Abb. 12 aus: Decker, Kris: Die Grundlagen der Farbenlehre. Online im Internet:  
<https://99designs.de/blog/design-tipps/grundlagen-der-farbenlehre/> [Stand: 12.03.2023]

Abb. 13 aus: Inside Out Wikia. Online im Internet:  
<https://insideout.fandom.com/wiki/Category:Characters> [Stand: 12.03.2023]

Abb. 14 aus: BaM Animation [Animation Studio]: GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! [YouTube Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM&t=1081s&ab\\_channel=BaMAnimation](https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM&t=1081s&ab_channel=BaMAnimation) USA 2020 [Zugriffsdatum: 19.03.2023]

Abb. 15 aus: DC Database: Wonder Woman. Online im Internet:  
[https://dc.fandom.com/wiki/Wonder\\_Woman\\_\(Diana\\_Prince\)](https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman_(Diana_Prince)) [Stand: 24.03.2023], DC Database: Supergirl [https://dc.fandom.com/wiki/Kara\\_Zor-El\\_\(Prime\\_Earth\)/Gallery?file=Supergirl\\_Vol\\_6\\_19\\_Textless.jpg](https://dc.fandom.com/wiki/Kara_Zor-El_(Prime_Earth)/Gallery?file=Supergirl_Vol_6_19_Textless.jpg) [Stand: 24.03.2023]

Abb. 16 aus: Bahadur, Nina: Howard Schatz's Images of Female Athletes are unbelievable. Online im Internet: [https://www.huffpost.com/entry/howard-schatz-photos-women-professional-athletes\\_n\\_4297902](https://www.huffpost.com/entry/howard-schatz-photos-women-professional-athletes_n_4297902) [Stand: 19.03.2023]

Abb. 17 aus: N.B. (moderndayjames) [Content Creator]: ANATOMICAL SHAPE LANGUAGE [YouTube Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=BWb15Nb4PWI&ab\\_channel=moderndayjames](https://www.youtube.com/watch?v=BWb15Nb4PWI&ab_channel=moderndayjames) [Zugriffsdatum: 19.03.2023]

Abb. 18 aus: Acuna Kirsten How 'The Lion King' codirector, a drag queen, and one of Disney's greatest animators helped bring 'The Little Mermaid' villain to life. Online im Internet: <https://www.insider.com/the-little-mermaid-ursula-concept-art-2019-7> [Stand: 19.03.2023]

Abb. 19 aus: DreamWorks Filmmaking Site: Puss in Boots, the last wish. Character Design. Online im Internet: <https://pibfyc.dreamworks.com/?slug=character&type=page&id=32> [Stand: 12.03.2023]

Abb. 20 aus: DreamWorks Filmmaking Site: Puss in Boots, the last wish. Character Design. Online im Internet: <https://pibfyc.dreamworks.com/?slug=character&type=page&id=32> [Stand: 12.03.2023]

Abb. 21 aus: The SPA Studios (Sergio Pablos Animation): BlogPost. Online im Internet: [https://es.linkedin.com/company/the-spa-studios?trk=public\\_post\\_feed-actor-name](https://es.linkedin.com/company/the-spa-studios?trk=public_post_feed-actor-name) [Stand: 12.03.2023]

Abb. 22 aus: The SPA Studios (Sergio Pablos Animation): BlogPost. Online im Internet: [https://es.linkedin.com/company/the-spa-studios?trk=public\\_post\\_feed-actor-name](https://es.linkedin.com/company/the-spa-studios?trk=public_post_feed-actor-name) [Stand: 12.03.2023]

Abb. 23 aus: DreamWorks Filmmaking Site: The Bad Guys. Character Design. Online im Internet: <https://thebadguysfyc.dreamworks.com/> [Stand: 12.03.2023]

Abb. 24 aus: DreamWorks Filmmaking Site: The Bad Guys. Character Design. Online im Internet: <https://thebadguysfyc.dreamworks.com/> [Stand: 12.03.2023]

Abb. 25 aus: Gressly, Taylor: Expression Sheet Leo. Online im Internet: <https://twitter.com/TaylorGessler/status/1473066427737251840> [Stand: 12.03.2023]

Abb. 26 aus: Reidinger, Joakim: Body Language. Online im Internet: <https://www.facebook.com/CharacterDesignReferences/photos/a.558627934188612/2645785775472807/?type=3> [Stand: 12.03.2023]

Abb. 27 aus: Thomas, Frank; Johnston, Ollie (Walt Disney Productions): The Illusion of Life. Disney Animation. USA 1981 S. 49

Abb. 28 aus: Eigenes Bild

Abb. 29 aus: Eigenes Bild

Abb. 30 aus: Eigenes Bild

Abb. 31 aus: Eigenes Bild

Abb. 32 aus: Eigenes Bild