


**Entwicklung eines Streudiagramms und Konzeption eines
Programms zur Findung von Archetypen
Hilfsmittel für die Charaktergestaltung
als Concept Artist**

Master-Thesis

zur Erlangung des Akademischen Grades M.A.

Jakob Krüger

1879782

 Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik

Erstprüfer: Prof. Ralf Hebecker
Zweitprüfer: Prof. Gunther Rehfeld

Hamburg, 28.02.2015

Inhaltsverzeichnis

1. Streudiagramm	05
1.1 Definition	05
1.2 Zweck eines Streudiagramms	05
1.3 Beispiele für Streudiagramme	05
2. Archetypen – Theorie	06
2.1 Definition	06
2.2 Synonyme	06
2.3 Über Archetypen	07
3. Concept Art	09
3.1 Definition	09
3.2 Zweck und Funktionsweise von Concept Art	09
3.3 Beispiele für Concept Art	11
4. Umsetzung und Beschreibung der Archetypen	12
4.1 Vorgehen	12
4.2 Umsetzung	14
4.2.01 Anima	14
4.2.02 Die Mutter	15
4.2.03 Die liebevolle Mutter	16
4.2.04 Der liebevolle Vater	17
4.2.05 Die destruktive Mutter	18
4.2.06 Das Ungeheuer	19
4.2.07 Der König	20
4.2.08 Das göttliche Kind	21
4.2.09 Das tote Kind	22
4.2.10 Der Tod	23
4.2.11 Der Schatten	24
4.2.12 Der Trickster	25
4.2.13 Der Gestaltwandler	26
4.2.14 Der Heilsbringer	27
4.2.15 Die Amazone/Der Krieger	28
4.2.16 Der Held	29
4.2.17 Der Draufgängerheld	30
4.2.18 Der Held Wider Willen	31
4.2.19 Der Trickster-Held	32
4.2.20 Der Antiheld	33
4.2.21 Der Herold	34
4.2.22 Der Schwellenhüter	35
4.2.23 Der Narr	36
4.2.24 Der Mentor/Der alte Weise/Die weise Alte	37
4.2.25 Schamanenmentor/Magier	38

4.2.26 Der gebrochene Mentor	39
4.2.27 Der dunkle Mentor	40
4.2.28 Der Herumtreiber	41
4.2.29 Der Feigling	42
4.2.30 Der Trottel	43
4.2.31 Der Sadist	44
4.2.32 Der Masochist	45
5. Umsetzung des Streudiagramms	46
5.1 Aufbau	46
5.1.1 Pole	47
5.1.2 Empfindungen	50
5.1.3 Komplettes Streudiagramm	
6. Konzeption – Archetypfinder	51
6.1 Verwendungszweck	51
6.2 Funktionen	52
6.2.1 Menüleiste	53
6.2.2 Fokus auf einen Pol	54
6.2.3 Fokus auf einen Archetyp	55
6.2.4 Fokus auf eine Empfindung	56
7. Ergebnis	57
Abbildungsverzeichnis	58
Literaturverzeichnis	60

Vorwort

Vor circa elf Jahren las ich zum ersten Mal im *Digitalartforum*, damals noch *Digitaldecoy Forum*, den Begriff *Archetyp*. Der Forenbetreiber und Zeichner Daniel Lieske erklärte dort innerhalb eines Forenbeitrags in Grundzügen, was es mit diesem Begriff auf sich hat, wie wir alle durch Archetypen geprägt sind und dass diese Einfluss auf unsere Gestaltung und Interpretation von Charakteren haben. In den folgenden Jahren kam ich in Internetartikeln, Dokumenten und Gesprächen immer wieder mit dem Begriff Archetyp in Kontakt. Das Konzept dahinter fasziniert mich bis heute, weshalb ich in dieser Masterthesis mein Interesse an Psychologie, mit meiner Leidenschaft für Illustration, sowie meiner Begeisterung für Computerspiele verbinden möchte.

Vielen Dank an Tobias Offermanns für einige hilfreiche Gespräche und Quellen zum Thema und an meinen ersten Gutachter Prof. Ralf Hebecker der mich unter anderem dazu ermutigte dieses Thema zu wählen. Ein Dank auch an meinen zweiten Gutachter Prof. Gunther Rehfeld für weitere Quellen außerdem gilt mein Dank Gitte Amtsberg, welche einen großen Teil der Arbeit korrekturgelesen hat.

Zusammenfassung

Ziel für mich ist es eine große Menge an relevanten Archetypen zu sammeln, als Illustrationen umzusetzen und sie in Relation zueinander zu stellen. Welche Gefühle sprechen sie an, welchen Zweck erfüllen sie, welche Beispiele gibt es? Ich möchte die Frage beantworten, ob Archetypen sinnvoll eingesetzt werden können, um bessere und zielgerichtetere Concept Art zu gestalten. Als zukünftiger Concept Artists und Grafiker in der Computerspieleindustrie werde ich in der Praxis anwendbare Erkenntnisse aus dieser Masterthesis mitnehmen, welche einen überdurchschnittlich umfangreichen praktischen Teil und im Gegenzug einen kleineren theoretischen Teil aufweist.

Zu Beginn werde ich die Begrifflichkeiten des Streudiagramms, der Archetypen und der Conceptart klären, Beispiele zeigen und die Relevanz für den praktischen Teil der Thesis aufzeigen.

Die illustrative Ausführung der Archetypen wird durch Posen und Ausdrücke der Charaktere auf den Punkt bringen, was diese auszeichnet. Als Ergebnis soll ein Streudiagramm entstehen, in dem Archetypen zusammen mit verschiedenen Empfindungen eingeordnet sind. Möchte ich nun als Concept Artist mit einem Charakter eine bestimmte emotionale Wirkung hervorrufen lassen, kann das Streudiagramm eine Findungs- und Entscheidungshilfe darstellen und visuelle Merkmale des Archetypen verdeutlichen.

Das Diagramm möchte ich als Grundlage für ein Archetypfindungsprogramm nutzen, welches ich am Ende der Thesis konzipiere. Abschließend ziehe ich ein Fazit aus meiner Arbeit und gebe einen Ausblick auf die nächsten Schritte.

Abstract

My aim is to collect a big amount of archetypes, to illustrate them and to set them in relation to each other. Which feelings do they trigger, what is their use and which examples do we know? I want to answer the question if using archetypes can bring a benefit to the process of creating goal-oriented concept art.

As a future concept artist and designer in the video game industry I will gain applicable knowledge from this master's thesis which will show an extensive applied part and in return a smaller theoretical part. Through their poses and expressions the illustrated archetypes will show what their core features are.

As a result I will create a scatter plot on which archetypes and different feelings are placed. If I as a concept artist want a character to trigger a certain emotional impression the scatter plot can be a helpful tool to find the right archetype and to show the visual features of it. In the end I will use the scatter plot as a basis to sketch out an archetype finding software.

1. Streudiagramm

1.1 Definition

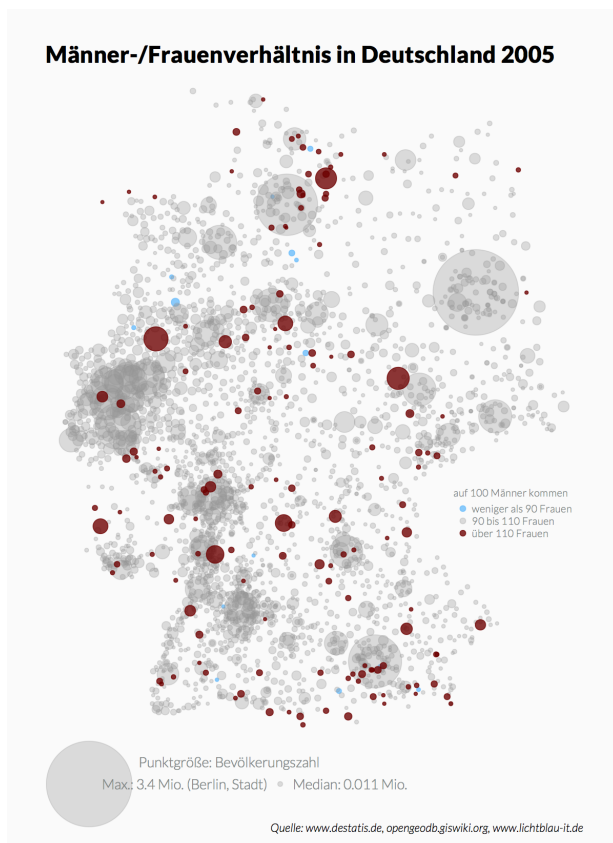
„Ein Streudiagramm (engl. scatter plot) ist die graphische Darstellung von beobachteten Wertepaaren zweier statistischer Merkmale. Diese Wertepaare werden in ein kartesisches Koordinatensystem eingetragen, wodurch sich eine Punktwolke ergibt. Die Darstellung der Punkte kann durch verschiedene kleine Symbole erfolgen.“ (Wikipedia – Streudiagramm)

1.2 Zweck eines Streudiagramms

„Man erhofft sich durch das Muster der Punkte im Streudiagramm Informationen über die Abhängigkeitsstruktur der beiden Merkmale zu erkennen, die durch die Koordinaten repräsentiert sind. [...] Man erkennt durch ein solches Streudiagramm auf einen Blick verschiedene Korrelationen in den erfassten Daten.“ (Wikipedia – Streudiagramm)

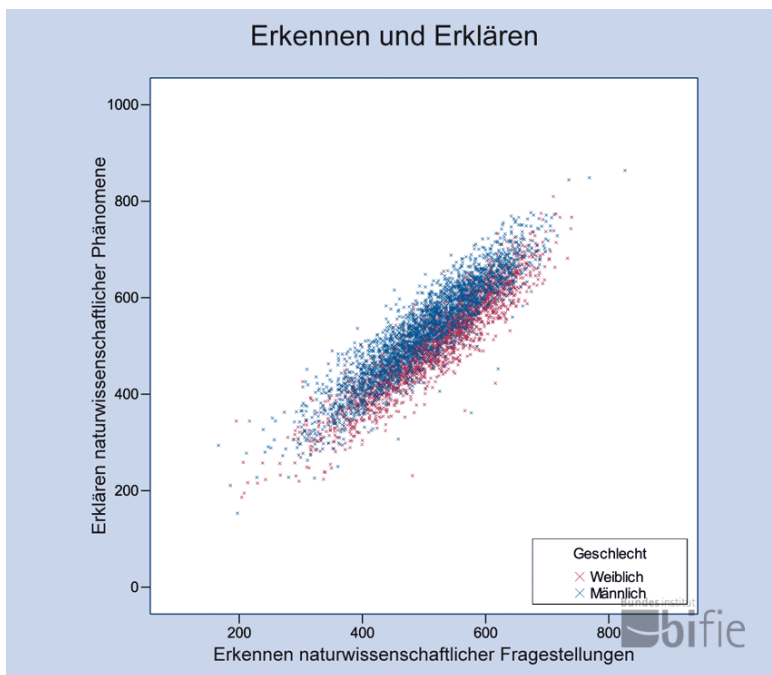
Streudiagramme bieten eine Übersicht über verschiedene Entitäten, welche durch mindestens zwei Faktoren in Beziehung zueinander stehen und somit vergleichbare Eigenschaften haben. Diese Faktoren werden durch die Achsen des Diagramms repräsentiert. Durch die Übersicht im Streudiagramm ist es möglich Muster, Rhythmen und andere übergeordnete Zusammenhänge auszumachen, um so zu neuen Erkenntnissen zu gelangen.

1.3 Beispiele für Streudiagramme



In diesem Streudiagramm (Abb. 1.1) mit Daten aus dem Jahr 2005 über das quantitative Verhältnis zwischen Männern und Frauen an verschiedenen Orten stehen X- und Y-Koordinaten für die Geokoordinaten innerhalb der Nation Deutschland. Die Färbung der als Kreise visualisierten Koordinaten drücken aus, ob ein Gleichgewicht, oder ein Ungleichgewicht zwischen den beiden Geschlechtern besteht. Die Größe der Kreise spiegelt die Bevölkerungszahl in den entsprechenden Gebieten wider.

Abbildung 1.1: Streudiagramm 1



Dieses Streudiagramm (Abb. 1.1) des Bundesinstituts für Bildungsforschung, Innovation & Entwicklung des österreichischen Schulwesens visualisiert Statistiken aus der PISA-Studie 2006. Es vergleicht die Beziehung zwischen Erkennung von naturwissenschaftlicher Fragestellungen innerhalb des Tests mit der Fähigkeit naturwissenschaftliche Phänomene beantworten zu können und differenziert nach Geschlecht der Studienteilnehmer.

Abbildung 1.2: Streudiagramm 2

2. Archetypen – Theorie

2.1 Definition

„(Psychologie) eins der ererbten, im kollektiven Unbewussten bereitliegenden urtümlichen Bilder, die Gestaltungen [vor]menschlicher Grunderfahrungen sind und zusammen die genetische Grundlage der Persönlichkeitsstruktur repräsentieren (nach C. G. Jung)“ (Duden – Archetyp)

Laut Jung sind dies aber keine Bilder im visuellen Sinn, sondern „vererbte Möglichkeiten von Vorstellungen“ (Jung 2006: 81)

2.2 Synonyme

Urbild, Urform, Urgestalt, Urtyp Ideal, Inbegriff, Musterbild, Vorbild (Duden – Archetyp)

„Die mythologische Forschung nennt sie «Motive»; in der Psychologie Primitiver entsprechen sie Lévy-Bruhls Begriff der «représentations collectives», und auf dem Gebiete vergleichender Religionswissenschaft wurden sie von Hubert und Mauss als «Kategorien der Imagination» definiert. Adolf Bastian hat sie vor längerer Zeit als «Elementar-» oder «Urgedanken» bezeichnet. (Jung 2006: 55)

2.3 Über Archetypen

Wie die Definition aussagt handelt es sich bei Archetypen um Vorstellungskonzepte, welche von Geburt an in jedem Menschengehirn zum Abruf bereitliegen. Sie werden dementsprechend nicht erlernt, sondern vererbt und können nicht vergessen werden, höchstens verdrängt. (Jung: 55) Das Vorhandensein der Archetypen auf so breiter Ebene muss entweder untrennbare Voraussetzung für die Existenz des Menschen sein, oder einen erheblichen evolutionären Vorteil als Problemlösungselement in der natürlichen Selektion geboten haben.

Der Psychoanalytiker Carl Gustav Jung, der den Begriff Archetyp erfunden und geprägt hat, sagt aus, dass Empfindungs- und Aussagekraft der Archetypen unerschöpflich sind. (Jung 1995: 48) Im Gegensatz zu Stereotypen, also im Grunde unwahre Vereinfachungen von komplexeren Zusammenhängen, verlieren sie niemals ihre Wirksamkeit. Es verhält sich mit ihnen, wie mit unseren Instinkten und viel mehr noch sagt Jung, dass sie „das Grundmuster instinkthafter Verhaltens“ darstellen (Jung 2006: 56).

Jung merkt an, dass er das Grundkonzept kollektiver Motive nicht als erstes bemerkt hätte, sondern Platon. Dass das Konzept allgemeiner Urgedanken später von Adolf Bastian hervorgehoben wurde und sich weitere Persönlichkeiten mit dem kollektiven Unbewussten beschäftigten. Jung nimmt für sich aber in Anspruch, als erster nachgewiesen zu haben, dass sich Archetypen nicht nur „durch Tradition, durch die Sprache und durch die Migration [...] allgemein verbreiten, sondern jederzeit und überall spontan wiederentstehen können.“ (jung 2006: 95)

Ihr Vorkommen darf also nicht auf eine begrenzte Anzahl an Kulturen oder Individuen beschränkt sein. Sie müssen auch dort anzutreffen sein, wo Kulturen völlig isoliert entstehen.

Auszuschließen ist für mich aber nicht, dass sich Kulturen individuell, auf die aus ihrer Sicht relevanten Archetypen konzentrieren und andere vernachlässigt werden. Ein Volk, welches sich als solches versteht und seinen Reichtum und seine Kultur auf den Sklavenhandel stützt wird sich dementsprechend eher mit den Archetypen Sadist (siehe: 4.2.31 Der Sadist) und Masochist (siehe: 4.2.32 Der Masochist) auseinandersetzen. Die Mitglieder eines Kriegervolks werden sich tendenziell eher mit dem Kriegerarchetyp (siehe: 4.2.15 Die Amazone/Der Krieger) identifizieren und diesen dementsprechend propagieren.

Die Beweisführung zur Existenz von Archetypen beschreibt Jung, verkürzt, folgendermaßen:

Er untersuchte mit seinen Mitarbeitern im Rahmen seiner psychoanalytischen Tätigkeit hunderte Träume, „aktive Imaginationen“ und „Wahnideen Geisteskranker“. Als zusätzliche Quellen nennt er „Phantasien in Trancezuständen“ und „Träume aus der Frühen Kindheit.“ Er betont die große Anzahl an Quellen, die er aber nicht beziffert. Letztere untersuchte er auf die selben Archetypischen Figuren und stellte sicher, dass der betreffenden Personen die Archetypischen Symbole nicht aus ihrer Lebenserfahrung stammten. (Jung 1995: 61)

Jeder Archetyp kann positive sowie negative Aspekte vorweisen. (Jung 1995: 47)

Dennoch vermute ich eine Grundlegende Verortung bezüglich Aktivität/Passivität sowie Positivität/Negativität in unserem Empfindungsschema dementsprechend werde ich sie im Streudiagramm positionieren.

Laut Jung begegnen wir den Archetypen explizit in unseren Phantasien und Schlafträumen. Sie sind dort „handelnde Persönlichkeiten“, welche mit uns agieren. (jung 1995: 47) Ich schlussfolgere, dass unsere verdrängten Instinkte so zu ihrem „Recht“ kommen mit uns zu kommunizieren, wenn wir sie am Tage, mithilfe des eingeschalteten Bewusstseins unterdrücken. Und so formuliert auch Jung:

„Wie aber die Archetypen als Mythen völkergeschichtliches Vorkommen haben, so finden sie sich auch in jedem Individuum und wirken immer dort am stärksten, [...] wo das Bewußtsein am engsten oder schwächsten ist und wo daher die Phantasie die Gegebenheiten der Außenwelt überwuchern kann.“ (jung 1995: 47)

Archetypen müssen nicht zwingend Persönlichkeiten sein. Sie sind „typische Situationen, Örter, Mittel, Wege usw.“ (Jung 1995: 48)

Die Anzahl der in uns vorhanden Archetypen ist nicht konkret benannt und vermutlich auch schwer ermittelbar, aber Jung schreibt unter Anderem: „Es gibt so viele Archetypen, als es typische Situationen im Leben gibt“ (jung 1995: 61) Christopher Vogler schreibt hierzu: „Selbstverständlich gibt es noch weit mehr Archetypen; es gibt so viele, wie es menschliche Eigenschaften gibt, die sich als Elemente in Geschichten einbauen lassen.“ (Vogler 2007: 84)

Anschließend schreibt er:

„Endlose Wiederholung hat diese Erfahrungen in die psychische Konstitution eingeprägt, nicht in Form von Bildern, die von einem Inhalt erfüllt wären, sondern zunächst beinahe nur als Formen ohne Inhalt, welche bloß die Möglichkeit eines bestimmten Typus der Auffassung und des Handelns darstellen. Wenn sich im Leben etwas ereignet, was einem Archetypus entspricht, wird dieser aktiviert, und es tritt eine Zwanghaftigkeit auf, die, wie eine Instinktreaktion, sich wider Vernunft und Willen durchsetzt oder einen Konflikt hervorruft, der bis zum Pathologischen, das heißt Neurose, anwächst.“ (Jung 1995: 61)

Ich schlussfolgere daraus, dass jeder Mensch seine abweichenden Interpretationen, also individuelle Bilder, für seine Archetypen vorliegen hat, da erst die individuellen Erfahrungen und die dabei eingepprägten Bilder mit den Archetypen verknüpft werden. Die Füllung eines Jeden Archetyps ist also bei jedem Menschen anders und ich schlussfolgere weiter: Im Laufe des Lebens verändern sich die eigenen Bilder der Archetypen und werden mit zunehmender Erfahrung verfeinert und den Grundfunktionen der Archetypen entsprechend angepasst oder besser gesagt: optimiert.

Offen und spannend bleibt für mich die Frage, ob mit der Evolution des Menschen und seines Gehirns weitere Archetypen entstehen können.

Der Publizist und Drehbuchautor Christopher Vogler analysiert in seinem Buch *Die Odyssee des Drehbuchautors* unter anderem, welche Archetypen in erfolgreichen US-amerikanischen Kinofilmen zum tragen kommen. Seine Erkenntnisse lassen sich auf Charaktere in Computerspielen übertragen und so werde ich viele der von ihm genannten und beschriebenen Archetypen aufgreifen und umsetzen.

„Derartige Geschichten [solche mit klassischen Archetypen] spiegeln eben die Funktionsweise des menschlichen Geistes genau wider; sie sind getreue Pläne der Seele. Sie sind auch dann noch psychologisch gültig und emotional überzeugend, wenn es darin um phantastische, unmögliche oder unwirkliche Ereignisse geht.“ (Vogler 2007:52)

Dies macht die Übertragung auf Charaktere in Spielen und Filmen, dann also auch auf Concept Art, umso geeigneter, da die Welten hier gerne fremdartig und realitätsferner als realitätsnah sind. Psychologische Gültigkeit und emotionale Überzeugungskraft wird von Computerspielen genauso verlangt.

„Als ich mich daran machte, mit diesen Ideen zu arbeiten, stellte ich mir einen Archetypus zunächst als eine festgelegte Rolle vor, die die ganze Geschichte hindurch ausschließlich von einem einzigen Charakter gespielt wird. Hatte ich einen Charakter einmal als Mentor ausgemacht, dann erwartete ich eben, daß sie fortan von dieser Rolle kein Stück weit abwich. Als ich mich dann aber [...] mit Märchenmotiven beschäftigte, fiel mir auf, daß man die Archetypen auch anders auffassen konnte: nicht als Charaktere mit einer unabänderlichen Rollenzuweisung, sondern als Funktionsträger, die vorübergehend von einem Charakter übernommen werden können, um die Geschichte voranzubringen.“ (Vogler 2007: 81)

Es muss also kein eigenständiger Charakter sein, der eine archetypische Rolle einnimmt. Aber wenn eine Figur seine Rolle wechselt, kann man sich als Gestalter darüber Gedanken machen, welche Kleidung sie in dem Moment tragen könnte um die Wirkung der archetypischen Rolle und der Damit gemachten Aussage zu verstärken; in welcher Umgebung tritt die Figur auf, wie sind die Wetterverhältnisse, sitzt die Frisur, ...?

Laut Vogler eignet sich der Held der erzählten Geschichte die Züge der Charaktere welche er im Laufe der Geschichte trifft an und lernt sie für sich einzusetzen. Er reift also zu einer vielschichtigen Persönlichkeit, mit mehr Fähigkeiten. Je archetypischer diese Charaktere sind, desto leichter sollten die verschiedenen Rollen durch den Leser/Spieler/Zuschauer zu erkennen sein. Aus meiner Sicht sollten für jüngere/unerfahrenere Spieler lieber wenige, eindeutige, archetypische Rollen vergeben werden. Für Ältere, um sie nicht zu unterfordern und dementsprechend zu langweilen, vielschichtige Charaktere Anwendung finden, welche ihre Rolle öfter wechseln können. Folgende sieben Archetypen sind laut Vogler die häufigsten und wichtigsten: Held, Mentor, Schwellenhüter, Herold, Gestaltwandler, Schatten, Trickster (Vogler 2007: 84)

„Die Archetypen bilden ein unendlich flexibles Modell zur Gestaltung von Figuren; mit ihrer Hilfe können wir zudem besser verstehen, welche Funktionen eine Figur an einem bestimmten Punkt einer Geschichte erfüllt. Drehbuchautoren, die sich der Archetypen bewußt sind, werden weit weniger Gefahr laufen, in Klischees zu verfallen und ihren Gestalten statt dessen weit mehr psychologische Wahrhaftigkeit und Tiefe verleihen können. Auf der Basis der Archetypen lassen sich Figuren entwickeln, die einerseits eine unverwechselbare Individualität besitzen, andererseits aber auch

universelle Symbole für diejenigen Eigenschaften sind, die eben einen Menschen im umfassenden Sinne ausmachen. Mit Hilfe der Archetypen können wir Figuren und Storys erfinden, die in psychologischer Hinsicht realistisch wirken und der alten Weisheit der Mythen nicht nachstehen.“ (Vogler 2007: 155)

Wenn man sehr berechnend an die Charakterentwicklung herangehen möchte, kann man sich also überlegen, wie viele Archetypen man in einem Charakter vereinen möchte. Will man dem Charakter eine eindeutige Rolle zuweisen, dreht man einen Typ voll auf. Dies wirkt aber schnell eindimensional und unrealistisch. Exemplarisch schreibt Vogler daher über die „Bösewichte“ davon, sie nicht absolut böseartig zu gestalten und dass es sehr wirksam ist ihnen einen Teil Menschlichkeit mitzugeben. (Vogler 2007: 147)

Ich vermute, je höher die geistiger Reife des Konsumenten, desto komplexer und vielschichtiger können die Charaktere gestaltet werden. Ein Kind muss erst mal die grundlegenden Verhaltensweisen und Archetypen differenzieren lernen, bevor es sich an die Konflikte zwischen komplexeren Akteuren wagen kann, ohne überfordert zu werden. Personen, die dagegen schon sehr viele Geschichten mit den Grundtypen gelesen, gesehen oder gespielt haben sind im Gegenzug schnell unterfordert und gelangweilt, wenn die Charaktere zu simpel angelegt sind. Wenn man es sich also genau überlegt ist es nicht das Alter, sondern die Erfahrung der Zielgruppe, die die optimale Komplexität der Charaktere vorgibt.

3. Concept Art

3.1 Definition

Der Duden beschreibt Concept-Art ziemlich ungenau als:

„moderne Kunstrichtung, in der der Entwurf an die Stelle des fertigen Kunstwerks tritt.“ (Duden – Concept-Art)

Wikipedia formuliert es detaillierter:

„Concept Art bezeichnet eine Form der Illustration, die ein Konzept visuell veranschaulichen soll, bevor es in ein Endprodukt umgesetzt wird. Zum Einsatz kommen diese visuellen Umsetzungen von Ideen, Designvorstellungen oder Stimmungen in der Produktion von Kinofilmen, Videospiele oder Comics.“

(Wikipedia – Concept Art)

Laut Wikipedia hat der Begriff seinen Ursprung in der Filmindustrie der 1930er Jahre.

Nicht verwechseln sollte man den von mir genutzten Begriff *Concept Art* mit der gleichnamigen *Concept Art* (auch *conceptual Art*, auf deutsch *Konzeptkunst*) aus der freien Kunst aus den 1960er Jahren. In dieser richtungsübergreifenden Kunstform geht es darum, den Betrachter/Interagierenden zum Denken und tiefem Auseinandersetzen mit der Aussage des ausgestellten Kunstgegenstandes zu bewegen. Das Kunstwerk selbst tritt hier in den Hintergrund und soll lediglich als Auslöser für Denkprozesse über das Konzept, welches dahinter steht, fungieren. (Wikipedia – Konzeptkunst)

Die beiden *Concept Arts* haben bis auf den Namen und bis auf den Anspruch gewisse Konzepte zu vermitteln, keinen Bezug zueinander.

3.2 Zweck und Funktionsweise von Concept Art

Im Spieleentwicklungsprozess durchläuft eine Idee, vor allem in großen Firmen und besonders bei großen Projekten eine längere Produktionskette, bevor sie als Inhalt des Spiels final umgesetzt ist. Der Game Designer denkt sich beispielsweise ein Raumschiff für einen Weltraum-Shooter aus, welches in das Spiel implementiert werden soll. Es soll einer bestimmten Fraktion angehören und folgende Eigenschaften und Fähigkeiten besitzen: Kleiner, wendiger Ein-Mann-Raumgleiter mit leichter Bewaffnung, Hyperraumantrieb und Tarnvorrichtung. Diese Informationen übergibt er dem Concept Artist oder auch Konzeptzeichner, damit dieser die Idee visuell umsetzen kann. Ein übliches Vorgehen sieht wie folgt aus: Zu Beginn erstellt der Zeichner im Findungsprozess mehrere flüchtige Varianten für sich, die sehr grob und schnell angefertigt werden, sogenannte Thumbnails, wählt die treffendsten aus und verfeinert diese Varianten. Wichtig dabei ist, dass die Vorgaben des Game Designers mit einfließen und später für den Spieler ersichtlich ist, welche Funktionen die einzelnen Elemente haben. Das Raumschiff sollte klein, die Leichte

Bewaffnung als solche erkennbar sein und Module für den Hyperraumantrieb und die Tarnvorrichtung nachvollziehbar platziert werden.

Die Fraktionszugehörigkeit sollte dann im Normalfall durch typische Erkennungsmuster wie Farben, Symbole und Formsprache verdeutlicht werden. Eine Fraktion, die sonst durchgehend silberne metallene Technik verwendet und eine rote geschlossene Faust als Erkennungszeichen nutzt sollte nicht plötzlich unbegründet ein braunes organisches Raumschiff bestehend aus Biomasse und mit einem auf den Rumpf des Schiffes gemalten grünen Fuß, als Erkennungszeichen im Repertoire aufweisen. Eigene Ideen kann und muss der Concept Artist während des Gestaltungsprozesses einarbeiten, im Zweifelsfall in Rücksprache mit dem Game Designer.

Falls der Entwurf den Vorstellungen des Game Designers noch nicht entspricht, können Änderungen schnell und problemlos vorgenommen werden, bis der Game Designer einverstanden ist und das Raumschiff im nächsten Schritt vom Modellierer in einer 3D Software umgesetzt wird. Dieser Schritt nimmt deutlich mehr Zeit in Anspruch, als die Zeit, die der Concept Artist für das Finalisieren seines Entwurfs benötigt, was ökonomisch erklärt, weshalb es den Zwischenschritt der Concept Art bedarf.

Concept Art kann für alle im Spiel visuell darstellbaren Inhalte erstellt werden. Dazu zählen Charaktere, Architektur, Vehikel, Kleidung, Rüstung, Waffen oder andere Gebrauchsgegenstände, Wappen, fiktive Firmenlogos, Kreaturen, Vegetation, Planeten, ganze Umgebungen sowie einzelne Elemente innerhalb dieser, Lichtstimmungen, Lichteffekte, szenische Schlüsselbilder und weitere. Auch Abläufe, die sich über die Zeit erstrecken, können illustriert werden, zum Beispiel wie sich das Cockpit des oben erwähnten Raumschiffs öffnet, welche Lichteffekte bei der Aktivierung des Hyperraumantriebs entstehen, oder wie es seine Tragflächen, für das Landen und Starten auf atmosphärehaltigen Planeten, ein und ausfahren kann.

Hier wird deutlich, dass Concept Art als Gebrauchsgrafik im Gegensatz zu einer herkömmlichen Illustration als Bild an sich nicht zwingend besonders ansehnlich, aber umso mehr umsetzbar sein muss. Wenn ich beispielsweise einen Roboter entwerfe, der sich in einer 3D-Engine glaubwürdig bewegen soll, müssen die Gelenke genauso glaubwürdig konstruiert sein und zumindest einen gewissen Grad an Funktionalität erreichen, damit der 3D-Modellierer und im nächsten Schritt der Animator den Roboter genauso glaubwürdig umsetzen können. Dies gilt natürlich nur für die Fälle, in denen Glaubwürdigkeit ein Kriterium ist. Es sind durchaus Spiele vorstellbar, die so abstrakt oder auch humorvoll sind, dass sie von dieser Norm abweichen können und wollen und sich dies auch in der Gestaltung, den Animationen und Funktionalität der Designs widerspiegeln.

3.3 Beispiele für Concept Art



Abbildung 3.1: Konzeptzeichnungen verschiedener Mottenwesen von Daniel Chavez für das Spiel Destiny von Bungie



Abbildung 3.2: Konzeptzeichnungen verschiedener Charaktere von Daniel Chavez für das Spiel Destiny von Bungie

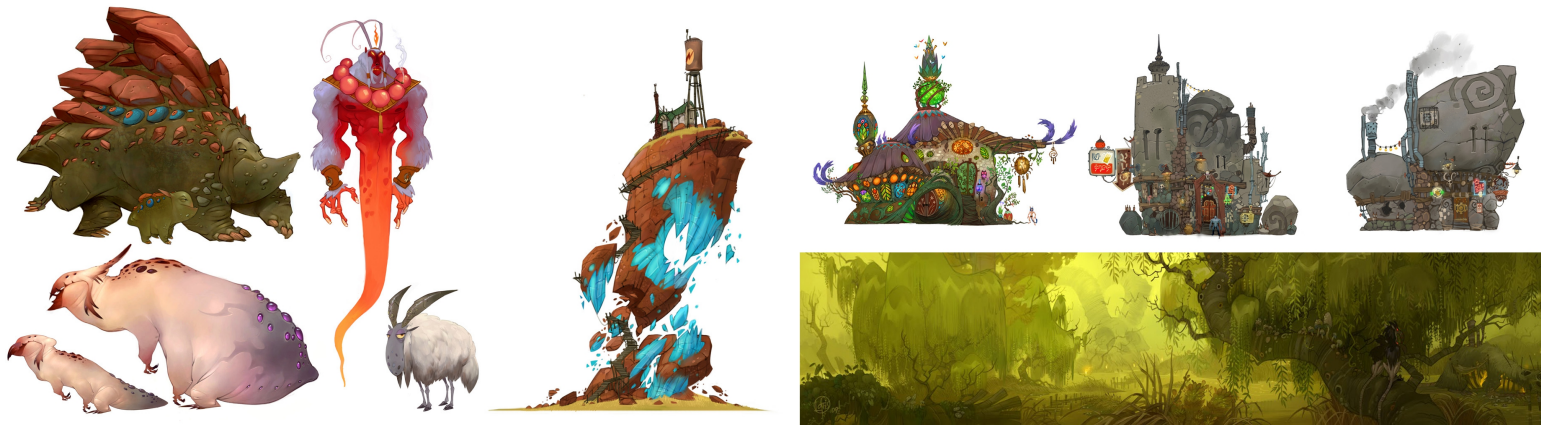


Abbildung 3.3: Konzeptzeichnungen verschiedener Kreaturen, Gebäude und Landschaften von Cory Loftis für das MMORPG Wildstar Online von den Carbine Studios/NCsoft



Abbildung 3.4: Konzeptzeichnungen Kreaturen und Landschaft, von für das MMORPG Guild Wars 2 von ArenaNet/NCsoft

4. Umsetzung und Beschreibung der Archetypen

4.1 Vorgehen

Es gibt eine Vielzahl von Archetypen und um sie ausnahmslos aufzulisten, bedarf es mehr Recherche und noch mehr Beschäftigung mit dem Thema, als es die wenigen Monate Bearbeitungszeit für die Masterthesis hergeben, vor allem, wenn man bedenkt, dass sie untereinander beliebig kombinierbar sind und so neue Archetypen darstellen können. Die für mich einleuchtendsten und wichtigsten Exemplare werde ich an dieser Stelle auflisten, beschreiben und eine Illustration anfertigen wie ich sie mir vorstelle. Zur besseren Vergleichbarkeit und Übersichtlichkeit im folgendem Streudiagramm werde ich sie in einem einheitlichen und soweit möglich simplen, silhouettenartigen Stil anfertigen. Zudem liste ich die mit ihnen verknüpften Empfindungen aus Kapitel 5.1.2, mit einer Gewichtung auf die Relevanz auf und zeige schon an dieser Stelle ihre Position im Streudiagramm aus dem Kapitel 5.1.3.

Jeder Mensch hat, je nach kultureller Prägung und persönlicher Erfahrung, eigene visuelle Verknüpfungen mit seinen Archetypen, daher können meine Umsetzungen niemals für jeden Menschen ideal und hundertprozentig ihren Vorstellungen entsprechend aussehen. Dennoch bemühe ich mich die Archetypen so allgemein wie möglich zu halten und weitestgehend kulturspezifische Symbole auszuklammern sowie allgemeine Merkmale, wie Alter, Körperbau, Körperhaltung, Behaarung Gestik, Mimik und Ähnliche Faktoren ausdrücken lassen, was der jeweilige Archetyp aussagt und wofür er steht.

Die meisten Archetypen, die ich in meinem Streudiagramm verwende, werden von anderen Autoren explizit genannt und meistens beschrieben. Die Nennungen stammen von C.G. Jung, Christopher Vogler und Robert Moore zusammen mit Douglas Gillette sowie aus einigen Internetquellen.

Moore und Gillette haben ein überzeugendes Schema entwickelt (Abb. 4.1) und ihrem Buch „König, Krieger, Magier Liebhaber – die Stärken des Mannes“ 24 Archetypen beschrieben.

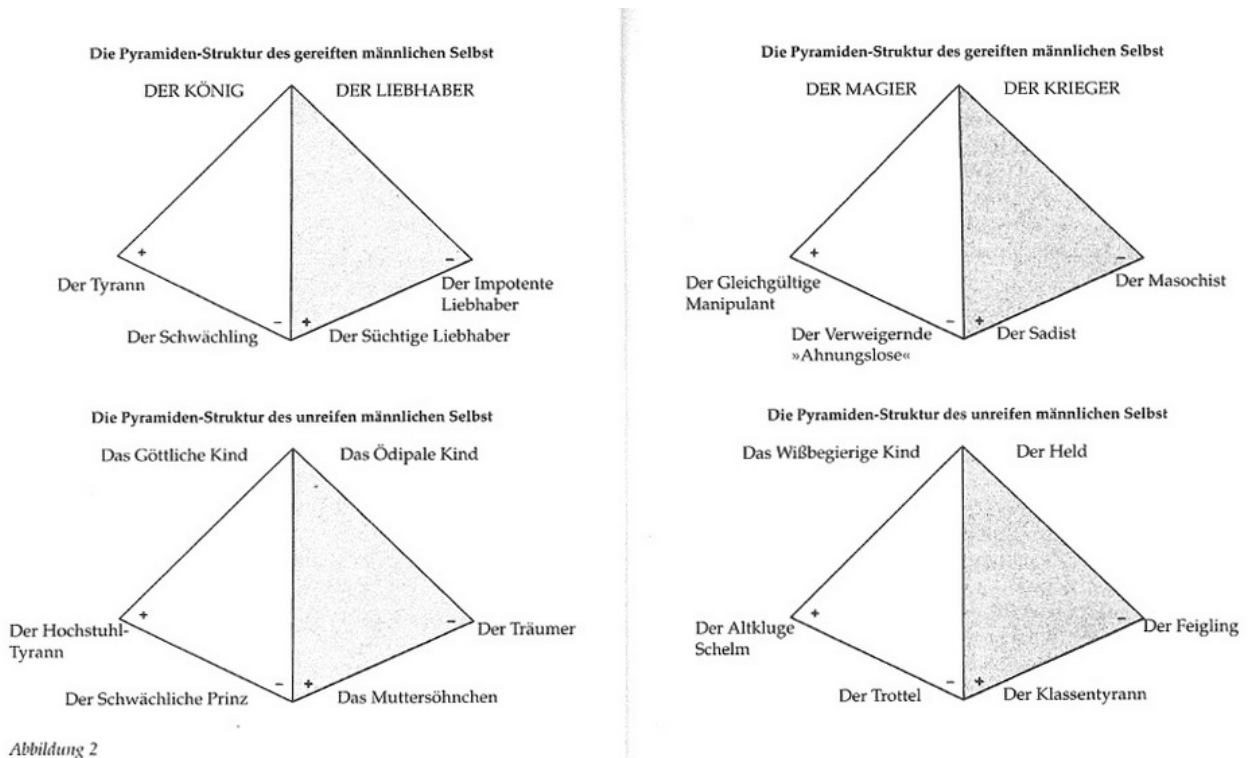


Abbildung 4.1: Die Pyramiden-Strukturen des männlichen Selbst

Der König

- unentwickelt: Der Tyrann
- unentwickelt: Der Schwächling

Der Krieger

- unentwickelt: Der Sadist
- unentwickelt: Der Masochist

Das göttliche Kind

- unentwickelt: Der Hochstuhltyrann
- unentwickelt: Der schwächliche Prinz

Der Held

- unentwickelt: Der Klassentyrann
- unentwickelt: Der Feigling

Der Magier

- unentwickelt: Der gleichgültige Manipulant
- unentwickelt: Der verweigernde Ahnungslose

Der Liebhaber

- unentwickelt: Der süchtige Liebhaber
- unentwickelt: Der impotente Liebhaber

Das wissbegierige Kind

- unentwickelt: Der altkluge Schelm
- unentwickelt: Der Trottel

Der Ödipale Kind

- unentwickelt: Das Muttersöhnchen
- unentwickelt: Der Träumer

Demnach gibt es die vier im Titel genannten Archetypen, die es als Erwachsener Mann anzustreben gilt, sowie vier weitere unreife Ideale, denen man auf dem Weg dorthin begegnet. Die Autoren sehen jeweils zwei unausgewogene und fehlgeleitete Formen pro Ideal welche ebenfalls Archetypen sind. Diese gilt es im Reifungsprozess zu erkennen und zu überwinden. Moore und Gillette schließen nicht aus, dass diese Archetypen nicht auch für Frauen gelten, so nennen sie auch einige Beispiele dieser Archetypen, wie sie im weiblichen Geschlecht auftreten. (Moore & Gillette 1992: 205) Nach Moore und Gillette sind die reifen und unreifen Archetypen nicht zwingend an das Alter gebunden. Sie benennen im Zuge dessen Personengruppen, die sich nicht über die unreifen Erscheinungsformen hinaus entwickelt haben. Darunter: „der Mann, der seine Frau schlägt“, „der immer mürrische Chef“, „die »draufgängerische« Nachwuchsführungskraft“, „das Bandenmitglied“ oder „der Vater, der nie die Zeit findet, zum Schulfest seiner Tochter zu kommen“ und weitere. „Es sind Jungen, die so tun, als seien sie Männer. In aller Rechtschaffenheit sind sie so geworden, weil ihnen niemand gezeigt hat, was ein gereifter Mann ist. Ihre Art von »Männlichkeit« ist nur eine Attrappe von Männlichkeit, die als solche den meisten verborgen bleibt.“ (Moore & Gillette 1992: 29) Diese nützen negative Gefühlsausdrücke, wie Herrschsucht, Feindseeligkeit und Drohung, um nach außen hin Stärke zu zeigen und damit Ansprüche auszudrücken und ihre Ziele zu erreichen. Was sie dadurch eigentlich tun ist das Offenbaren von

tieferliegender *Verletzlichkeit und Schwäche des kleinen Jungen* (Moore & Gillette 1992:29). Sie zeigen damit eine Differenz zwischen der Gefühlswelt, die sie in sich tragen, und den Gefühlsausdrücken die sie nach außen vermitteln wollen. Begegnen wir einem solchen Charakter im Computerspiel, sollten diese Widersprüche dem Spieler zu denken geben und Skepsis auslösen, welche den Spieler anhalten sollte, vorsichtiger vorzugehen. Dies ist nur ein Beispiel, wie archetypisch geprägte Charaktere einen Einfluss darauf haben können, wie intuitiv sich ein Spieler innerhalb der Spielwelt orientieren kann. Es dem Spieler zu ermöglichen empathischer Intuition zu nutzen sollte wiederum einen positiven, verstärkenden Einfluss auf die Immersion des Spielers in Bezug auf das Spiel haben.

4.2 Umsetzung

4.2.01 Die Anima



1. **Abbildung 4.2:** Die Anima **r. Abbildung 4.3:** Empfindungen, Anima

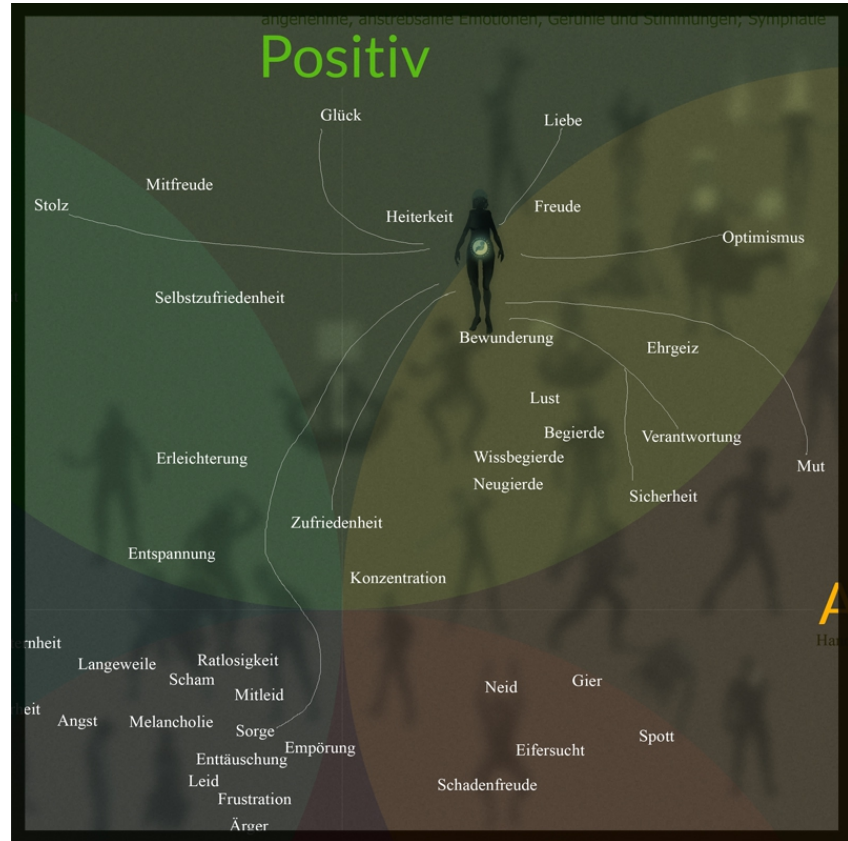
„In den Erfahrungen des Liebeslebens des Mannes offenbart sich die Psychologie dieses Archetypus in der Form grenzenloser Faszination, Überschätzung und Verblendung oder in der Form der Misogynie [Frauenhass] mit allen ihren Stufen und Abarten...“ (Jung 2006: 84)

„Auf Grund der Schwierigkeit, diesen Typ zu erklären, ist es nicht verwunderlich, dass er in vielen Geschichten fehlt oder nicht überzeugt. Es geht um die gegengeschlechtliche innere Einstellung. Anima ist das weibliche im Mann und Animus das männliche in der Frau.“ (Junipera 2011)

Anima und das männliche Gegenstück Animus sind Konzepte für den gegenüberliegenden Pol des eigenen Geschlechts. Wenn wir der Projektion des Animaarchetyps begegnen, ist dieser immer von weiblichem Ausdruck geprägt. Die Anima ist stark mit dem Mutterarchetyp verknüpft, jedoch nicht mit diesem identisch. (Jung 2006: 85)

Empfindungen: Liebe, Glück, Freude, Zufriedenheit, Gier, Begierde, Lust, Bewunderung

4.2.02 Die Mutter



1. *Abbildung 4.4: Die Mutter* r. *Abbildung 4.5: Empfindungen, Mutter*

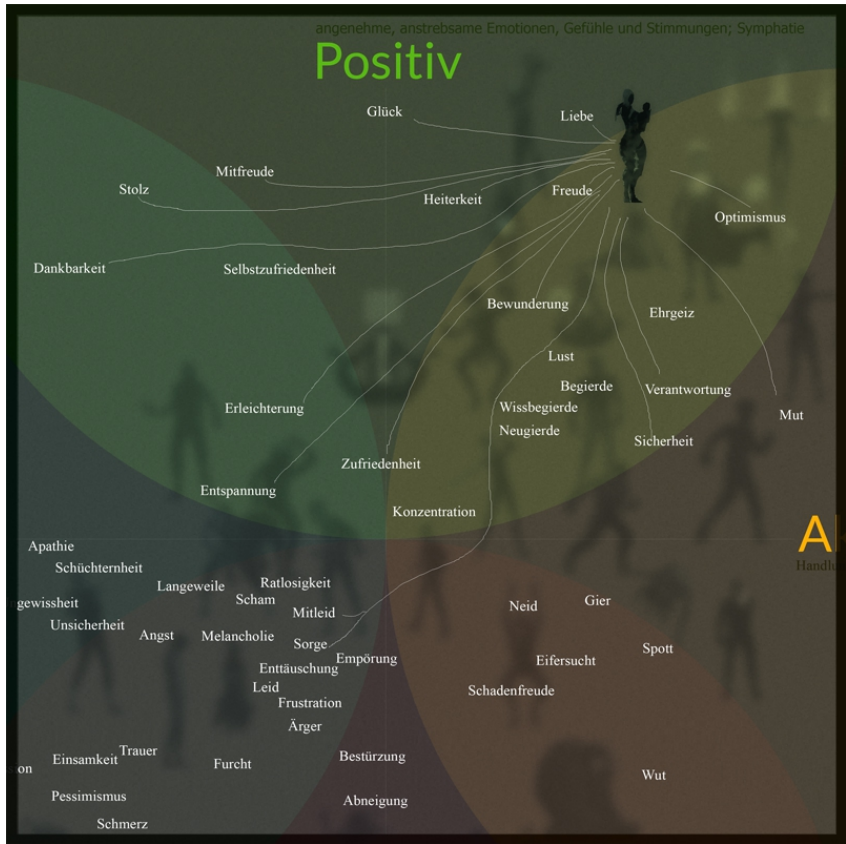
„Seine Eigenschaften [die des Mutterarchetyps] sind das «Mütterliche»: schlechthin die magische Autorität des Weiblichen; die Weisheit und die geistige Höhe jenseits des Verstandes; das Gütige, Hegende, Tragende, Wachstum-, Fruchtbarkeit- und Nahrungsspendende; die Stätte der magischen Verwandlung, der Wiedergeburt; der hilfreiche Instinkt oder Impuls; das Geheime, Verborgene, das Finstere, der Abgrund, die Totenwelt, das Verschlingende, Verführende und Vergiftende, das Angsterregende und Unentrinnbare.“ ... „Die Gegensätzlichkeiten der Eigenschaften habe ich dort formuliert als die liebende und die schreckliche Mutter.“ (Jung 2006: 97)

Als Spenderin des Lebens gehört die Mutter zu den grundlegendsten Archetypen. Kein Mensch beginnt seine Existenz ohne sie. Vor der Geburt sind wir mit ihr verbunden, sie ist also zeitweise körperlich ein Teil von uns, beziehungsweise wir ein Teil von ihr. Sie ist die erste Verbindung die wir eingehen und bietet den ersten physischen Schutz des Kindes gegenüber der Umwelt.

Die im Zitat genannten bipolaren Aspekte des Mutterarchetyps sind wiederum selbst eigenständige Archetypen, welche ich separat ausarbeite.

Empfindungen: Verantwortung, Sicherheit, Zufriedenheit, Stolz, Glück, Liebe, Optimismus, Mut, Sorge

4.2.03 Die liebevolle Mutter



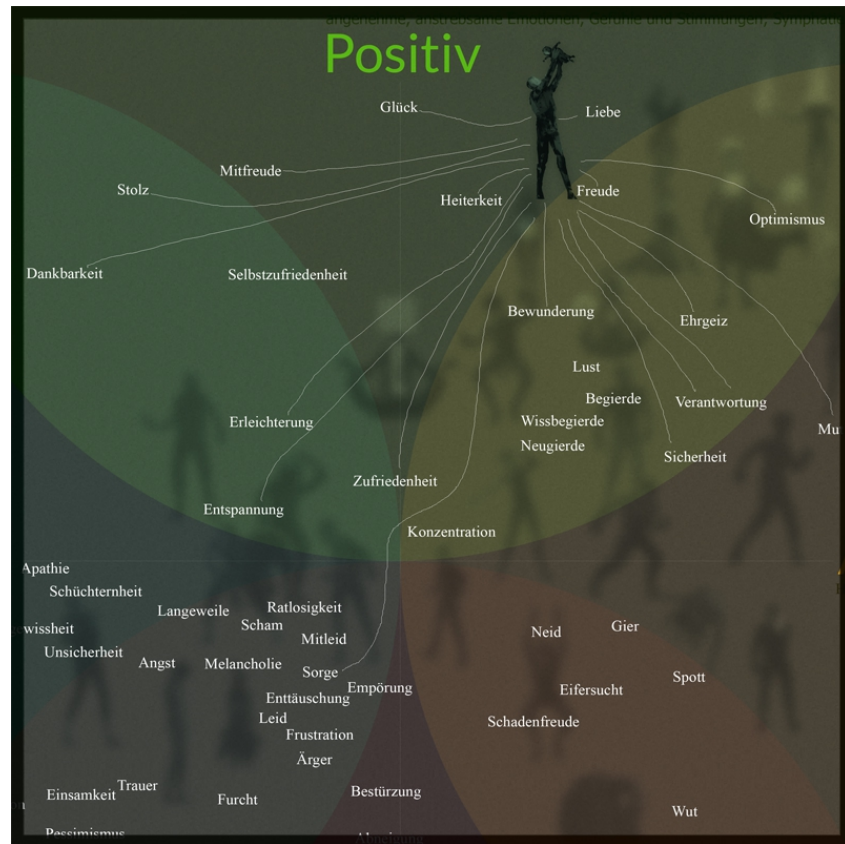
1. *Abbildung 4.6: Die liebevolle Mutter* r. *Abbildung 4.7: Empfindungen, liebevolle Mutter*

„Die liebevolle Mutter: Sie spiegelt das traditionelle Bild der fürsorglichen Mutter wider; die Verletzungen verzeiht und immer verständnisvoll ist. Weil diese Seite des weiblichen bis heute große Wertschätzung erfährt, kann es noch immer leicht geschehen, daß sie auf Kosten anderer Persönlichkeitsaspekte überentwickelt wird.“ (Traumdeuter.ch 2002)

Die liebevolle Mutter bildet die Grundlage der stabilen Entwicklung eines Menschen. Sie bietet Raum und Möglichkeit für die bestmögliche Entwicklung des Kindes an. Mit großer Ausdauer investiert sie Zeit, Wissen und hilft dem Kind dabei sich auf das Leben als Erwachsener vorzubereiten. Sie lehrt, ernährt und schützt vor Gefahren.

Empfindungen: Liebe, Verantwortung, Glück, Sicherheit, Optimismus, Sorge, Heiterkeit, Mut, Mitleid, Stolz, Mitfreude, Entspannung, Erleichterung, Dankbarkeit

4.2.04 Der liebevolle Vater

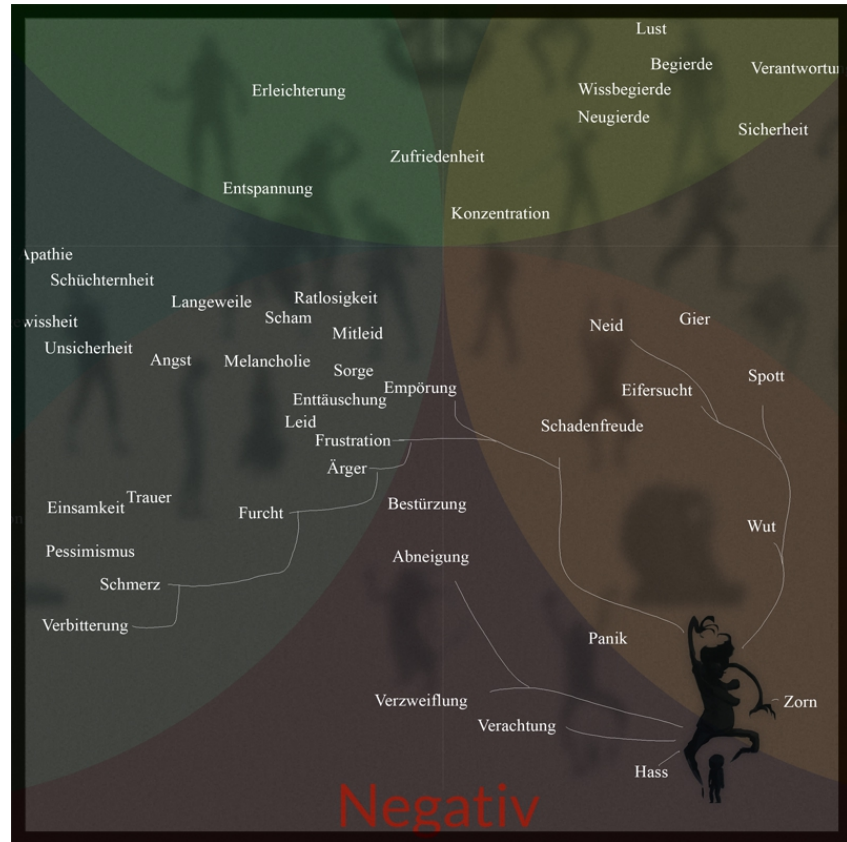


1. *Abbildung 4.8: Der liebevolle Vater r. Abbildung 4.9: Empfindungen, liebevoller Vater*

Der liebevolle Vater entspricht der liebevollen Mutter, ist aber von Natur aus tendenziell weniger mit dem Kind verbunden, denn als derjenige, der das Kind nicht austrägt, ist die Bindung zum Kind rein physisch weniger innig. Wie die liebevolle Mutter sorgt auch der liebevolle Vater nicht nur für das grundlegende Überleben und den Schutz des Kindes, sondern ermöglicht auch Entwicklung und freie Entfaltung des Kindes entsprechend dessen individuellen Bedürfnissen.

Empfindungen: Verantwortung, Liebe, Glück, Mitfreude, Stolz, Dankbarkeit, Heiterkeit, Freude, Optimismus, Mut, Ehrgeiz, Sicherheit, Bewunderung, Zufriedenheit, Sorge, Erleichterung, Entspannung

4.2.05 Die destruktive Mutter



1. **Abbildung 4.10:** Die destruktive Mutter **r. Abbildung 4.11:** Empfindungen, destruktive Mutter

„Die destruktive Mutter kann willentlich zerstören oder einfach nur erstickend sein. (Das ist die Mutter, die bei ihren Kindern angemessenes Wachstum verhindert).“ (Traumdeuter.ch 2002)

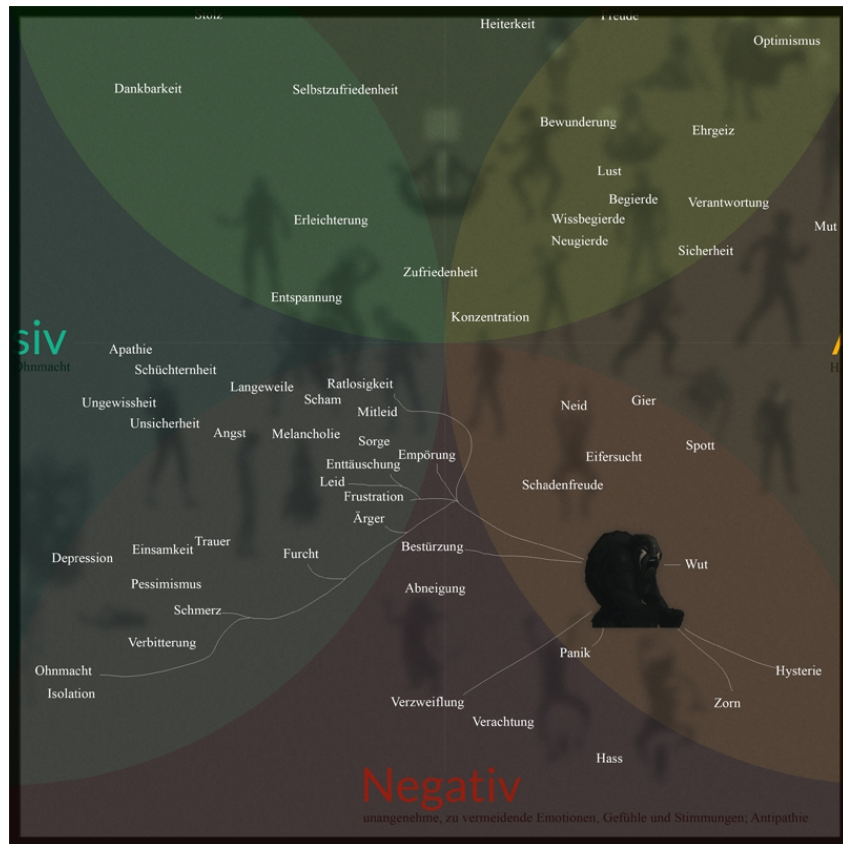
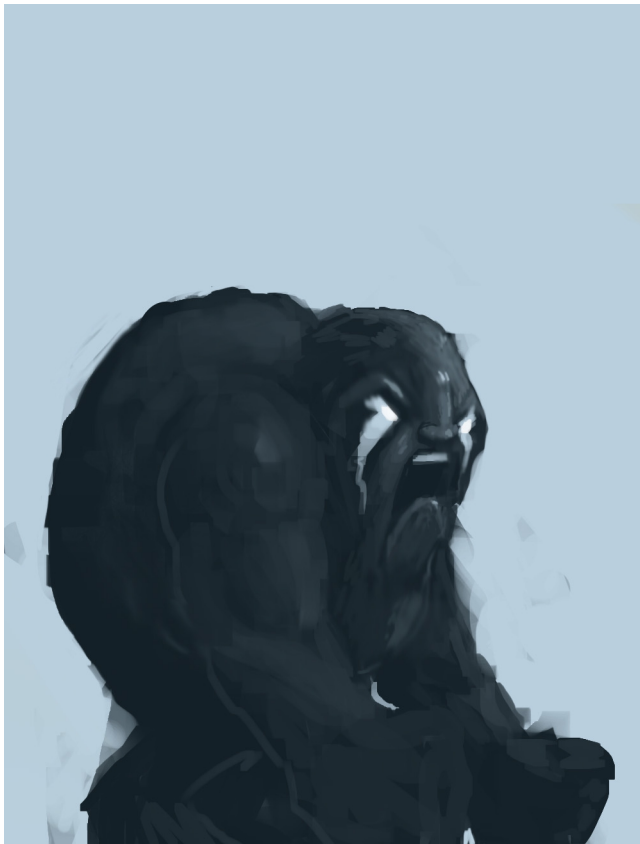
„Die destruktive Mutter: Bei diesem Archetyp handelt es sich entweder um eine erstickende Ausprägung von Mütterlichkeit oder um die offen destruktive, verbotende Frau. Oft ist es diese Art Mutter, welche die Beziehungen [...] willentlich verhindert oder [...], aufgrund ihres Einflusses [...], das Zueinander auf andere Menschen erschwert.“ (Traumdeuter.ch 2002)

Die destruktive Mutter steht also im Widerspruch zur regulären Mutter und bewirkt so, bevormundend und egoistisch, das Gegenteil ihrer natürlichen Funktion, nämlich das Kind auf das Leben vorzubereiten und es dabei zu unterstützen ein selbstständiges überlebensfähiges Individuum zu werden. Da das Kind der Mutter zum großen Teil ausgeliefert ist, erscheint die destruktive Mutter aus Sicht des Kindes besonders gefährlich und als übergroßes Hindernis, welches kaum zu überwinden ist. Das Unwohl, der ernährenden und eigentlich beschützenden Mutter, auf das Kind gerichtet, endet für das Kind schnell in einer lebensgefährlichen Situation. Somit ist fraglich, wie sehr das Kind überhaupt in der Lage ist sich gegen die Mutter stellen zu können.

In Computerspielen kann die destruktive Mutter den Part des eigentlichen, eventuell vorerst verborgenen, Hauptfeindes des Protagonisten einnehmen. Das Ausgeliefertsein an die destruktive Mutter zu überwinden und sich von ihr loszusagen, stellt eine angemessen große Hürde für das dramaturgische Finale eines Spiels dar.

Empfindungen: Verbitterung, Schmerz, Zorn, Wut, Spott, Neid, Eifersucht, Schadenfreude, Empörung, Frustration, Ärger, Furcht, Hass, Verachtung, Verzweiflung, Abneigung

4.2.06 Das Ungeheuer



1. *Abbildung 4.12: Das Ungeheuer* r. *Abbildung 4.13: Empfindungen, Ungeheuer*

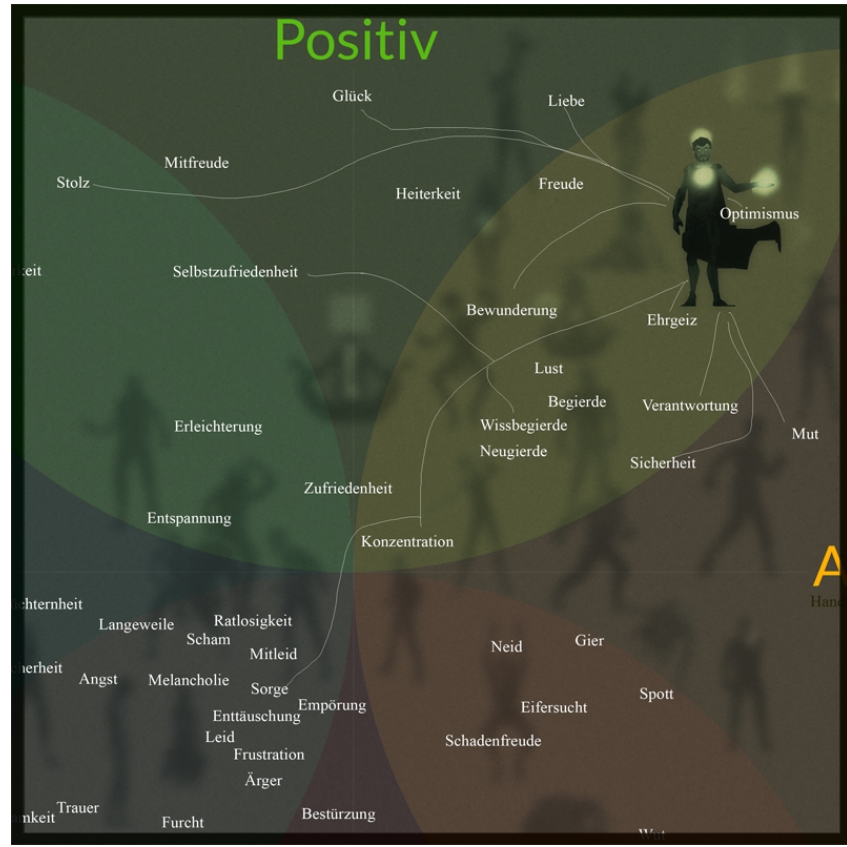
„Das Ungeheuer: Es stellt die wütende, aggressive, angsterregende Seite des Männlichen dar.“ (Traumdeuter.ch 2002)

Je nach Typ und Situation verhalten sich Menschen in scheinbar ausweglosen Gefahrensituationen unterschiedlich. Mit dem Rücken zur Wand erstarrt der Erste und stellt sich tot, der Zweite probiert trotzdem zu fliehen und läuft so schnell wie er kann oder versucht die Wand im Rücken zu überwinden. Der Dritte allerdings kann aus sich heraus nicht anders, als zu versuchen sein Überleben dadurch zu sichern, sämtliche Energie die in ihm steckt in einen massiven, unkontrollierten Gewaltausbruch zu entladen.

Im Spiel entspräche das Ungeheuer zum Beispiel einem Gegner, den es zu überwinden gilt, der sich nicht durch Intelligenz, aber durch Kraft und körperliche Überlegenheit auszeichnet. Beim Anblick sollte der Spieler erschauern, als würde ihm eine Naturgewalt entgegentreten. Ein Paradebeispiel ist der Comic-Superheld Hulk aus dem Marvel-Universum, welcher von Wut durchströmt, meist unkontrolliert nicht nur seine Feinde mit brachialer Gewalt bekämpft, sondern dabei auch Unbeteiligte in Gefahr bringt.

Empfindungen: Wut, Zorn, Panik, Verzweiflung, Hysterie, Bestürzung, Ratlosigkeit, Empörung, Enttäuschung, Leid, Frustration, Ärger, Furcht, Schmerz, Ohnmacht

4.2.07 Der König



I. **Abbildung 4.14: Der König** r. **Abbildung 4.15: Empfindungen, König**

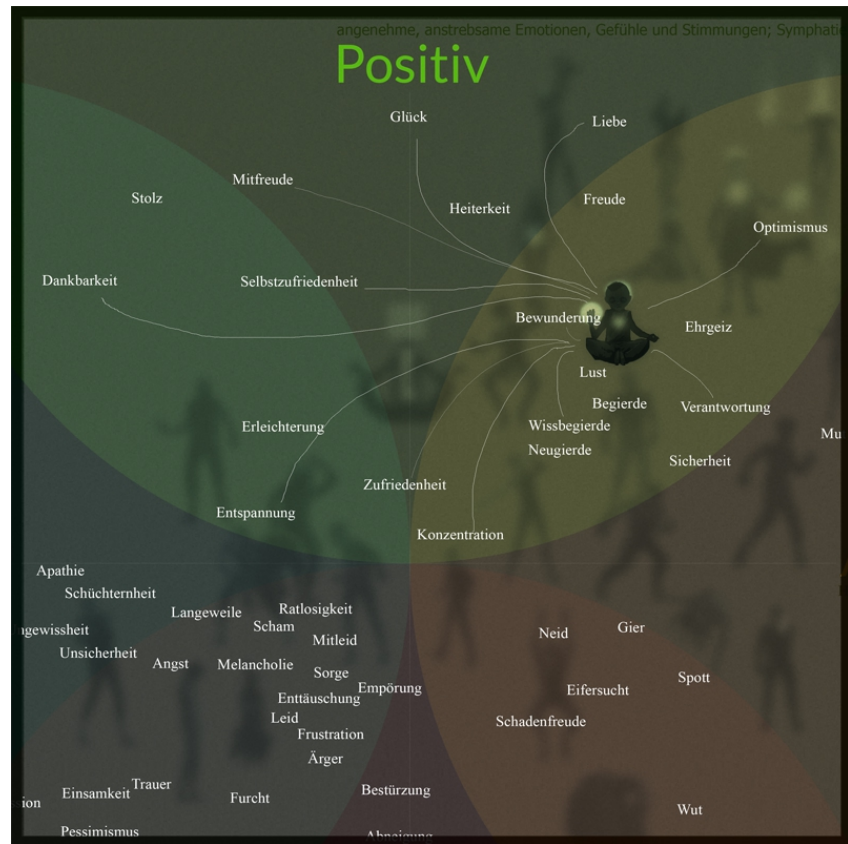
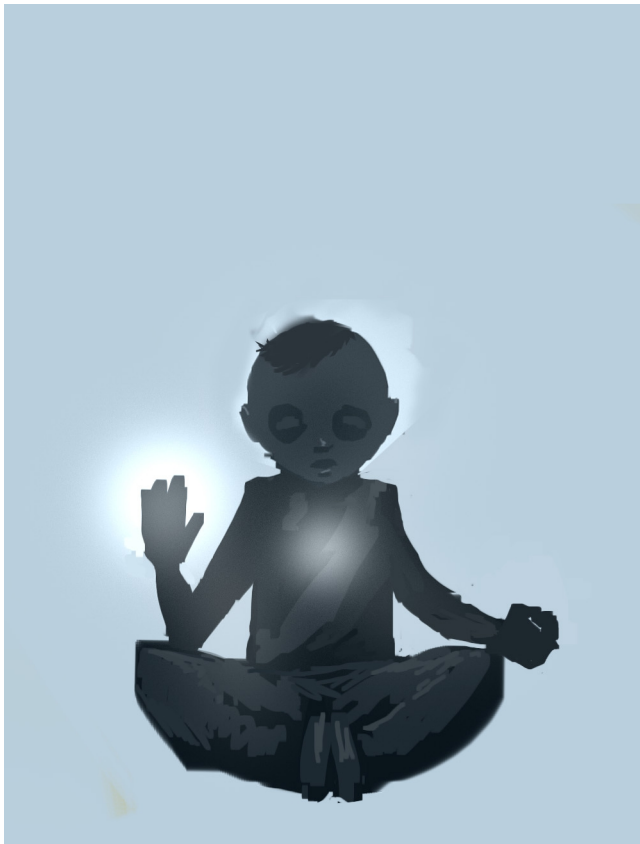
„Der König ist eine Urkraft in allen Männern. Zu den anderen drei Grundmustern gereifter Männlichkeit steht sie in gleicher Beziehung wie das Göttliche Kind zu den drei übrigen Energieformen des unreifen Männlichen. Der König ist von größter Wichtigkeit, er bildet in vollkommenem Gleichgewicht das Fundament für und vereint in sich alle anderen Archetypen. Der gute und fruchtbar-schaffenskräftige König ist gleichzeitig ein guter Krieger, positiver Magier und großartiger Liebhaber.“ (Moore & Gillette 1992: 73)

„Der gute König besitzt die »Weisheit Salomos«. Im Gegensatz zum Göttlichen Kind, das besonders in Form des Hochstuhl-Tyrannen eine infantile Anmaßung des Gottgleichen erkennen läßt, nähert sich der König-Archetyp dem Gottsein, dem Gott in maskuliner Form in jedem Mann. Es ist der archaische Mann, der Adam, der Anthropos in uns, in der Sprache der Philosophen. Hindus nennen diese archaische Männlichkeit Atman, Juden und Christen sprechen von Imago Dei, dem »Abbild Gottes«. Freud sah im König den archaischen Vater der archaischen Horde. In vieler Hinsicht entspricht die Königsenergie der Vaterenergie. Nach unserer Erfahrung jedoch liegt der König zwar dem Vater-Archetyp zugrunde, er ist jedoch weitschichtiger und elementarer als der Vater.“ (Moore & Gillette 1992: 73)

Wie im ersten Zitat beschrieben verbindet der König alle anderen Archetypen. Seine eigenen Archetypen zu kennen ist Bedingung für die Ausprägung des Königarchetypen. Ein Mensch, in dem der Königarchetyp ausgeprägt ist, ist somit ein erfahrener Anführer, der sich in alle von ihm angeführten hineinversetzen kann, egal welche Archetypen in diesen dominieren. Er kann somit beraten, vermitteln, schlichten und Kompromisse finden. Er ist ein Verantwortungsbewusster Anführer und gibt Impulse für die Entwicklung der Gruppe. Die Macht und das Vertrauen, welche dem König entgegengebracht wird, sollte er demütig und mit Vorsicht genießen und nicht zum kurzfristigen Eigennutz missbrauchen, sonst droht ihm die Gefahr als Tyrann zu enden.

Empfindungen: Verantwortung, Optimismus, Mut, Sicherheit, Ehrgeiz, Bewunderung, Selbstzufriedenheit, Wissbegierde, Konzentration, Sorge, Verantwortung, Sicherheit

4.2.08 Das göttliche Kind



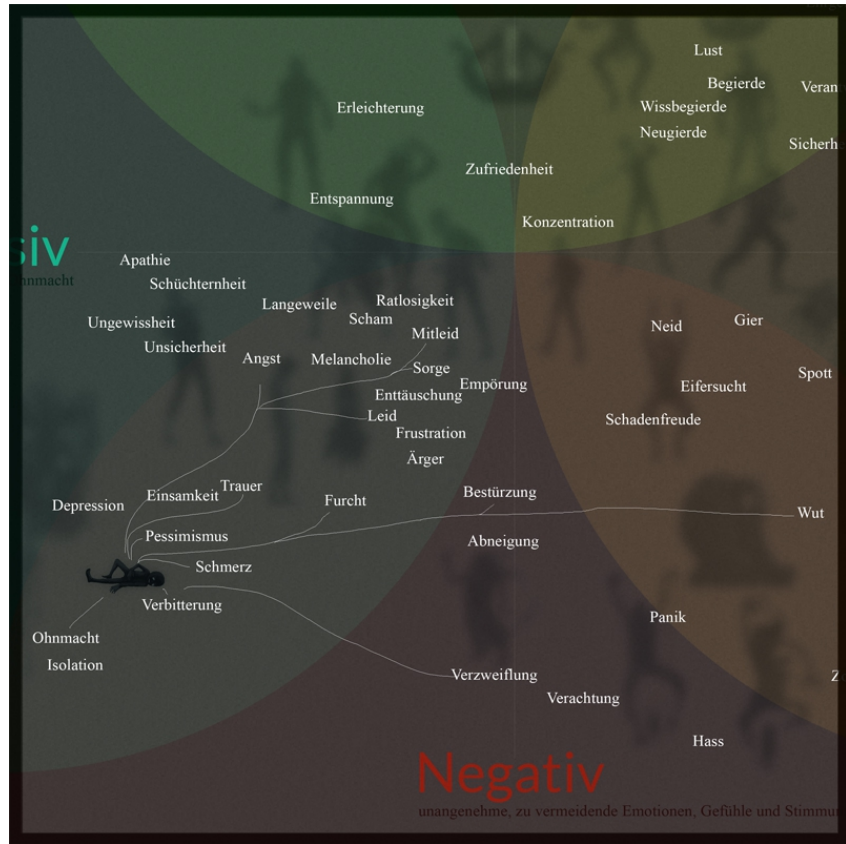
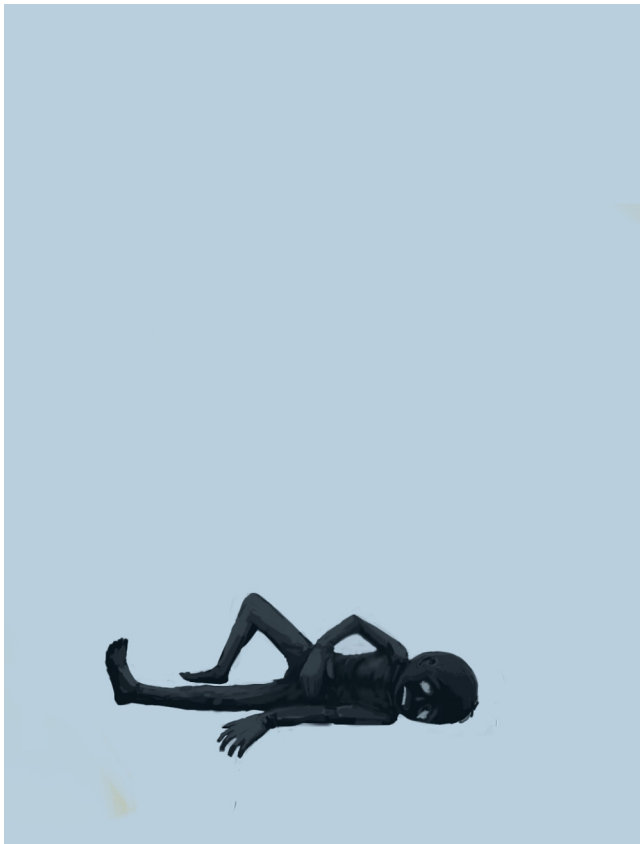
1. *Abbildung 4.16: Das göttliche Kind* r. *Abbildung 4.17: Empfindungen, göttliches Kind*

Das göttliche Kind ist die jugendhafte Form des Königs. Dieser Archetyp ermöglicht Ordnung und Frieden und steht für Mitgefühl gegenüber allen Lebewesen (Moore & Gillette 1992: 38). Der Kontakt mit ihm bringt ein überwältigendes Gefühl von Wohlbefinden, Lebensmut, Frieden und Freude. (Moore & Gillette 1992: 40) Es ist aber auch hilflos und verletzlich.

Als Beispiele werden von Moore und Gillette das Jesus-Baby, die Geburt des persischen Propheten Zoroaster genannt. Mir selbst kommt der junge Dalai Lama aus dem Film *Sieben Tage in Tibet*, sowie der löffelbiegende Schüler in der *Obhut des Orakels* in *Matrix* in den Sinn.

Empfindungen: Verantwortung, Optimismus, Liebe, Glück, Mitfreude, Dankbarkeit, Selbztzufriedenheit, Bewunderung, Wissbegierde, Konzentration, Zufriedenheit, Entspannung, Verantwortung

4.2.09 Das tote Kind

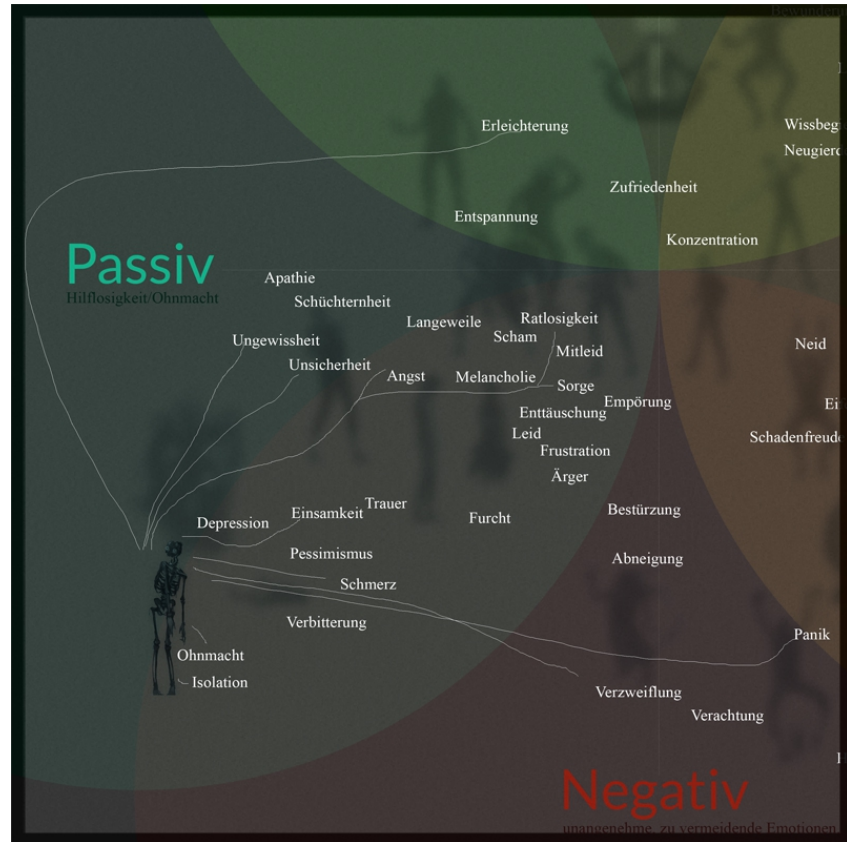


l. *Abbildung 4.18:* Das tote Kind r. *Abbildung 4.19:* Empfindungen, totes Kind

Wer tiefste Ohnmacht aus Mitleid auslösen will, kann sich dem Archetyp des toten Kindes bedienen. Dieser verbindet Verzweiflung aufgrund der Unumkehrbarkeit des Todes mit Verlustschmerzen und Trauer. Gleichzeitig werden Sorge und Furcht vor weiteren Todesfällen, zum Beispiel durch Krankheit oder andere gefährliche Ursachen angesprochen. Zudem beteiligt sich starkes Mitleid am Emotionsspiel, da ein Kind vermutlich nicht die Bandbreite des gesamten Leben sehen konnte und nicht wenige Todesfälle von Leid begleitet werden.

Empfindungen: Ohnmacht, Verbitterung, Verzweiflung, Schmerz, Furcht, Bestürzung, Wut, Pessimismus, Trauer, Angst, Leid, Mitleid, Sorge

4.2.10 Der Tod

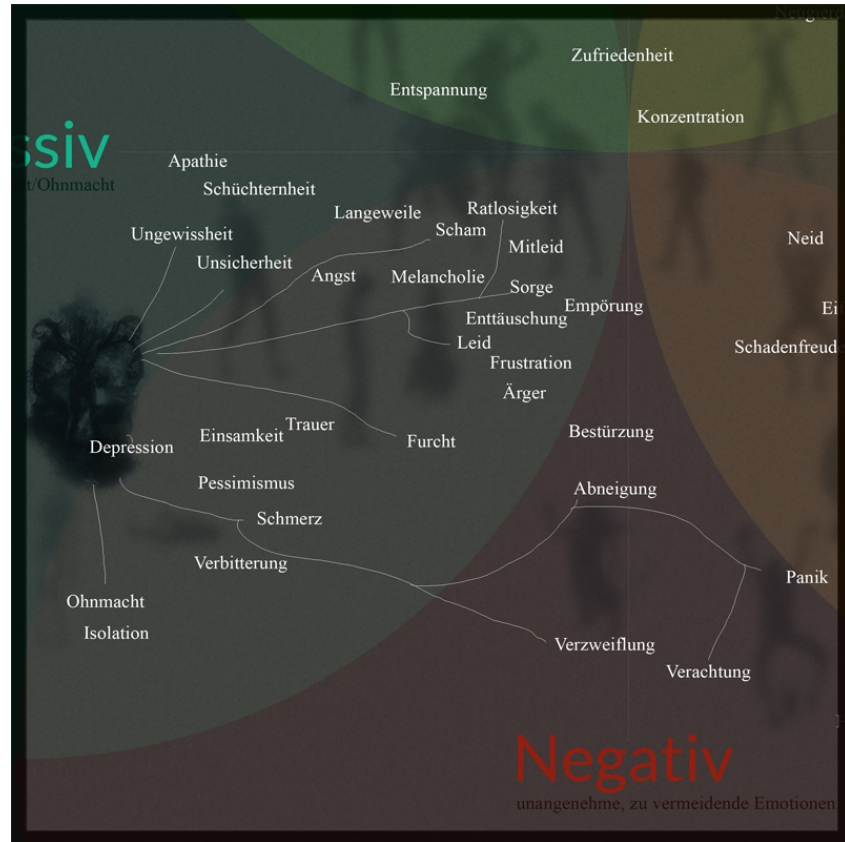


1. *Abbildung 4.20: Der Tod* r. *Abbildung 4.21: Empfindungen, Tod*

Wenn es eine Hierarchie gibt, sollte der Tod zusammen mit der Gegenbedingung, dem Leben, also dem Archetyp der Mutter, der Erste aller Archetypen sein. Er steht für die Endlichkeit des Seins und gleichzeitig für den Beginn der Unendlichkeit im Nichtsein. Die binäre Absolutheit des Todes im Kontrast zum Leben scheint mir Deckungsgleich mit der Singularität, die Monotheisten Gott nennen. Passend zu dieser hierarchischen Einordnung durch mich bietet das Gehirn als stärkste und intensivste Angst die Todesangst. Sollte das Leben aber zu einer großen Qual verkommen sein, kann der Tod auch eine Erleichterung darstellen.

Empfindungen: Isolation, Ohnmacht, Verzweiflung, Panik, Schmerz, Einsamkeit, Sorge, Ratlosigkeit, Angst, Unsicherheit, Ungewissheit, Erleichterung

4.2.11 Der Schatten



1. **Abbildung 4.22:** Der Schatten **r. Abbildung 4.23:** Empfindungen, Schatten

„Im allgemeinen verkörpert der Schatten die Ängste des Helden und seine unsympathischen Züge, die er selbst ablehnt – eben all die Eigenschaften, die wir an uns auch nicht mögen und auf andere projizieren.“ (Vogler 2007: 287)

„Doch auch positive Eigenschaften, die uns selbst verborgen sind oder die wir aus irgendeinem Grund ablehnen, können dort eine Zuflucht finden.“ (Vogler 2007: 143)

Alles was wir als Menschen an Trieben und Wünschen unterdrücken und verdrängen, manifestiert sich im sogenannten Schatten. Ist in unserer Gesellschaft zum Beispiel Gewalt geächtet, wir aber einen starken Hang oder Drang zur Gewalt in uns tragen, bleibt uns nichts anderes übrig als diesen Drang zu unterdrücken, wenn wir uns weiter innerhalb der Gesellschaft bewegen wollen. Alternativ kann das Bedürfnis zur Gewaltausübung auch durch ritualisierte Aneignung im kontrollierbaren Rahmen kompensiert werden zum Beispiel durch Kampfsport, Kunst oder innerhalb von Spielen und ähnlichen Kulturgütern. Gibt es solche Alternativen nicht, wird der Schatten irgendwann ungemütlich und schlägt sich seine Bahnen durch die Psyche, bis er sich im negativsten Fall in Gewaltexzessen und Gewaltverbrechen entlädt. Die triebhaften Emotionen übernehmen dann die Kontrolle, während die Rationalität die Kontrolle ablegt. Dieser Kontrollverlust steigert die Furcht vor dem Schatten, denn sein Handeln kann sehr negative Auswirkungen haben. Er steht für Dunkelheit, Ängste und Abscheu. Er ist vollumfänglich das Gegenteil dessen, wie man sein ideales Ich sieht, auf welches man zuarbeitet. (Vogler 2007: 144) Wie oben zitiert, müssen diese unterdrückten Bedürfnisse von außen betrachtet nicht zwingend negative Dinge sein. Möchte eine Person beispielsweise in der Gesellschaft als harter Kämpfertyp wahrgenommen werden, unterdrückt er eventuell seine mitfühlenden Emotionen, falls er denkt, dass das Zeigen von Emotionen Schwäche darstellt, was wiederum nicht mit dem Image des harten Kämpfers vereinbar wäre. Im Spiel ist der Schatten gut mit dem Endgegner zu verknüpfen, der Held stellt sich letztendlich seinen größten Ängsten und überwindet sie am Ende.

Empfindungen: Ohnmacht, Schmerz, Verzweiflung, Abneigung, Panik, Verachtung, Furcht, Leid, Sorge, Ratlosigkeit, Scham, Unsicherheit, Ungewissheit

4.2.12 Der Trickster



1. **Abbildung 4.24:** Der Trickster **r. Abbildung 4.25:** Empfindungen, Trickster

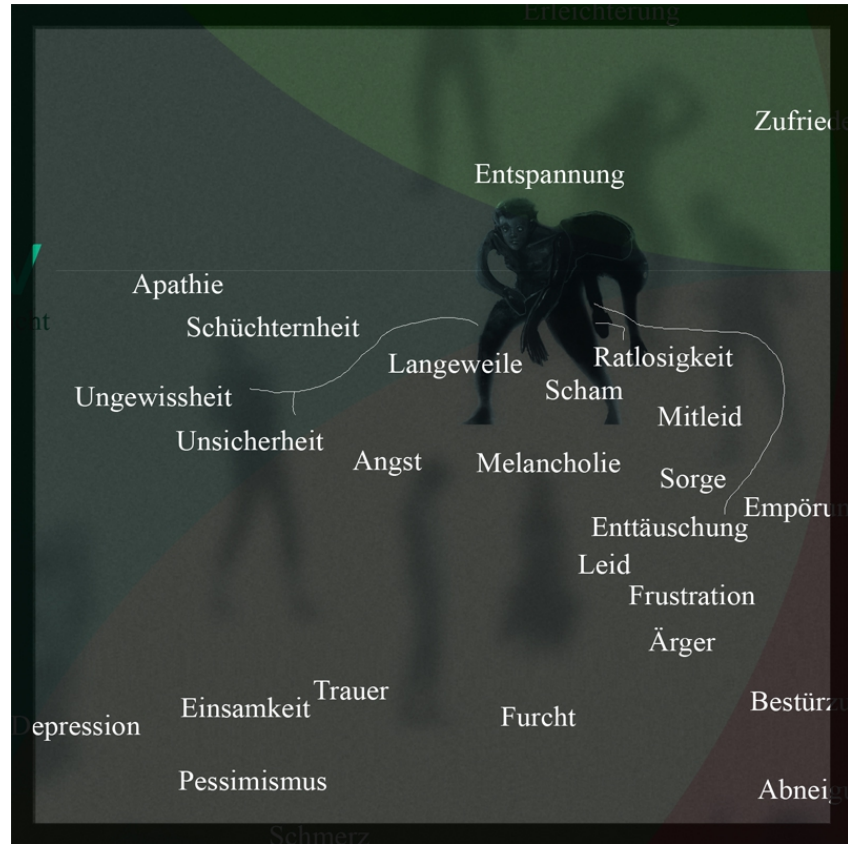
„Hinter dem Archetypus des Tricksters stehen die Energien des Unfugs wie auch der Wunsch nach Veränderung, er drückt sich in sämtlichen Charakteren aus, die in erster Linie die Rolle des Clowns oder komischen Begleiters spielen.“ (Vogler 2007: 151)

„Er stutzt übermäßige Egos auf das normale Maß und bringt Helden wie auch Publikum beizeiten wieder auf den Boden der Wirklichkeit zurück. Indem er ein befreiendes und gesundes Gelächter provoziert, hilft er uns, unsere allfälligen Beschränkungen zu erkennen und führt uns Torheit und Heuchelei vor Augen. Vor allem aber hat sein Eingreifen heilsame Veränderungen und Umformungen zur Folge – oft deshalb, weil er auf gefährlich aus dem Lot geratene psychische Situationen und deren Absurdität aufmerksam macht.“ (Vogler 2007: 151)

Der Trickster bietet den Fluchtweg aus einer gedanklichen Sackgasse. Er verschafft demjenigen, der sich verkrampft an einen Gedanken hält oder von einer Emotion chronisch vereinnahmt ist eine nötige Ablenkung und Denkpause. Der betroffene wird sich für Alternative Lösungsansätze öffnen, die komplett von der vorherigen Herangehensweise abweichen.

Empfindungen: Schadenfreude, Spott, Neid, Neugierde, Heiterkeit, Freude, Optimismus, Lust, Langeweile

4.2.13 Der Gestaltwandler



1. *Abbildung 4.26: Der Gestaltwandler* r. *Abbildung 4.27: Empfindungen, Gestaltwandler*

„Manchmal muß der Held auch zum Gestaltwandler werden, um einer Falle zu entkommen oder einen Schwellenhüter zu überwinden.“ (Vogler 2007: 141)

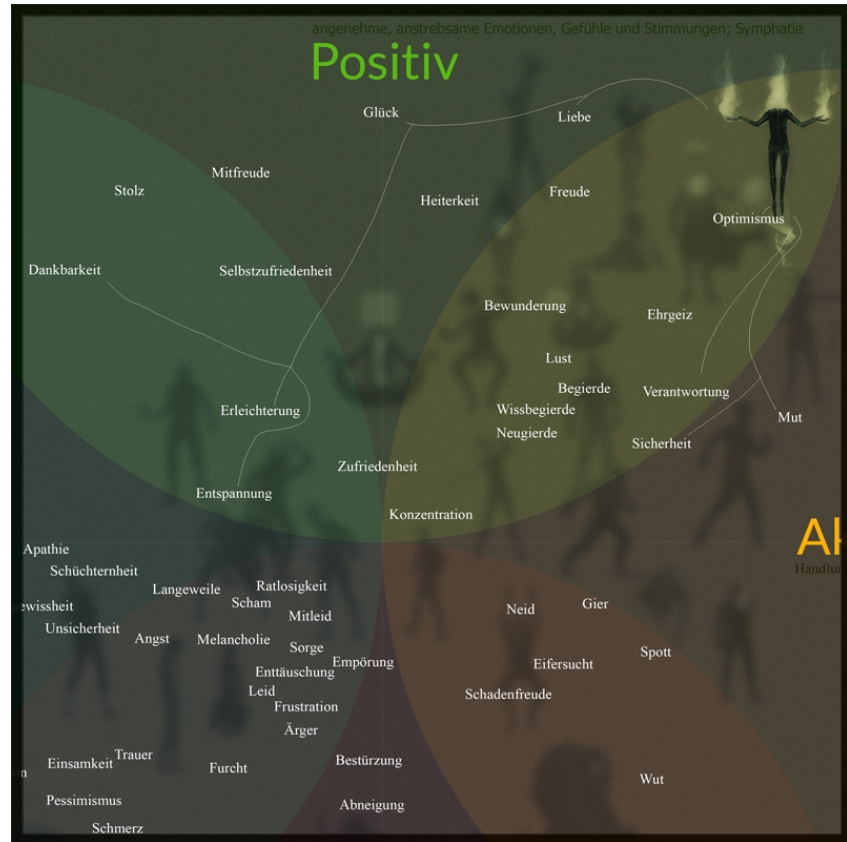
„Auch die Bösewichte und deren Verbündete können in der Maske des Gestaltwandlers auftreten, wenn sie den Helden verführen oder irremachen wollen.“ (Vogler 2007: 141)

Begegnen wir einem Gestaltwandler, löst er das Gefühl der Unsicherheit aus und bewegt uns dazu scheinbare Sicherheiten zu hinterfragen. Diese scheinbaren Sicherheiten können die Motive von Personen in unserem Umfeld sein, welche sich als Betrüger herausstellen können, aber auch Glaubens- und Gesellschaftssysteme, vermeintlich feststehende wissenschaftliche oder historische Fakten, oder die eigene Rolle in der Gesellschaft. Der Gestaltwandler in uns kann uns auch die eigene Vielschichtigkeit und Wandelbarkeit des Lebens vor Augen führen. Am Ende steckt in jedem Menschen ein Gestaltwandler, denn in unterschiedlichen Situationen und in unterschiedlichen Umfeldern können wir uns den Gegebenheiten anpassen und verhalten uns dementsprechend anders.

Der Gestaltwandler lässt sich gut mit dem Helden, Mentor, dem Trickster und dem Schatten kombinieren. Letztendlich kann sich der Gestaltwandler aber an allen Archetypen und Rollenmustern bedienen.

Empfindungen: Unsicherheit, Ungewissheit, Ratlosigkeit, Enttäuschung

4.2.14 Der Heilsbringer

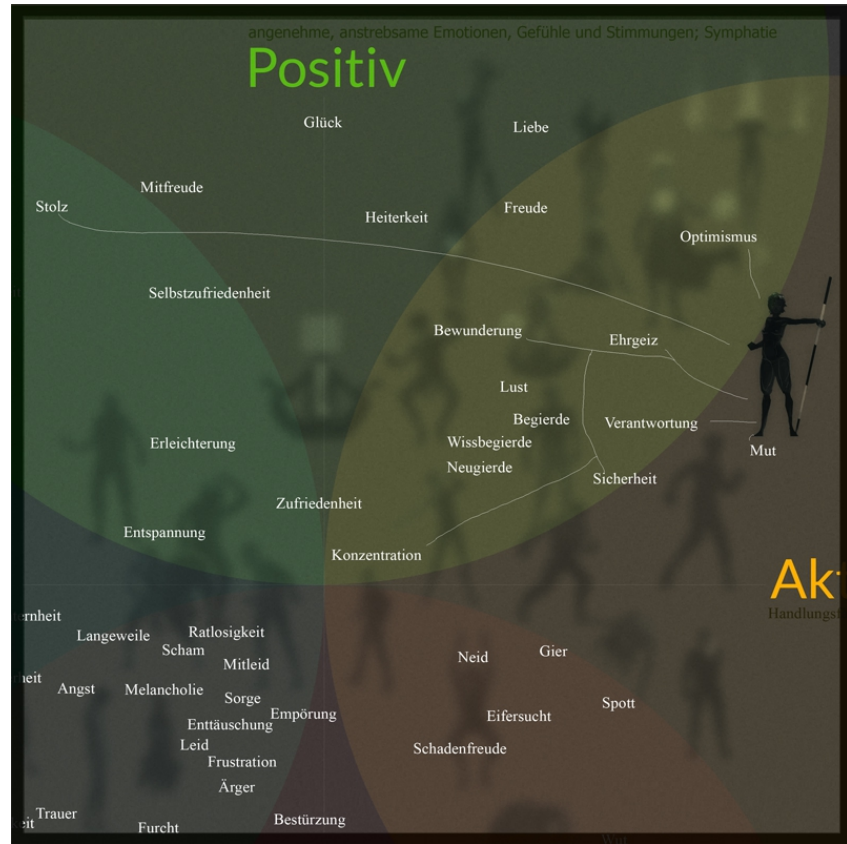
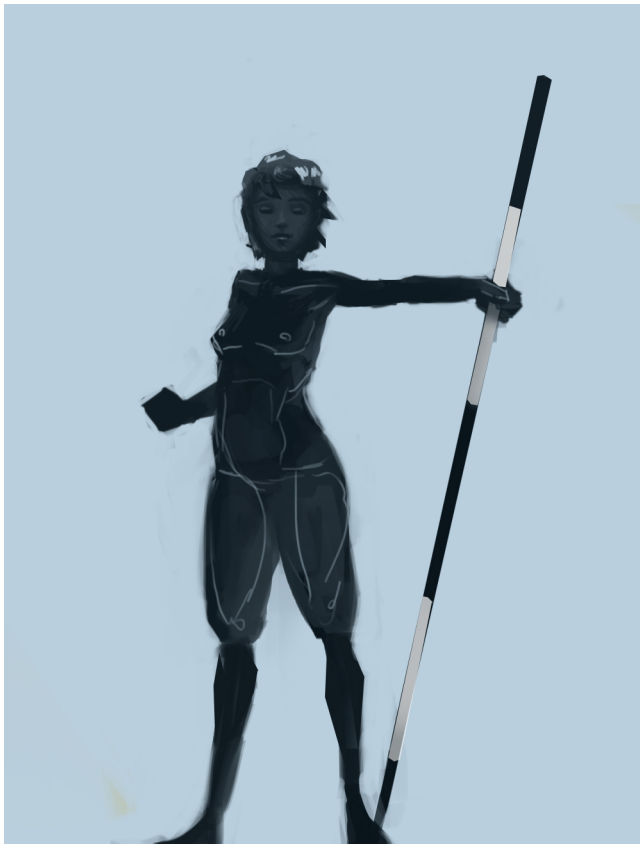


1. *Abbildung 4.28: Der Heilsbringer* r. *Abbildung 4.29: Empfindungen, Heilsbringer*

Der Heilsbringer steht nicht für die Sorte Motivation, die durch Furcht vor etwas ausgelöst wird, sondern im Gegenteil, für die Sorte, die Hoffnung auf eine Utopie oder eine ideelle Begebenheit, die es zu verwirklichen gilt, weckt. Dieser Archetyp verkündet eine Geschichte, die schwer zu glauben ist, da sie, wie ich es interpretiere, zu schön ist um wahr zu sein. (Orban & Orban 2009)

Empfindungen: Mut, Sicherheit, Verantwortung, Liebe, Glück, Entspannung, Erleichterung, Dankbarkeit

4.2.15 Die Amazone/Der Krieger



1. **Abbildung 4.30:** Die Amazone r. **Abbildung 4.31:** Empfindungen, Amazone

„Die Amazone dagegen steht für das selbstzufriedene Weibliche - der leistungsorientierte Typ Karrierefrau.“
(Traumdeuter.ch 2002)

„Die Amazone: Sie ist die selbständige Frau, die meint keinen Mann zu brauchen,- in vielen Karrierefrauen steckt eine große Portion Amazone. Sie hat Freude an forschen, angriffslustigen, intellektuellen Wortgefechten.“
(Traumdeuter.ch 2002)

Die Amazone entspricht dem Kriegerarchetypen aus von Robert Moore und Douglas Gillette. Dieser wird folgendermaßen beschrieben: „Sein Geist ist unbesiegbar; er besitzt großen Mut, ist furchtlos, übernimmt Verantwortung für sein Tun und verfügt über Selbstdisziplin. Disziplin bedeutet, daß er genügend Zähigkeit besitzt, um Kontrolle und Herrschaft über Geist und Körper gewinnen, und daß er Schmerzen ertragen kann, seelisch wie körperlich. Für sein Ziel ist er bereit, Leiden auf sich zu nehmen. Ob als Jäger, der Stunde um Stunde in der Morgenkälte der Kalahari in der gleichen Stellung ausharrt und wartet, bis die Beute in Schußweite kommt, ob als Triathlon-Athlet, als Medizinstudent, als Führungskraft, die sich die irgeleiteten Attacken der anderen Vorstandsmitglieder gefallen lassen muß, oder als Ehemann, der die Probleme mit seiner Frau bereinigen möchte...“ (Moore & Gillette 1992: 115)

Moore und Gillette unterscheidet den Helden vom Krieger dadurch, dass der Krieger schon seine eigenen Grenzen kennt. Außerdem ist der reine Krieger immer den höheren Idealen verpflichtet, denen er seine individuellen Bedürfnisse unterordnet. Der Held handelt dagegen, solange er noch der Held ist, letztendlich aus egozentrischen Motiven heraus. (Moore & Gillette 1992: 112)

Empfindungen: Ehrgeiz, Mut, Stolz, Optimismus, Sicherheit, Konzentration, Bewunderung

4.2.16 Der Held



1. *Abbildung 4.32: Der Held* r. *Abbildung 4.33: Empfindungen, Held*

„Das griechische Wort für Held – »Heros« – bedeutet seiner Wurzel nach »schützen und dienen«. [...] Ein Heros ist also ein Mensch, der bereit ist, seine eigenen Bedürfnisse dem Nutzen der Gemeinschaft zu opfern...“ (Vogler 2007: 87)

„Im psychologischen Sinnen repräsentiert der Archetypus des Helden das, was Freud als das »Ich« bezeichnete – jenen Teil der Persönlichkeit, der sich von der Mutter ablöst und sich als einzigartiges Wesen sieht. In letzter Konsequenz ist der Held ein Mensch, der in der Lage ist, die Fesseln und Illusionen des Ich zu überwinden, doch zunächst einmal ist er das personifizierte »Ich« – das Ego, der Einzigartige, das Individuum, das sich als von den Angehörigen seiner Gruppe getrennt wahrnimmt.“ (Vogler 2007: 87)

Bisher wurde der Charakter, dem der Archetyp des Helden innewohnt durch die Gemeinschaft geschützt, nun liegt es erstmals an ihm einen wichtigen Beitrag für die Gemeinschaft zu leisten, was er zu Beginn seiner Reise vielleicht noch gar nicht weißt. Der Held verlässt die sichere Gemeinschaft um sich den Gefahren der Außenwelt zu stellen und seine Fähigkeiten und seine Grenzen kennenzulernen. Er wird dabei neue Dinge lernen und Erfahrungen sammeln. Der Held steht für den Aufbruch in eine ungewisse Zukunft, für das Streben nach Verbesserung und für den Prozess der Entwicklung vom abhängigen Kind zum selbstständigen Erwachsenen. (Vogler 2007: 87)

In Computerspielen schlüpft der Spieler regelmäßig in die Rolle eines oder mehrerer Helden. Aus diesem Grund werde ich vier Unterarten des Helden illustrieren, beschreiben und in das Diagramm einordnen.

Empfindungen: Optimismus, Ehrgeiz, Mut, Wissbegierde, Neugierde, Empörung, Mitleid, Enttäuschung, Leid, Furcht, Angst, Unsicherheit, Ungewissheit

4.2.17 Der Draufgängerheld



1. *Abbildung 4.34: Der Draufgängerheld* r. *Abbildung 4.35: Empfindungen, Draufgängerheld*

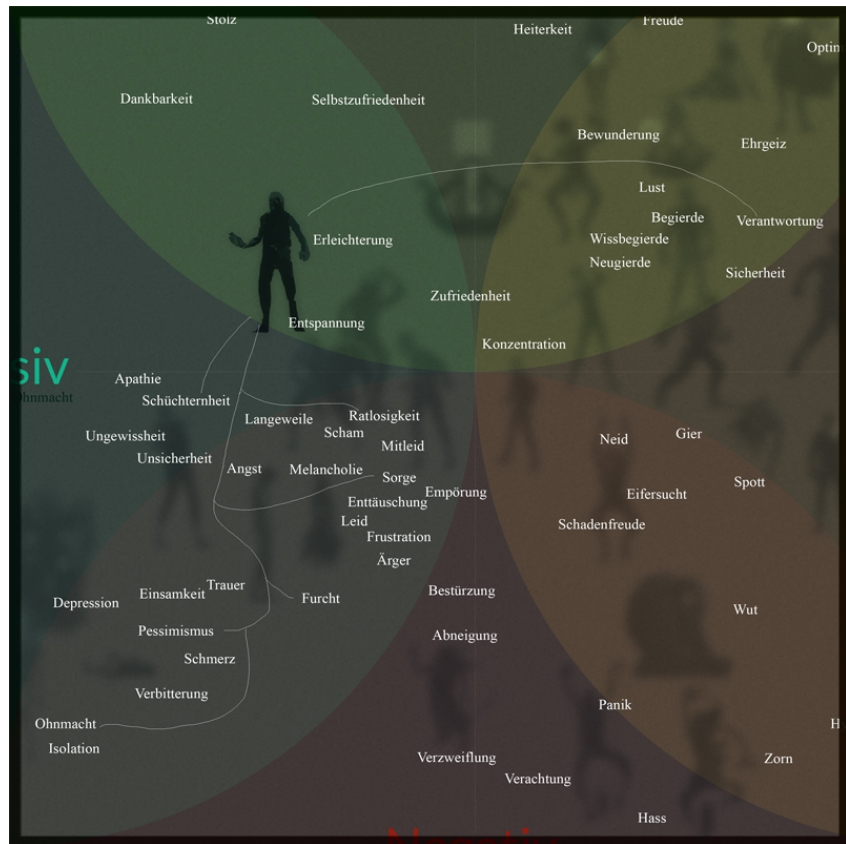
„Offenbar gibt es zwei Arten von Helden: 1. den aktiven, fest entschlossenen Typen, der sich bedenkenlos auf das Abenteuer einläßt und beharrlich seinen Weg geht...“ (Vogler 2007: 97)

Der Draufgängerheld liebt das Abenteuer und kann nicht genügend Gelegenheiten bekommen sich zu beweisen. Kein Hindernis scheint ihm zu hoch, kein Gegner unbezwingbar.

Ich vermute bei dem Draufgängerhelden eine Neigung zur Selbstüberschätzung und einen Hang zur Arroganz. Der Draufgängerheld muss dementsprechend für die persönliche Entwicklung einige Male fundamental scheitern, bis er Demut lernt und versteht, dass er nicht alles perfekt beherrschen kann und nicht alles alleine erledigen muss.

Empfindungen: Ehrgeiz, Mut, Optimismus, Neugierde, Begierde, Gier, Sicherheit, Selbztzufriedenheit, Langeweile

4.2.18 Der Held wider Willen



1. *Abbildung 4.36: Der Held wider Willen* r. *Abbildung 4.37: Empfindungen, Held wider Willen*

„Offenbar gibt es zwei Arten von Helden: 1. [...] und 2. den zögerlichen, von Zweifeln geplagten Typen, der eher passiv ist und immer wieder einen äußeren Anstoß braucht, um ins Abenteuer zu ziehen.“ (Vogler 2007: 97)

Der Held wider Willen ist aus unterschiedlichen Gründen eine passive Figur. Er könnte mit dem Feigling verbunden sein, andere Sorgen als relevanter empfinden oder aber auch nur zur falschen Zeit am falschen Ort landen.

Seine Entwicklung ist geprägt durch das Erlernen von Mut, Ehrgeiz, Spontanität und der Fähigkeit zu erkennen welche Aufgaben wichtig sind.

Empfindungen: Schüchternheit, Sorge, Furcht, Ratlosigkeit, Pessimismus, Ohnmacht, aber am Ende doch Verantwortung

4.2.19 Der Trickster-Held



1. **Abbildung 4.38:** Der Tricksterheld **r. **Abbildung 4.39:** Empfindungen, Tricksterheld**

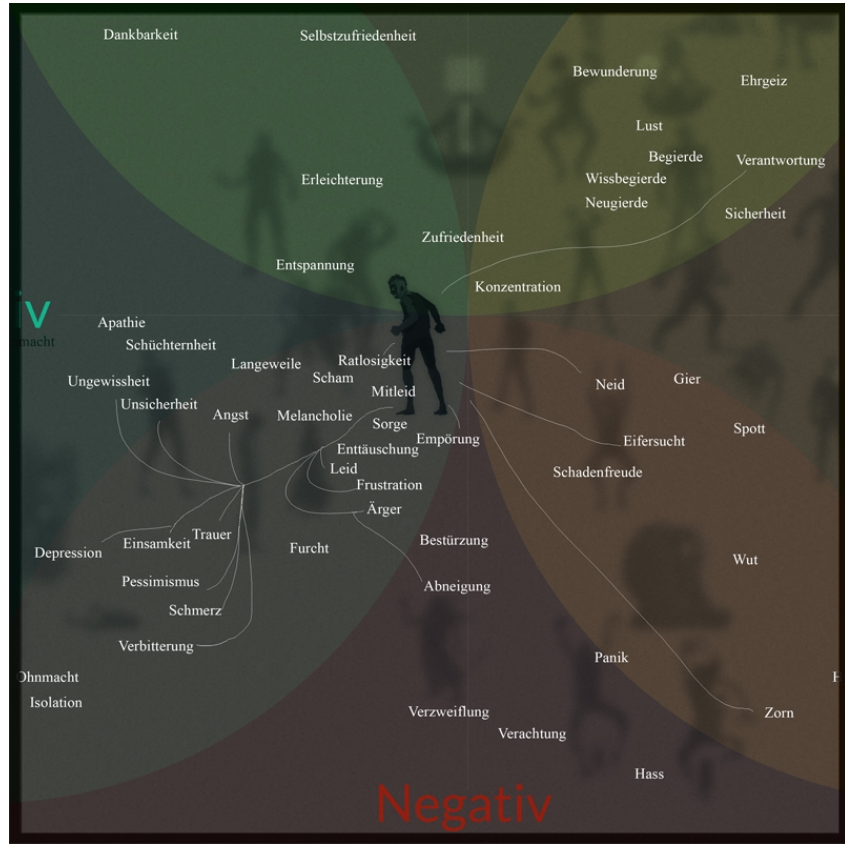
Diese Mischform aus Trickster und Held kommt laut Christopher Vogler in Volksmärchen dieser Welt oft in Hasengestalt vor. (Vogler 2007: 153)

„Im Kern all dieser Geschichten steht der schutzlose, aber gewitzte Hase, der es mit weit überlegenen, gefährlichen Feinden zu tun bekommt: mit den märchentypischen Schatten wie Jägern, Wölfen, Tigern und Bären. Doch immer wieder bringt der unscheinbare Hase es fertig, seinen mächtigen Gegner zu überlisten, der zudem meist noch ein schmerzhaftes Andenken an seine Begegnung mit dem Trickster-Helden zurückbehält.“ (Vogler 2007: 153)

Er ist dem Draufgängerhelden sehr ähnlich, nutzt aber eher List und Intellekt, statt Wagemut und Kraft. Er ist humorvoller, aber auch abschätziger gegenüber anderen Akteuren.

Empfindungen: Freude, Schadenfreude, Ehrgeiz, Optimismus, Neugierde, Selbstzufriedenheit, Mut, Enttäuschung, Leid, Frustration, Ungewissheit, Empörung

4.2.20 Der Antiheld



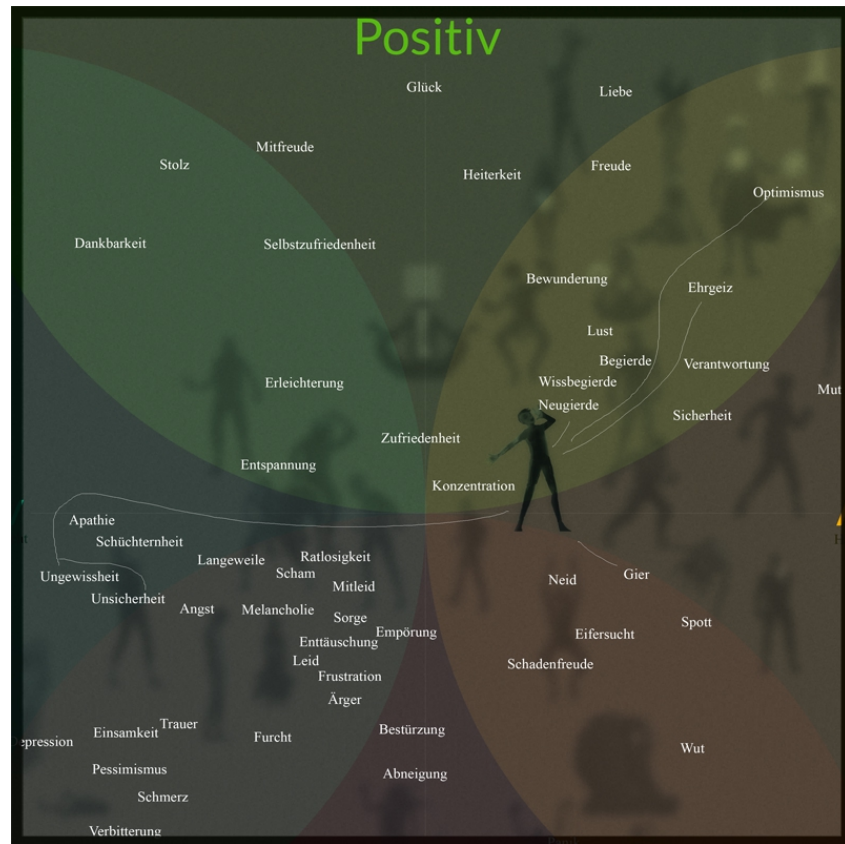
1. *Abbildung 4.40: Der Antiheld r. Abbildung 4.41: Empfindungen, Antiheld*

„Ein Antiheld ist nicht einfach das genaue Gegenteil des Helden, sondern er ist eine seiner besonderen Spielarten: Er ist etwa derjenige, der in den Augen der Gesellschaft zwar ein Außenseiter oder gar Krimineller ist, mit dem das Publikum aber gleichwohl sympathisiert. Wir neigen dazu, uns mit solchen Außenseitern zu identifizieren, weil wir uns eben alle schon einmal als Außenseiter gefühlt haben. [...] eine Figur, die sich zwar weitgehend wie ein konventioneller Held auführt, aber darüber hinaus noch einen ausgeprägten Zynismus oder die deutlichen Spuren einer Verletzung zur Schau trägt...“ (Vogler 2007: 97)

Der Antiheld lebt am Rande der Gesellschaft, da diese scheinbar nicht mit ihm kompatibel ist. Ich vermute, im Laufe seiner Heldenreise nähern sich Gesellschaft und Antiheld einander, zumindest ein Stück weit, an. Beide Seiten können aufgrund ihrer unterschiedlichen Perspektiven und den daraus entwickelten Ansichten voneinander lernen.

Empfindungen: Einsamkeit, Abneigung, Ärger, Empörung, Frustration, Leid, Eifersucht, Neid, Zorn, Angst, Unsicherheit, Ungewissheit, Trauer, Depression, Pessimismus, Schmerz, Verbitterung, Verantwortung

4.2.21 Der Herold



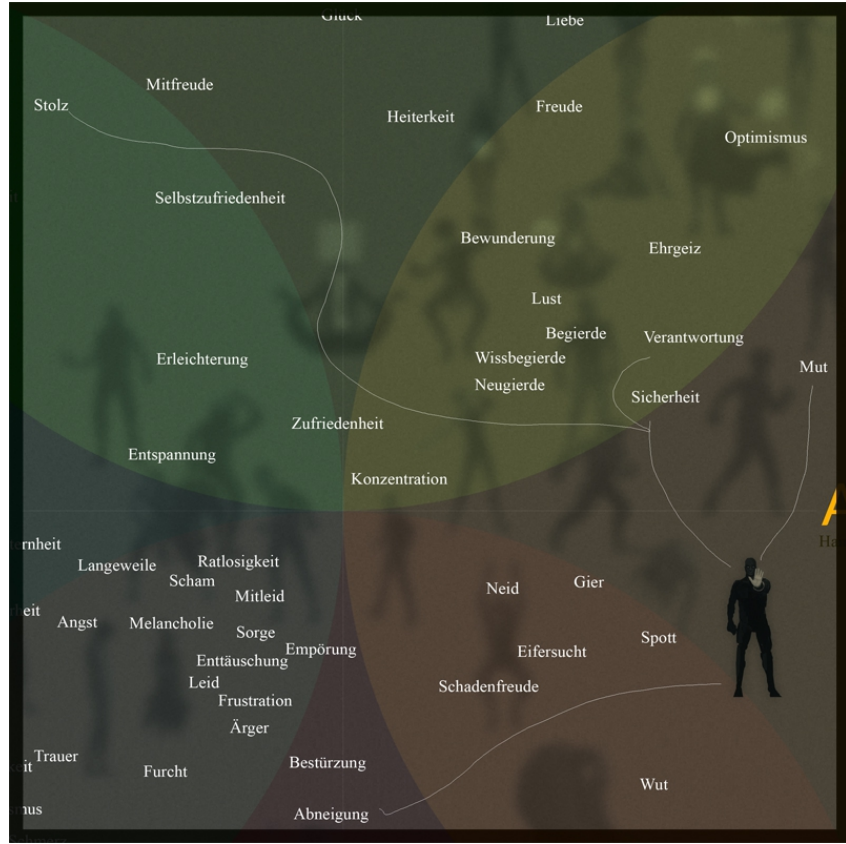
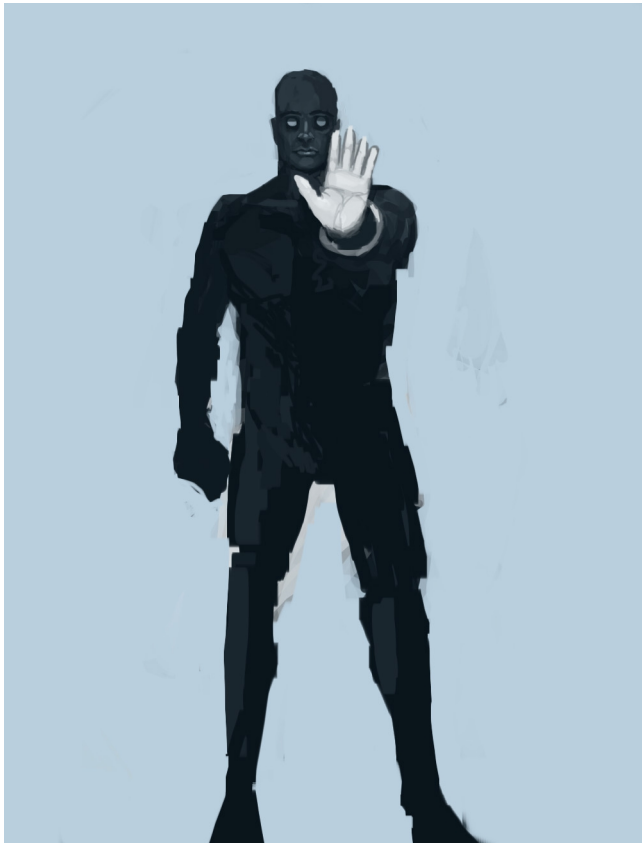
l. *Abbildung 4.42: Der Herold* r. *Abbildung 4.43: Empfindungen, Herold*

„Im ersten Akt tritt oft eine neue Kraft in Erscheinung, die den Helden mit einer Herausforderung konfrontiert. Dies ist die Energie, die sich im Archetypus des Herolds verkörpert. Wie die Herolde der Ritterzeit haben auch alle anderen Herold-Gestalten die Funktion, Herausforderungen und bevorstehende große Wandlungen anzukündigen“
(Vogler 2007: 127)

Der Herold strahlt zwar Optimismus und Ehrgeiz aus, denn die Aufgabe die er zu vergeben hat, sollte auch zu bewältigen sein, die Zukunft ist für denjenigen der seinem Ruf folgt jedoch von Ungewissheit geprägt. Im Herold muss auch immer etwas Unsicherheit stecken, sonst würde er keine Hilfe benötigen.

Empfindungen: Optimismus, Ehrgeiz, Neugierde, Gier, Ungewissheit, Unsicherheit

4.2.22 Der Schwellenhüter



1. *Abbildung 4.44: Der Schwellenhüter* r. *Abbildung 4.45: Empfindungen, Schwellenhüter*

Der Schwellenhüter hindert den Helden vorübergehend am vorankommen, ihn zu überwinden ist eine Prüfung für den Helden, welche den Helden letztendlich stärkt. Der Schwellenhüter ist laut Christopher Vogler meist ein neutraler bis böser Charakter, ohne aber der Hauptgegner zu sein, häufig aber dessen Untergebener. (Vogler 2007: 123)“

Empfindungen: Mut, Sicherheit, Verantwortung, Stolz, Abneigung

4.2.23 Der Narr

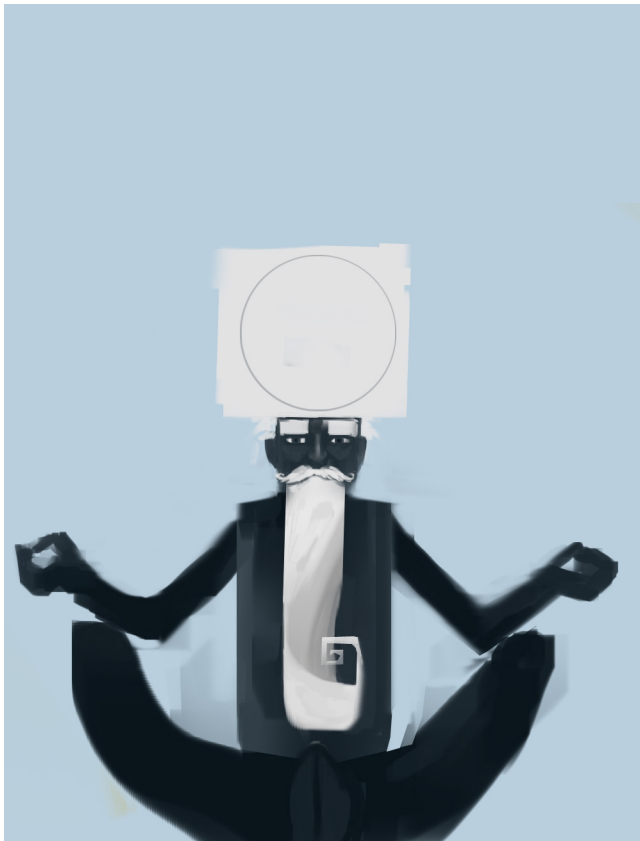


l. *Abbildung 4.46: Der Narr* r. *Abbildung 4.47: Empfindungen, Narr*

Der Narr liegt nah am Trickster, ist aber sozial eingebundener und weniger egoistisch. Er zeigt alternative Wege und Sichtweisen auf und bedient sich gerne des Humors und macht bei sich selbst nicht Halt.

Empfindungen: Spott, Schadenfreude, Empörung, Neugierde, Freude, Heiterkeit

4.2.24 Der Mentor/Der alte Weise/Die weise Alte



1. *Abbildung 4.48: Der Weise* r. *Abbildung 4.49: Empfindungen, Weiser*

Der Begriff »Mentor« ist von einer gleichnamigen Gestalt aus der Odyssee entlehnt. Dort ist Mentor ein getreuer Freund, der sich während der langen Abwesenheit des Odysseus im Trojanischen Krieg und dessen anschließender Irrfahrt um die Erziehung von Odysseus' Sohn Telemach kümmerte. Damit prägte Mentor allen Führer- und Lehrgestalten seinen Namen auf, doch genau genommen wirkte in ihm die Weisheitsgöttin Athene... (Vogler 2007: S219)

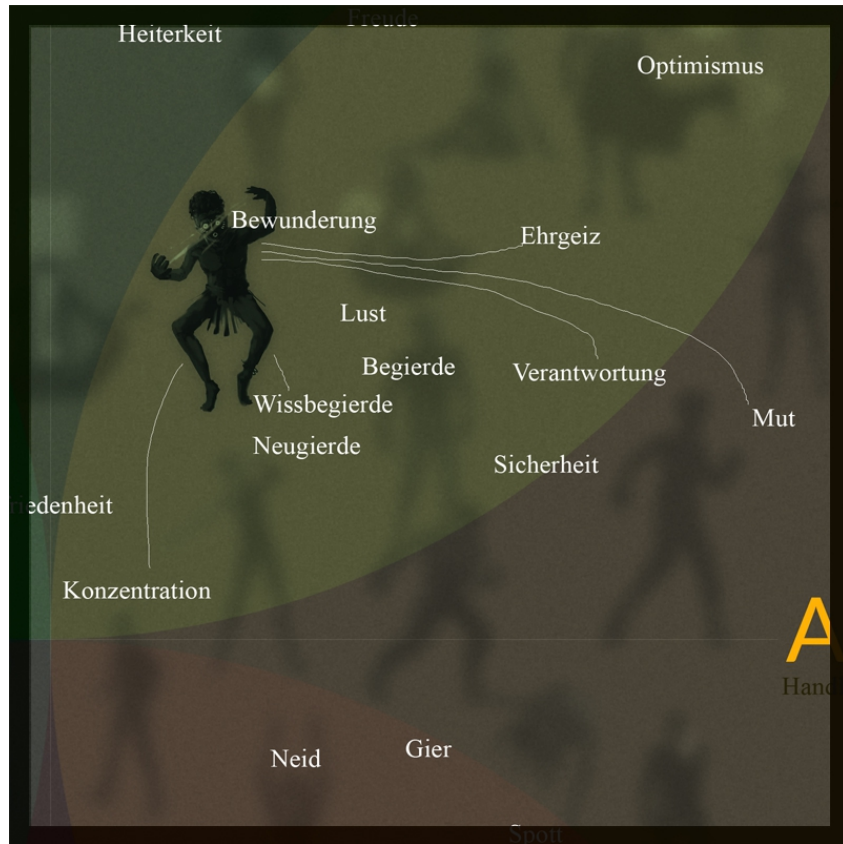
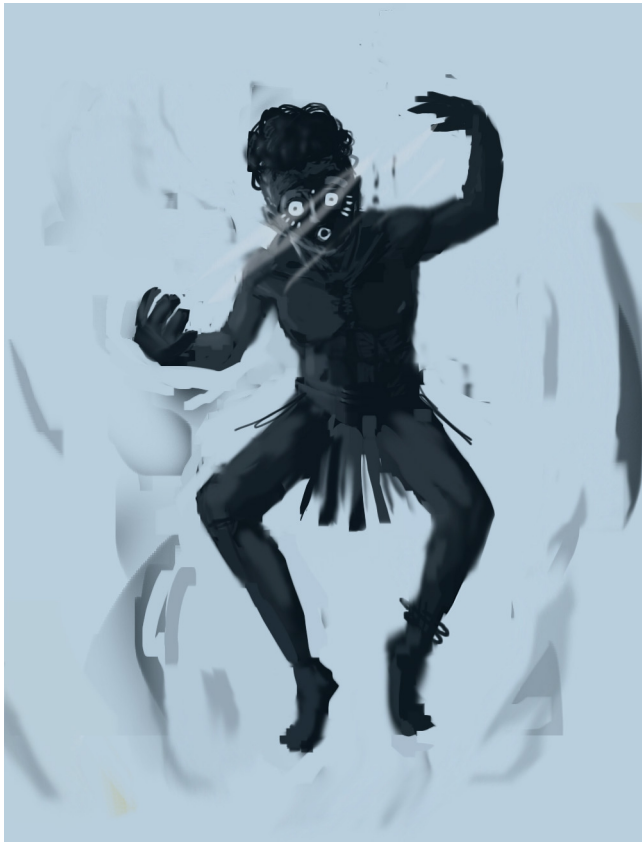
„Die Gestalt des Mentors ist ein Archetypus, der sehr häufig in Träumen, Mythen und Erzählungen in Erscheinung tritt. Mentoren sind für gewöhnlich positiv besetzte Figuren, die den Helden ausbilden oder ihn unterstützen.“ (Vogler 2007: 105)

„So wie das Lernen eine der wichtigsten Funktionen des Helden ist, macht Lehren umgekehrt die Schlüsselfunktion des Mentors aus.“ (Vogler 2007: 107)

Der Mentor ist ein sehr elementarer Archetyp, denn Wissen vermitteln zu können, ist eines der grundlegenden Dinge, die uns als Menschen so erfolgreich macht. Dementsprechend ist neben der Fähigkeit des Lernens das Lehren umso wichtiger. Der Weise wird immer dann benötigt, wenn unsere bisherigen Problemlösungsstrategien an ihre Grenzen stoßen. Der Weise selbst ist sich seiner eigenen Grenzen bewusst und hält sich niemals für allwissend, daher lernt und lehrt er für den Rest seines Lebens.

Empfindungen: Verantwortung, Wissbegierde, Entspannung, Konzentration, Zufriedenheit, Enttäuschung im Sinne von nicht getäuscht sein, Ehrgeiz, Bewunderung, Liebe, Glück, Selbstzufriedenheit

4.2.25 Schamanenmentor/Magier



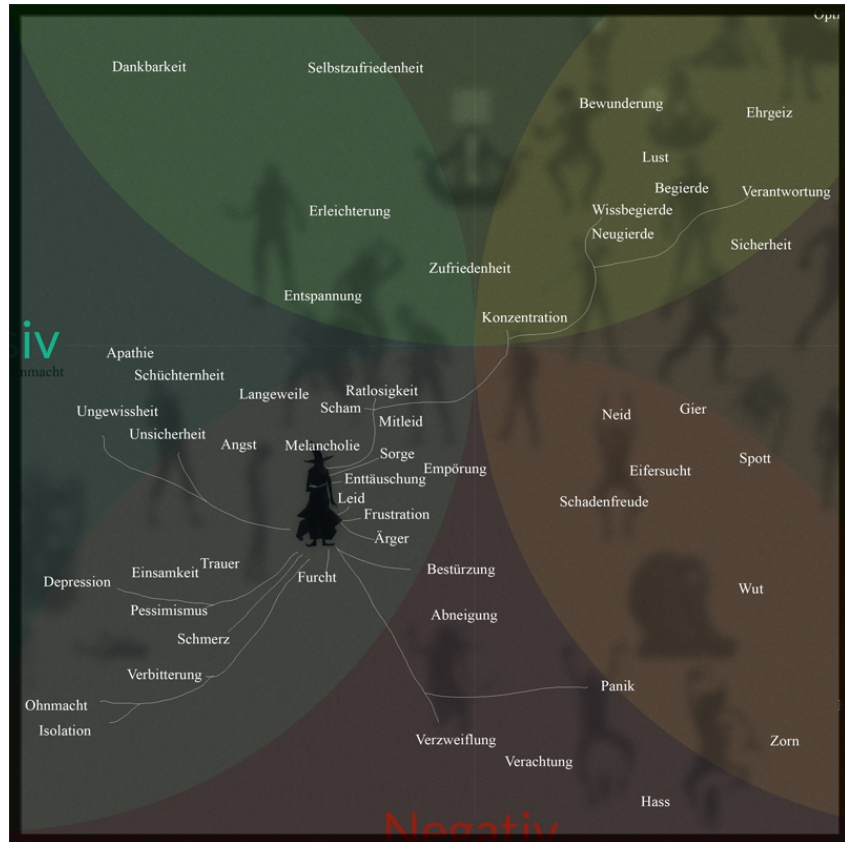
l. *Abbildung 4.50: Der Schamanenmentor* r. *Abbildung 4.51: Empfindungen, Mentor*

„[Schamanenmentoren] unternehmen Traumreisen in andere Welten, haben Visionen und können anschließend Geschichten erzählen, die auf ihr Volk eine heilsame Wirkung haben.“ (Vogler 2007: 117)

Für ihre emotional mitreißenden Traumreisen müssen Charaktere, die auf dem Schamanenmentor basieren, Mut und Ehrgeiz aufbringen, in den Träumen begegnen sie Geister und ihren eigenen Archetypen, von denen sie lernen.

Empfindungen: Ehrgeiz, Mut, Verantwortung, Wissbegierde, Konzentration

4.2.26 Der gebrochene Mentor



1. *Abbildung 4.52: Der gebrochene Mentor r. Abbildung 4.53: Empfindungen, gebrochener Mentor*

Der gebrochene Mentor ist ein Mentor, der sich in einer mentalen Krise befindet. Er ist hoffnungslos und resigniert und sieht sich trotz seines Wissens einer zu großen Aufgabe gegenübergestellt. Er befindet sich womöglich selbst noch auf seiner Heldenreise. (Vogler 2007: 115)

Der gebrochene Mentor schwebt in der Gefahr zum dunklen Mentor zu werden, wenn er seine Krise nicht überwinden kann. Er ist demotiviert und schätzt sein Wissen und seine Fähigkeiten schlechter ein als sie sind. Den gebrochenen Mentor dabei zu unterstützen wieder an sich zu glauben, kann auch Aufgabe des Helden sein, der dadurch selbst wiederum in die Gestalt des Mentoren schlüpft.

Empfindungen: Depression, Pessimismus, Ungewissheit, Unsicherheit, Schmerz, Verbitterung, Ohnmacht, Isolation, Furcht, Bestürzung, Verzweiflung, Panik, Ärger, Frustration, Leid, Enttäuschung, Sorge, Scham, Ratlosigkeit, Konzentration, Wissbegierde, Verantwortung

4.2.27 Der dunkle Mentor



I. **Abbildung 4.54:** Der dunkle Mentor r. **Abbildung 4.55:** Empfindungen, dunkler Mentor

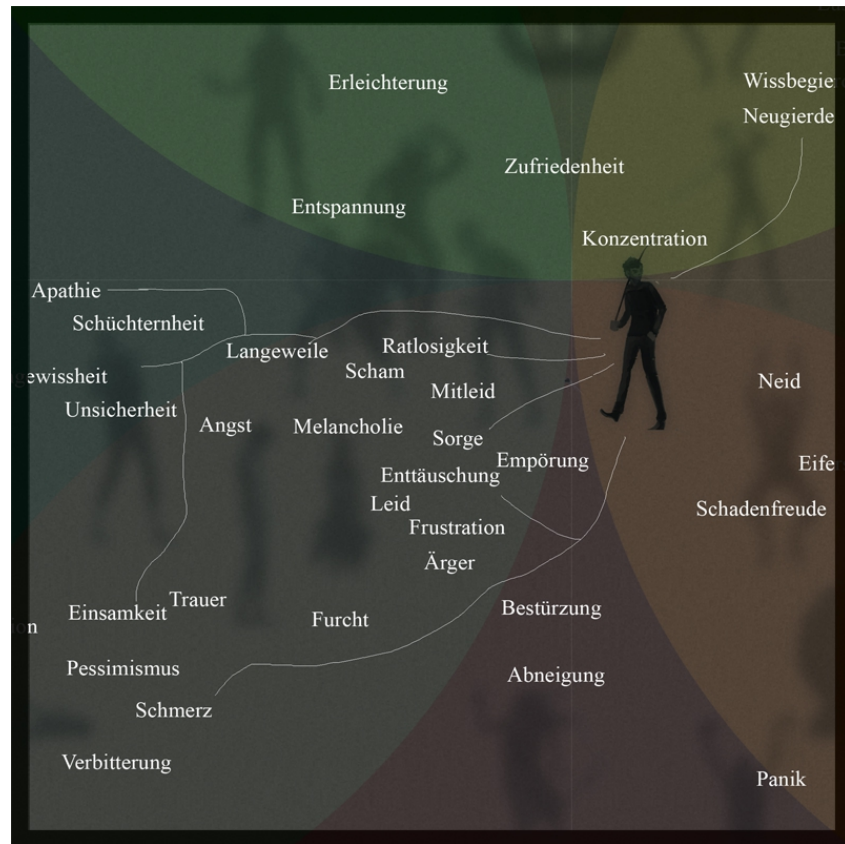
„In bestimmten Geschichten [sic!] läßt sich die Macht des Mentors zur Irreführung des Publikums einsetzen. So kann sich in einem Thriller hinter der Maske des Mentors eine Kraft verbergen, die den Helden absichtlich in Gefahr locken will.“ (Vogler 2007: S113)

Der dunkle Mentor kann aber nicht nur insgeheim böswillig sein, sondern auch als offen böswillig präsentiert werden und den Antagonisten oder andere destruktive Charaktere ausbilden und leiten.

Er ist gut kombinierbar mit der destruktiven Mutter, dem Sadisten, Schatten und Gestaltwandler

Empfindungen: Hass, Verachtung, Verbitterung, Schmerz, Zorn, Neid, Eifersucht, Schadenfreude, Wut, Einsamkeit, Ärger, Gier, Neugierde, Wissbegierde, Selbstzufriedenheit

4.2.28 Der Herumtreiber



I. *Abbildung 4.56: Der Herumtreiber* r. *Abbildung 4.57: Empfindungen, Herumtreiber*

„Der Herumtreiber steht für männliche Unbeständigkeit.“ (Traumdeuter.ch 2002)

„Der Herumtreiber: Er stellt den freiheitsliebenden Mann, den ewigen Wanderer, den Zigeuner dar: Er hält niemanden die Treue, und ihn treibt ausschließlich die Aussicht auf das nächste Abenteuer voran.“ (Traumdeuter.ch 2002)

Der Herumtreiber ist also jemand, der sich nicht festlegen will, kann oder darf. Man kann sich, wertungsfrei, nicht auf ihn verlassen. Er kommt und geht. Wann und wo er auftaucht, ist eher vom Zufall bestimmt. Er lässt sich treiben und genießt das Leben, oder wird getrieben und fürchtet sich vor der Seite des Lebens, die einen Menschen an einen Ort und andere Begebenheiten fesseln will. Diese Ungebundenheit bietet auch Vorteile, nämlich dass der Herumtreiber Neuem gegenüber aufgeschlossen ist und keine oder nur geringe Verlustängste in sich trägt, es sei denn die Verluste beträfen seine Freiheit und Selbstbestimmung.

Der Herumtreiber ist meiner Auffassung nach gut mit den verschiedenen Heldenfiguren kombinierbar, aber auch als Antagonist oder als loser Freund des Helden einsetzbar.

Empfindungen: Ungewissheit , Neugierde, Einsamkeit, Apathie, Enttäuschung, Schmerz, Ratlosigkeit, Langeweile

4.2.29 Der Feigling

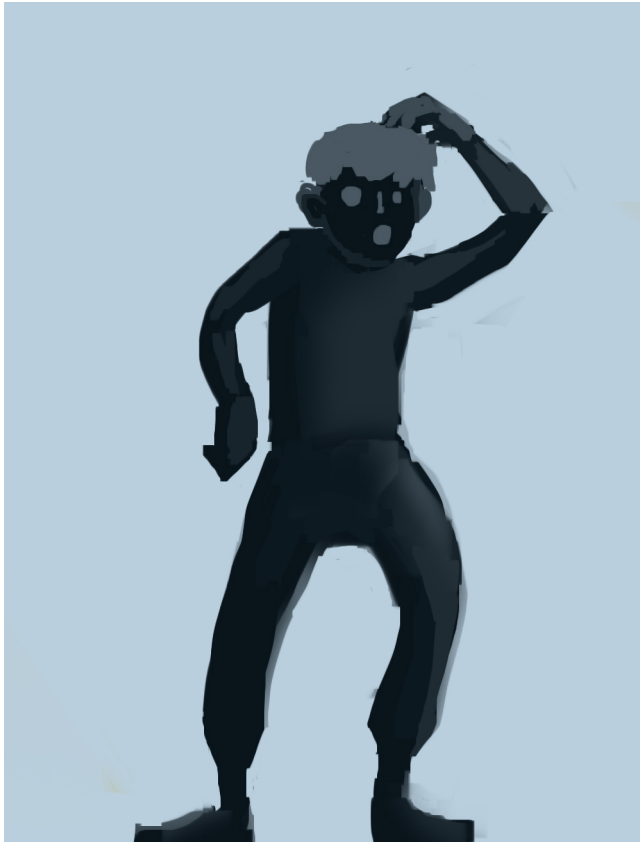


1. *Abbildung 4.58: Der Feigling r. Abbildung 4.59: Empfindungen, Schwächling*

Der Feigling ist angstgesteuert, leicht einzuschüchtern und zu verletzen. Er traut sich nichts zu und sieht sich im Extrem außerstande, Herausforderungen anzunehmen und anzugehen. Die Gründe für die Angst können vielfältig sein. Soziale Ängste, Versagensängste oder allgemein Angst vor dem Leben. Der Feigling ist im Extrem mental so empfindlich, dass ihn jedes Hindernis überfordert. Diese Empfindlichkeit kann aber auch als guter Sensor für Gefahren dienen. (Moore & Gillette 1992: 62)

Empfindungen: Ohnmacht, Pessimismus, Furcht, Verzweiflung, Unsicherheit, Ungewissheit, Schüchternheit, Angst, Scham, Sorge

4.2.30 Der Trottel

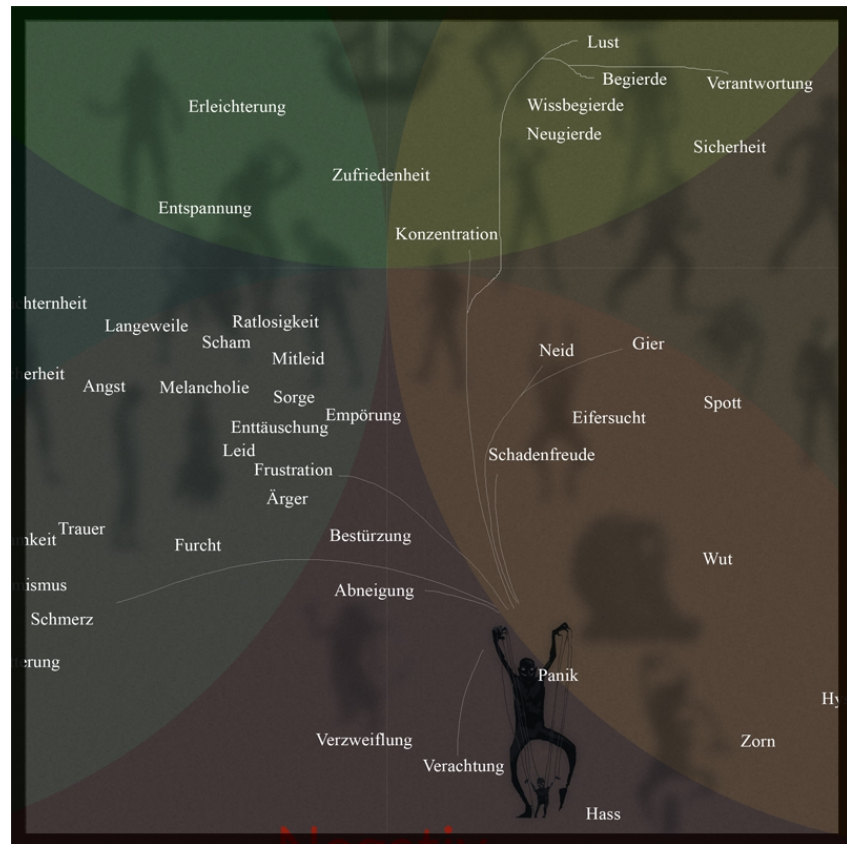


1. *Abbildung 4.60: Der Trottel r. Abbildung 4.61: Empfindungen, Trottel*

Der Trottel zeichnet sich durch geistige und körperliche Unzulänglichkeit aus. In beiden Bereichen entwickelt er sich aus dem Blickwinkel des Ungeduldigen unerträglich langsam. Laut Vogler kann sich der Trottel bewusst hinter seiner Fassade verstecken und sich dementsprechend bequem zurücklehnen. (Vogler 2007: 53)

Empfindungen: Ohnmacht, Ratlosigkeit, Glück, Selbstzufriedenheit, Spott, Mitleid, Unsicherheit

4.2.31 Der Sadist



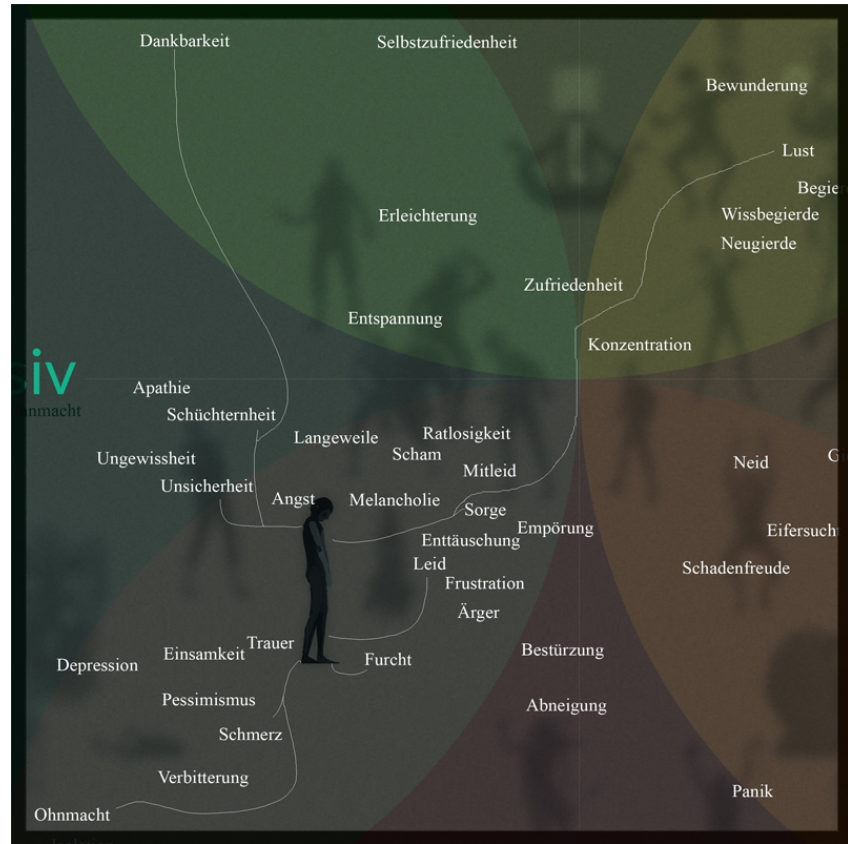
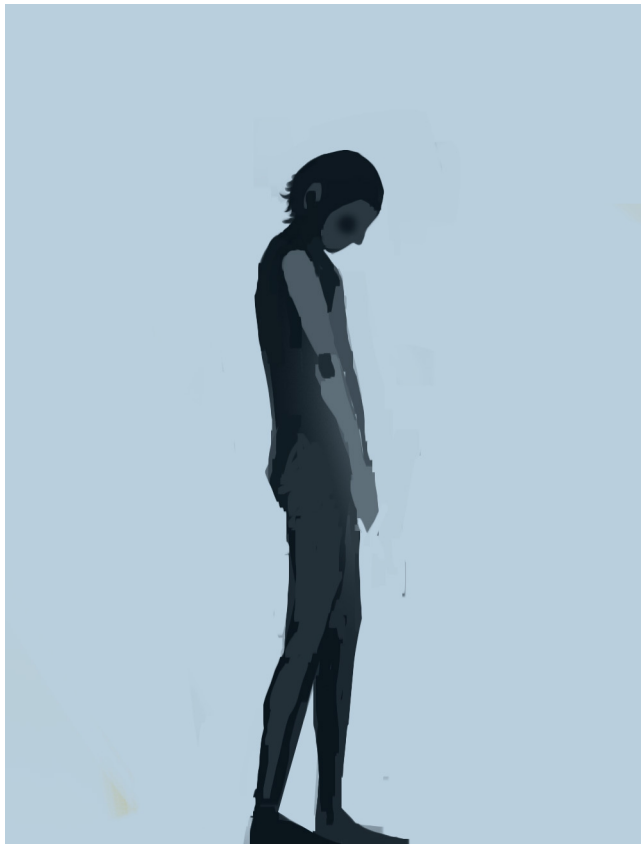
1. *Abbildung 4.62: Der Sadist r. Abbildung 4.63: Empfindungen, Sadist*

Im Innersten sehnt sich der Sadist nach Kontrolle, sowohl in Bezug auf sein eigenes Leben und seine Gefühle, als auch auf andere Menschen in seinem Umfeld. Ohne diese Kontrolle fühlt er sich schwach und der Welt ausgeliefert. Er kann sich nicht entspannen und treiben lassen, sondern muss sein Leben klar strukturieren. (Moore & Gillette: 122)

Im negativen Extrem genießt es der Sadist absolute Kontrolle auf andere Lebewesen und Menschen auszuüben und kennt keine ethischen und moralischen Beschränkungen sich seiner Macht zu vergewissern, er fügt ausgelieferten Menschen Schmerzen zu und versetzt sie in Todesangst. Höchstes Ziel ist für ihn, dass die Kontrollierten jede Erniedrigung unterwürfig hinnehmen und akzeptieren, denn er will das höchstmögliche, den Willen der Menschen kontrollieren.

Empfindungen: Schmerz, Frustration, Konzentration, Gier, Schadenfreude, Neid, Verachtung, Lust, Begierde, Verantwortung

4.2.32 Der Masochist



1. *Abbildung 4.64: Der Masochist r. Abbildung 4.65: Empfindungen, Masochist*

Der Masochist ist das passende Gegenstück zum Sadisten und mit ihm verwandt. Er lebt auch in einer stark hierarchischen Weltsicht, ordnet sich aber im Gegensatz zum Sadisten lieber unter, als über andere Menschen. (MooreGilette: 129)

Im Extrem genießt der Masochist die hingebungsvolle, komplette Unterwerfung gegenüber einem Sadisten und vertraut ihm sein Schicksal an. Der Masochist kann somit sämtliche Verantwortung abgeben, mit allen Nachteilen die mit dieser einhergehen.

Empfindungen: Unsicherheit, Schüchternheit, Dankbarkeit, Sorge, Leid, Angst, Furcht, Schmerz, Ohnmacht, Lust

5. Umsetzung des Streudiagramms

5.1 Aufbau

5.1.1 Pole:

Mein Streudiagramm enthält mit den 32 Archetypen und 61 Emotionen, Gefühlen und Stimmungen viele Elemente. Daher basiere ich das Streudiagramm zuerst auf folgende, vier grundlegende Pole: Aktiv, Passiv, Positiv und Negativ. (Abb. 5.1) Wobei sich jeweils zwei gegenüberstehen.

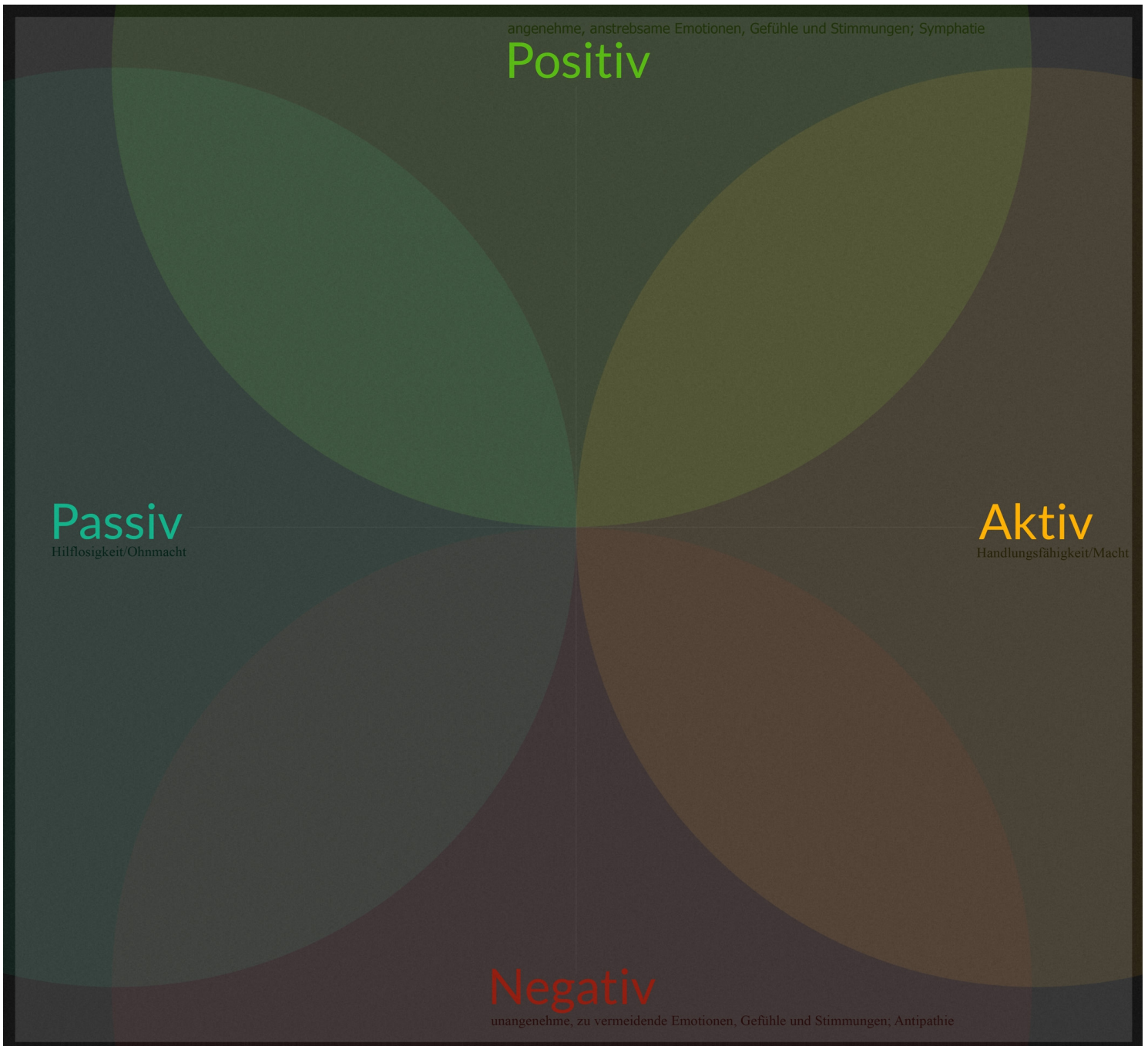


Abbildung 5.1: Diagrammbasis, Pole

5.1.2 Empfindungen:

Zwischen den Polen ist Raum für die verschiedenen Emotionen, Gefühle und Stimmungen. dabei entspricht eine dieser Empfindungen einem Pol umso mehr, je näher sie sich diesem nähert. Das gleiche gilt für die Archetypen, welche ich dem Diagramm platzieren werde.

Da mir keine Statistiken vorliegen, platziere ich Empfindungen und Archetypen nach eigener Abschätzung und Überlegung, basierend auf den Aussagen und verknüpften Empfindungen im vierten Kapitel dieser Arbeit.

Nicht alle Empfindungen liegen zwangsläufig in der Nähe des Archetyps, auch wenn es die meisten tun werden. Genauso kann ein Archetyp direkt auf einer Empfindung positioniert werden, aber keine Verbindung zu dieser haben. Dafür können um diese Empfindungen herum nicht wenige Empfindungen liegen, die mit dem Archetyp verbunden sind.

Je näher sich eine Empfindung beziehungsweise ein Archetyp rechts, also am Aktiv-Pol, befindet, desto eher werden diese Macht und Handlungsfähigkeit im Menschen auslösen und genauso mit Macht und Handlungsfähigkeit assoziiert, wenn man auf einen Menschen, oder im Spiel auf einen Charakter trifft, welcher stark mit diesem Archetyp verbunden ist. Je weiter links, desto stärker bewirkt eine Empfindung und ein Archetyp Handlungsunfähigkeit und Ohnmacht, oder steht für diese.

Je weiter oben eine Empfindung oder ein Archetyp, desto angenehmer und anstrebsamer werden diese wahrgenommen. Archetypen beziehungsweise Empfindungen, die weiter unten liegen, werden als unangenehm und antipathisch wahrgenommen. Zu beachten ist, dass dies von Mensch zu Mensch abweichen kann, da auch hier die persönliche Prägung bedingt, wie gut man mit bestimmten Archetypen und Empfindungen vertraut ist, und wie gut man dementsprechend mit ihnen umgehen kann. Ich gehe dennoch davon aus, dass meiner Einordnung eine Tendenz zur Norm gegeben ist.

Die im Folgenden aufgelisteten Empfindungen habe ich den Quellen *Unterscheidung von 23 Emotionen nach dem Objekt der Bewertung* (Abb. 5.2) und *Emotionen und Gefuehle Liste, positive, negative und neutrale* (Kleinert 2015) entnommen und durch mir bekannte Empfindungen ergänzt.

Unterscheidung von 23 Emotionen nach dem Objekt der Bewertung (Grundlage: Ortony 1988)

<u>Ereignisbezogene Emotionen</u> und ihre Bewertung hinsichtlich Wünschen und Zielen				<u>Handlungsbezogene (Attributions-)Emotionen</u> auf ein Tun oder Lassen durch einen Urheber		<u>Beziehungseemotionen</u> gegenüber Personen oder Objekten			
Emphatie-Emotionen Beurteilung eines Ereignisses nach Bedeutung für andere		Erwartungseemotionen Ereignisbezogene Emotionen mit einer Erwartungshaltung der Person		Wohlergehen-Emotionen d.h. die Bedeutung des Ereignisses für die Person selbst, Erwartungshaltung irrelevant				Wertschätzungs-emotionen	Attraktivitäts-emotionen
		Hoffnung	Furcht/Angst			Kriterien sind Normen und Standards und das daraus folgende billigen oder missbilligen		Kriterien sind die Werte der bewerteten Person sowie deren subjektive Vorlieben/Abneigungen, entgegen den Werten wird bei Vorlieben kein Konsens unterstellt	
erwünscht	unerwünscht	erwünscht	unerwünscht	zufrieden	unzufrieden	Selbst Urheber	Andere Urheber	Werte	Vorlieben
<i>Mitfreude, Neid</i>	<i>Schadenfreude, Mitleid</i>	Erwartungstreffendes Ereignis --> <i>Befriedigung</i>		<i>Freude, Glück</i>	<i>Trauer, Leid</i>	<i>Stolz (Billigen), Scham (Missbilligen)</i>	<i>Billigung (Billigen), Zorn (Missbilligen)</i>	<i>Bewunderung (Wertschätzen), Verachtung (Geringschätzen)</i>	<i>Liebe (Mögen), Hass (Nichtmögen)</i>
		Bei erwartungswidrigem Ereignis oder nicht eintreten							
		<i>Enttäuschung</i>	<i>Erleichterung</i>	Verbindungseemotionen der Wohlergehens- und der Attributionseemotionen (Ereignisse durch einen Urheber mit Bedeutung für mich selbst)					
				erwünscht		unerwünscht			
				<i>Selbstzufriedenheit (Selbsturheber), Dankbarkeit (andere Urheber)</i>		<i>Selbstunzufriedenheit (Selbsturheber), Ärger (andere Urheber)</i>			

Abbildung 5.2: Unterscheidung von 23 Emotionen nach dem Objekt der Bewertung

Abneigung
Angst
Ärger
Aktivität/Handlungsfähigkeit
Apathie (Teilnahmslosigkeit)
Begierde
Bestürzung
Bewunderung
Dankbarkeit
Depression
Ehrgeiz
Empörung
Enttäuschung
Entspannung
Enttäuschung
Eifersucht
Erleichterung
Einsamkeit
Freude
Frustration
Furcht
Gier
Glück
Hass
Heiterkeit
Hysterie
Isolation
Konzentration (Entschlossenheit, Wille)
Langeweile
Leid
Liebe

Lust
Melancholie
Mitfreude
Mut
Neid
Neugierde
Ohnmacht/Hilflosigkeit
Optimismus
Panik
Passivität
Pessimismus
Schadenfreude
Scham
Selbstzufriedenheit
Schmerzen
Schüchternheit
Sicherheit
Sorge
Stolz
Spott
Trauer
Ungewissheit
Unsicherheit
Verantwortung
Verbitterung
Verzweiflung
Wissbegierde
Wut
Zorn
Zufriedenheit

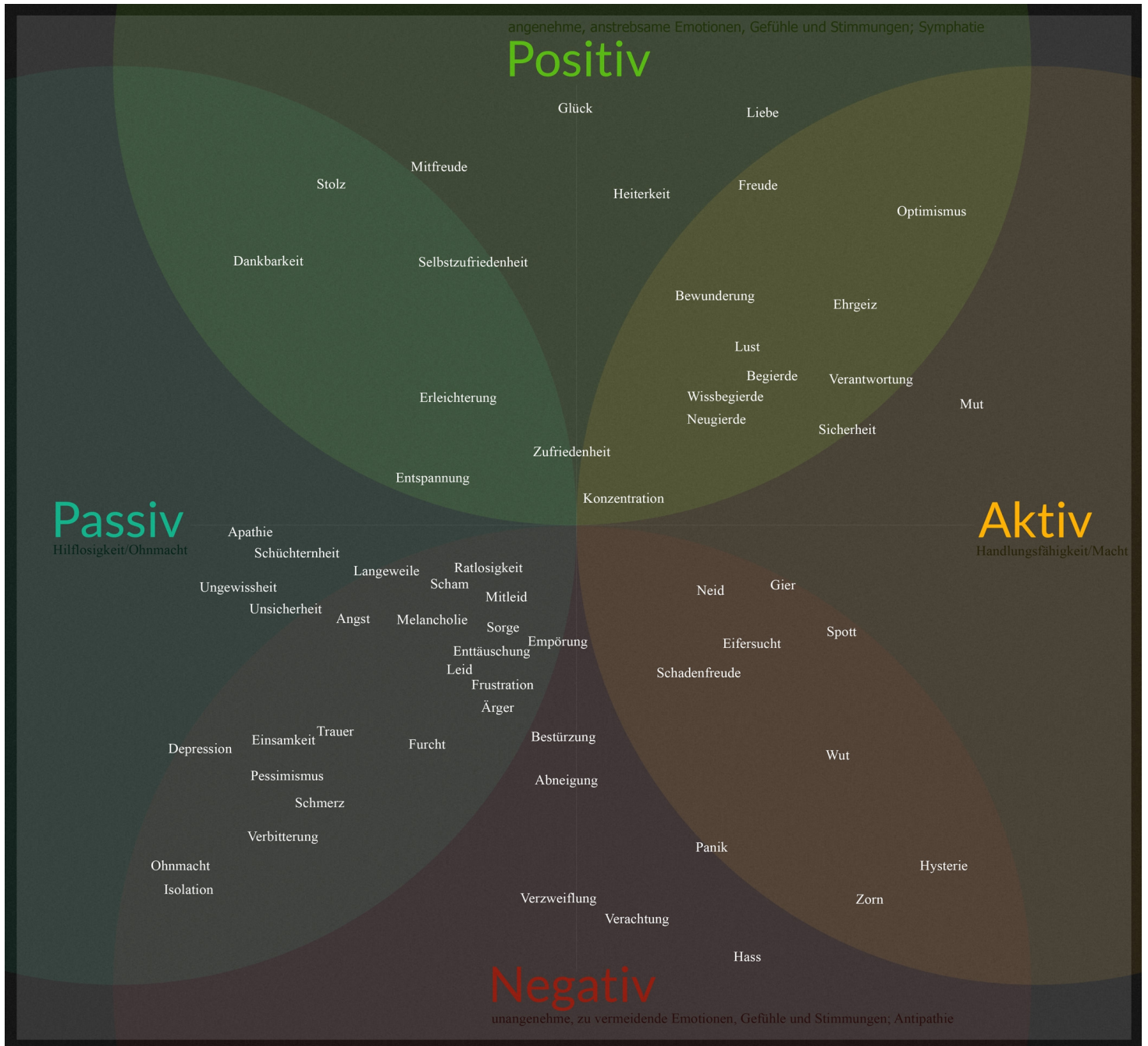


Abbildung 5.3: Diagramm, Pole und Empfindungen

Im nächsten Schritt verteile ich die Empfindungen zwischen den Polen.(Abb. 5.3)

Als finalen Schritt setze meine Illustrationen der Archetypen in das Diagramm ein (Abb. 5.4). Diese orientieren sich auch an den Polen, nicht an den Empfindungen. Wie schon erwähnt ist ein Archetyp nicht zwingend mit einer Empfindung verbunden, nur weil er direkt auf ihr liegt.

folgende Seite, Abbildung 5.4: komplettes Streudiagramm:

6. Konzeption – Archetypfinder

Auf Grundlage meines Diagramms möchte ich nun ein Programm Konzipieren, in dem sich der Nutzer über die verschiedenen Archetypen informieren und sich interaktiv passende Archetypen herausfiltern kann.

6.1 Verwendungszweck

Wie der Name schon sagt hilft der Archetypfinder dabei Archetypen zu finden. Anhand von gewünschten Empfindungen, die ein Charakter oder eine Spielfigur widerspiegeln soll kann der Nutzer Archetypen filtern und einen passenden auswählen. Alternativ kann man sämtliche Elemente im Streudiagramm durchstöbern, sich Verbindungen zwischen Archetypen und Empfindungen, sowie Informationstexte anzeigen lassen. Als dritte Möglichkeit gibt es eine Suchfunktion, welche Informationstexte, Archetypnamen, Empfindungen, Rollen sowie bekannte Figuren und Charaktere aus einer Datenbank abfragt.

Statt als eigenständiges Programm, wäre der Archetypfinder als Plug-in innerhalb von Concept-Map-Tools vorstellbar. Concept-Maps sind Mind-Map-ähnliche Karten, die Korrelationen zwischen verschiedenen Objekten aufzeigen. (Wikipedia – Concept-Map) Diese Objekte wären in dem Fall Charaktere und die Korrelationen die Beziehungen zwischen den Charakteren. Legt man bei der Erstellung solch einer Beziehungskarte einen Charakter an, könnte man per Knopfdruck den Archetypfinder öffnen, einen Archetyp heraussuchen und dem Charakter zuweisen.

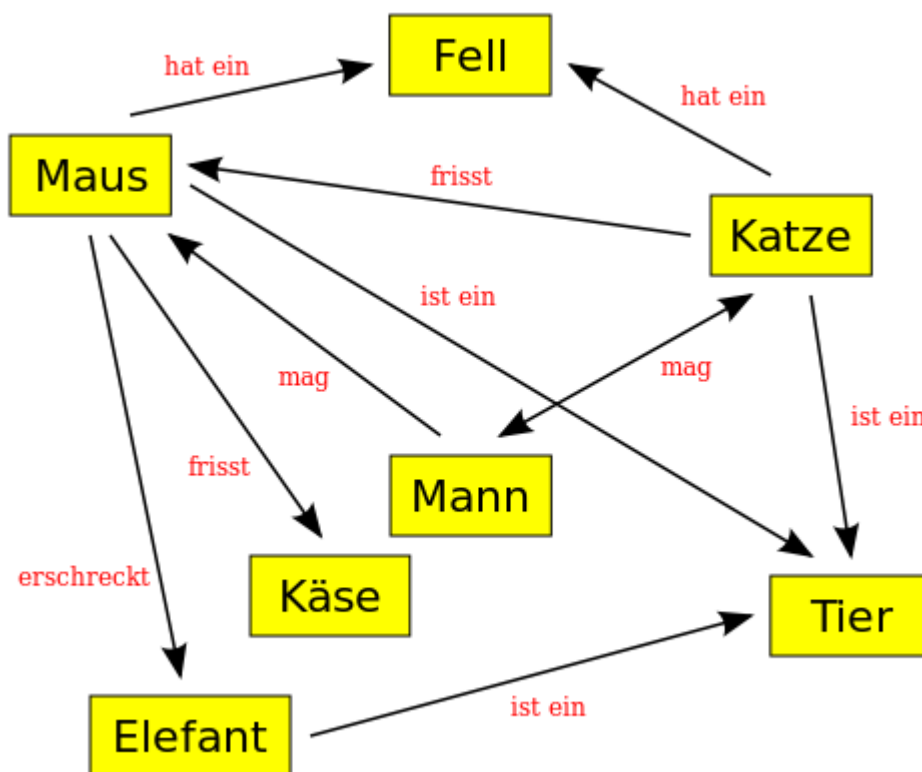


Abbildung 6.1: Beispiel einer Concept-Map

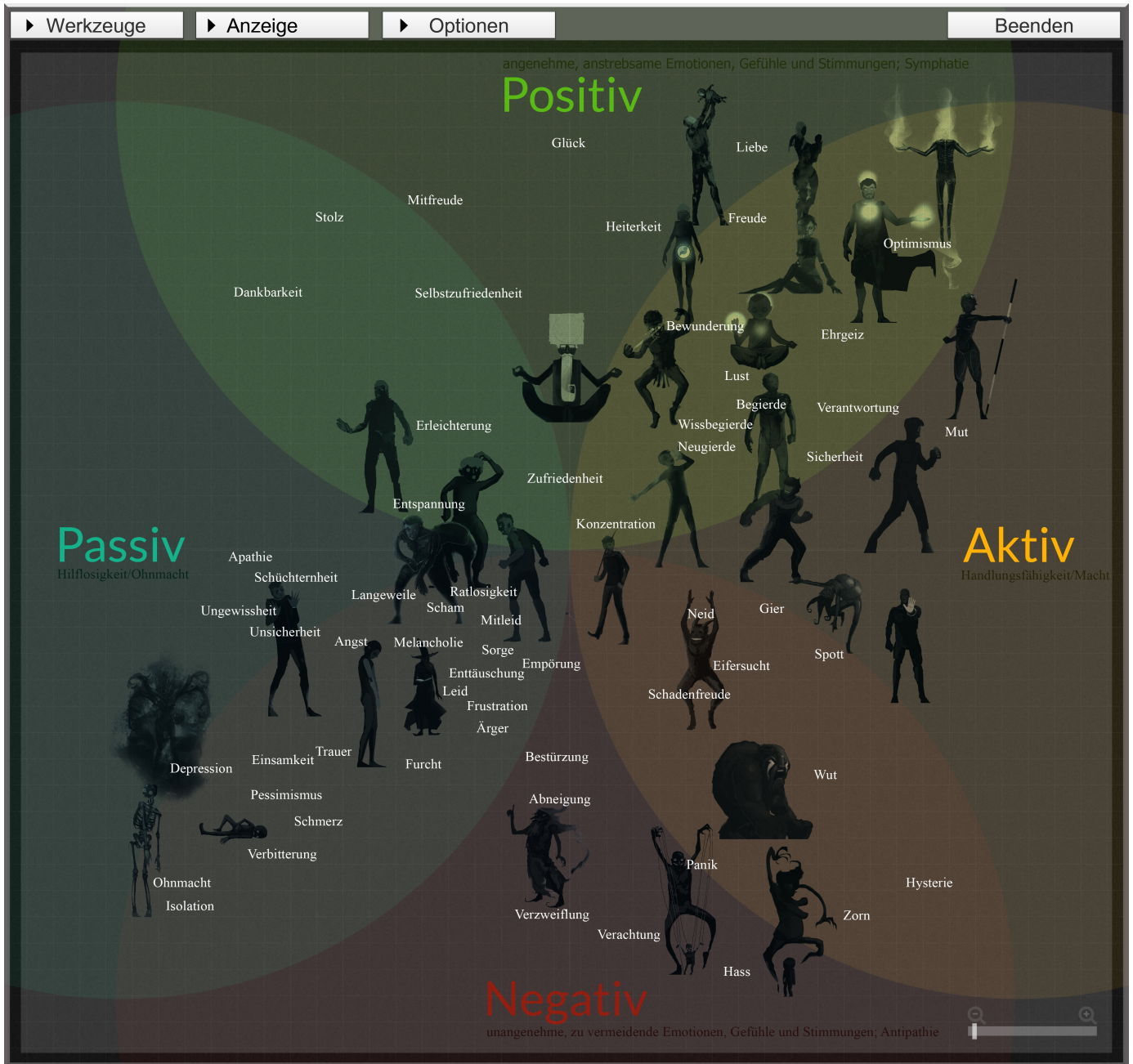


Abbildung 6.2: Archetypfinder, Programmoberfläche

6.2 Funktionen

Unten rechts im Programmfenster (Abb. 6.2) wird jederzeit eine Zoomfunktion eingeblendet, diese ermöglicht das Vergrößern und Verkleinern des Diagramms. Nach dem Heranzoomen kann der sichtbare Bereich des Diagramms mithilfe der rechten Maustaste in Verbindung mit Mausbewegungen verschoben werden.

6.2.1 Menüleiste

Die Menüleiste (Abb. 6.2) bietet eine Reihe an hilfreichen Einstellmöglichkeiten und Funktionen. Diese möchte ich hier kurz beschreiben.

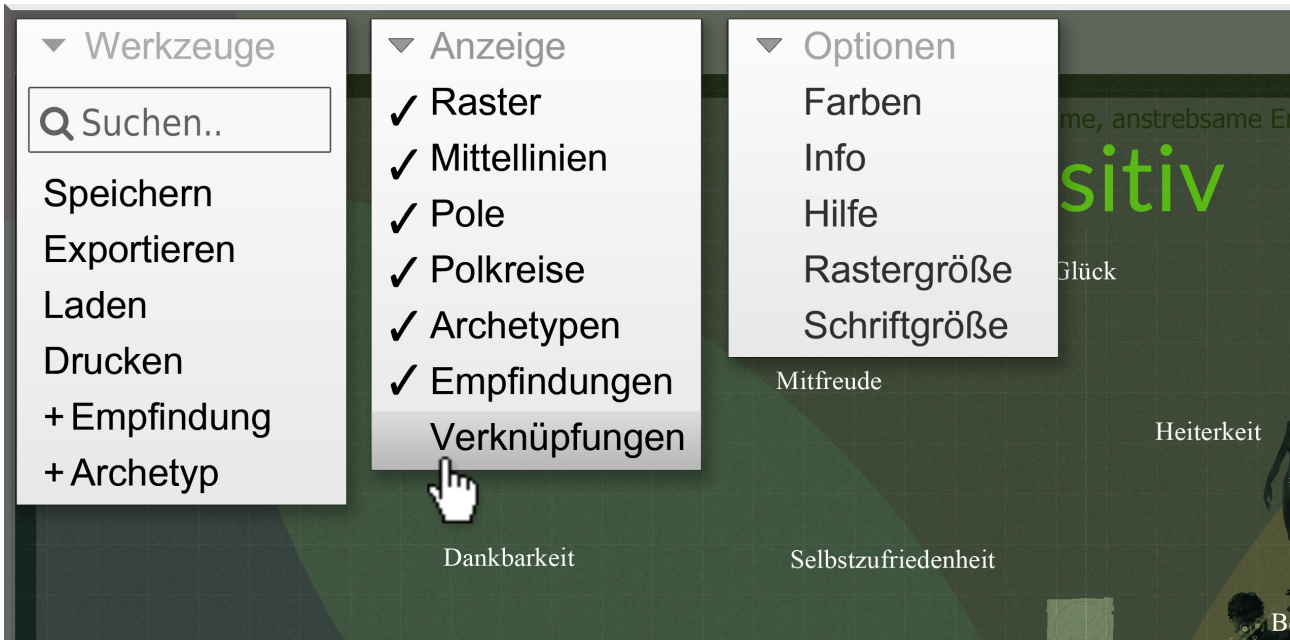


Abbildung 6.3: Archetypfinder, Menüleiste

Werkzeuge

Suchen:	Nach einzelne Archetypen, Empfindungen, Rollen oder nach bestimmte Charakteren(große Datenbank nötig) suchen. Passende Suchergebnisse werden fokussiert/hervorgehoben.
speichern:	Speichert aktuelle Auswahl/Fokussierungen und die aktuell geladenen Diagramminhalte, Zoom/Pan und gemachte Notizen
Exportieren:	Wie die Speicherfunktion, exportiert aber, in programmfremde Formate, wie Bitmaps, Exceltabellen und vergleichbare.
Laden:	Lädt die zuvor gespeicherten Dateien
Drucken:	Druckt das aktuelle Erscheinungsbild des Diagramms
+Empfindungen:	Eigene Empfindungen anlegen oder importieren
+Archetyp:	Eigene Archetypen anlegen oder importieren

Anzeige

Ein- und ausblenden der verschiedenen Elemente des Diagramms (Abb. 6.2)

Optionen

Farben	Farben aller Elemente im Programm einrichten
Info	Informationen über das Programm, wie: Autor, Lizenz, Erscheinungsjahr
Hilfe	Hilfe zum Gebrauch des Programms; Tastaturkürzel einsehen
Rastergröße	Rastergröße einstellen
Schrift	Schriftgröße und Font einstellen

Beenden

Programm beenden

6.2.2 Fokus auf einen Pol



Abbildung 6.4: Archetypfinder, Fokus auf Positiv-Pol

Der Klick auf einen der vier Pole (Abb. 6.3) hebt diesen hervor und blendet im Gegenzug die übrigen drei Pole, deren Einflussbereiche sowie die dazugehörigen Archetypen und Empfindungen ab. Weitere Pole können bei gedrückter Shift-Taste und Mausklick in den Fokus mit einbezogen werden. In diesem Fall: Positiv und Aktiv oder Positiv und Passiv. Zwei gegenüberliegende Pole würde den Fokus aufheben, da sie das gesamte Diagramm einschließen. Ein einfacher Linksklick auf ein anderes Element oder auf eine leere Stelle im Diagramm beendet die Fokussierung.

6.2.3 Fokus auf einen Archetyp

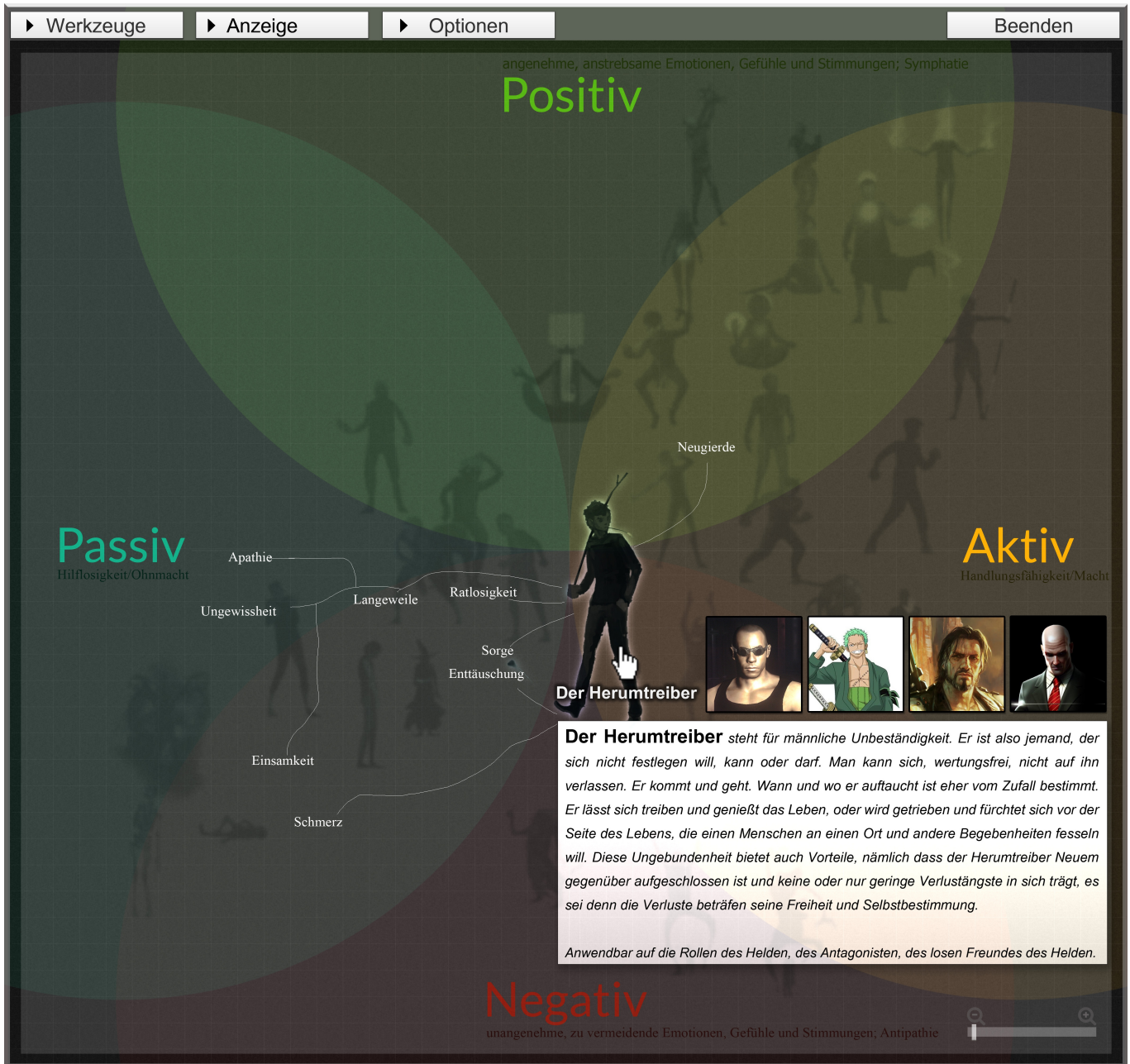


Abbildung 6.5: Archetypfinder; Fokus auf dem Herumtreiber

Fährt der Nutzer mit der Maus auf einen Archetyp erscheint dessen Name, er wird vergrößert und erhält eine leuchtende Umrandung. Die Verbindungen zu den assoziierten Empfindungen werden eingeblendet, die übrigen Empfindungen ausgeblendet. Klickt der Nutzer auf den Archetyp (Abb. 6.4) wird ein Fenster mit seiner Beschreibung sowie einer Aufzählung von geeigneten Rollen, welche mit dem Archetyp harmonieren eingeblendet. Beispiele aus Filmen und Computerspielen werden ebenfalls eingeblendet. In diesem Fall: *Riddick (The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay)*, *Zorro (One Piece)*, *Jim Raynor (Starcraft II)*, *Agent 47 (Hitman: Blood Money)*.

Nach dem Linksklick bleibt der Archetyp fokussiert, auch wenn der Mauszeiger wandert. Bei gedrückter Shift-Taste und gleichzeitigem Linksklick auf weitere Archetypen können diese zusätzlich fokussiert werden, die Informationsfenster werden hier der Übersicht halber ausgeblendet. Je häufiger eine Emotion dabei mit verschiedenen Archetypen verbunden ist, desto größer wird sie dargestellt. Ein Linksklick auf ein anderes Element oder auf den leeren Bereich beendet die Fokussierung.

6.2.4 Fokus auf eine Empfindung

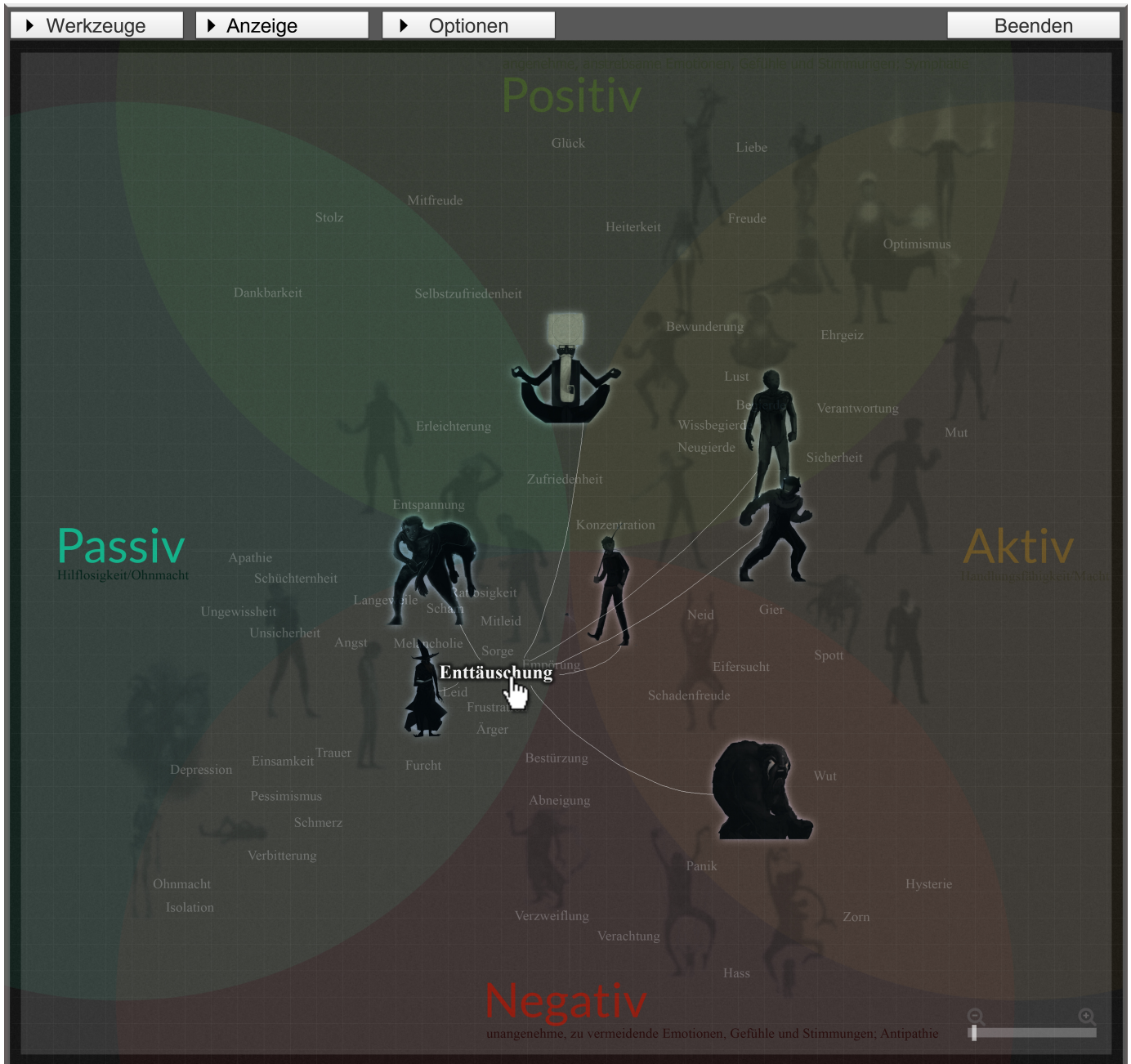


Abbildung 6.6: Archetypfinder; Fokus auf eine Empfindung

Ähnlich verhält es sich beim Mouseover oder Klick auf eine Empfindung (Abb 6.5). Alle Archetypen, die eine Verbindung mit dieser vorweisen, werden hervorgehoben, die Verbindungen werden einblendet, andere Empfindungen werden abgeblendet. Die Pole und Polbereiche, die nicht betroffen sind werden ein Stück weit ausgeblendet, genauso wie alle anderen Empfindungen und nicht betroffene Archetypen. Auch hier können mit der gedrückter Shift-Taste verschiedene Empfindungen ausgewählt werden. Es werden daraufhin nur noch die Archetypen einblendet, welche Verbindungen zu allen ausgewählten Empfindungen aufweisen.

7. Ergebnisse

Ursprünglich hatte ich vor 80 bis 100 Archetypen umzusetzen. Diese Zahl war illusorisch. Die ersten Quellen die ich analysierte drehten sich immer wieder um die gleichen sieben bis 12 Archetypen, bis ich später auf die Werke von Vogler und Moore & Gillette traf, welche nicht nur eine gute Anzahl an Archetypen bieten, sondern diese auch in schlüssige Systeme, von großem Nutzen, einordnen. Im Verlauf der Thesis haben sich weitere Archetypenquellen aufgetan und mit mehr Zeit würden sich sicherlich 80 weitere unter ihnen finden, die ich in mein System einordnen könnte. Auch symbolhaftere Archetypen, die weniger auf sozialen Rollen und menschlichem Verhalten basieren könnte man eingepflegen. Aus Zeitnot musste ich meine bereits begonnen Recherchen zur Commedia dell'Arte einstellen, welche eine Fülle an Mischformen von Archetypen bereithält. Das gleiche Schicksal ereilten meine angefangenen Recherchen zur griechischen und römischen Mythologie, dessen Götter grundlegende archetypische Züge tragen.

Im theoretischen Part haben viele Rechercheergebnisse gezeigt, dass es sehr sinnvoll ist, das Konzept der Archetypen in die Erstellung von Concept Art mit einfließen zu lassen. Sei es die unerschöpfliche Ausdruckskraft der Archetypen, die Kombinationsmöglichkeiten, welche eine Vielzahl an spannenden Charakteren schaffen kann oder auch die Erkenntnis, dass Archetypen weltweit verstanden werden.

Das Umsetzen der 32 Illustrationen und die Zuordnung von Empfindungen verliefen reibungslos. Jede Illustration grenzt sich von den anderen ab und erreichen eine deutlich wahrnehmbaren und bestimmbar Ausdruck. Es hat nicht immer geklappt die Archetypen als weitestgehend reine Silhouetten umzusetzen und sie komplett symbolfrei zu halten, in den meisten Fällen habe ich diese eigene Vorgabe aber auch bewusst gebrochen. Die Marionette in den Händen des Sadisten und viel mehr noch, einen Kreis in der quadratischen Kopfbedeckung des weisen Mentors, fand ich einfach zu verlockend.

Um die Empfindungen den Archetypen auf wissenschaftlicher Basis zuordnen zu können, wäre eine Studie in Form von Befragungen notwendig. Meine intuitive Zuordnung ist lediglich eine Behelfslösung. Das gleiche gilt für die Positionierung der Empfindungen und der Archetypen auf dem Streudiagramm.

Das Streudiagramm hat eine übersichtliche und ansehnliche Form gefunden. Ursprüngliche war die Umsetzung einer Taxonomie geplant, nach Schwierigkeiten durch die komplexen Empfindungen-zu-Archetypen-Beziehungen, hätte diese aber schwer umgesetzt werden können. Das Streudiagramm war, die richtige Alternative.

Den Archetypenfinder zu konzipieren verlief auch ohne große Probleme. Die Oberfläche des Programms ist zweckmäßig, übersichtlich, bietet mehr Funktionen als ursprünglich geplant und macht auf mich visuell einen guten Eindruck. Eine ursprünglich geplante Funktion, mithilfe von Empfindungsdrehreglern Archetypen zu filtern hat sich hingegen erübrigt. Für jede Empfindung einen Drehregler zu platzieren wäre unpraktikabel und würde die Benutzeroberfläche überfrachten. Die Anzahl der Empfindungen zu reduzieren wäre auch keine gute Lösung, dafür sind die Empfindungen zu unterschiedlich. Im Gegenteil, es wäre sinnvoll noch weitere Empfindungen zu integrieren. Die letzte Erkenntnisse, die ich in meiner Arbeit erhielt war, dass der Archetypfinder kein eigenständig laufendes Programm sein muss, sondern einen sinnvolleren Platz in einem Concept-Map-Tool findet.

Abschließend möchte ich betonen, dass ich das Konzept der Archetypen und dem kollektiven Unbewussten, als sehr schlüssig empfinde und das Thema für mich nach wie vor sehr spannend ist. Ich werde mein erlangtes Wissen zukünftig in viele Illustrationen einfließen lassen und mich weiterhin mit diesem scheinbar *unerschöpflichen* Thema auseinandersetzen.

Abbildungsverzeichnis

1.1	Streudiagramm 1 Quelle: http://www.datendesign-r.de/karte-von-deutschland-als-streudiagramm , letzter Zugriff: 25.Februar 2015	05
1.2	Streudiagramm 2, Bildquelle: https://www.bifie.at/buch/815/10/1 , letzter Zugriff 25.Februar 2015	06
3.1	Konzeptzeichnungen verschiedener Mottenwesen von Daniel Chavez für das Spiel Destiny von Bungie, Quelle: http://fuckyeahconceptart.tumblr.com , letzter Zugriff: 27.2.2015	11
3.2	Konzeptzeichnungen verschiedener Charaktere von Daniel Chavez für das Spiel Destiny von Bungie, Quelle: http://fuckyeahconceptart.tumblr.com , letzter Zugriff: 27.2.2015	11
3.3	Konzeptzeichnungen verschiedener Kreaturen, Gebäude und Landschaften von Cory Loftis für das MMORPG Wildstar Online von den Carbine Studios/Ncsoft, Quelle: http://fuckyeahconceptart.tumblr.com , letzter Zugriff: 27.2.2015	12
3.4	Konzeptzeichnungen Kreaturen und Landschaft, von für das MMORPG Guild Wars 2 von ArenaNet/Ncsoft, Quelle: https://www.guildwars2.com/de/media/concept-art/ , letzter Zugriff: 27.2.2015	12
4.1	Die Pyramiden-Strukturen des männlichen Selbst, Quelle: Moore & Gillette 1992: 34, 35	13
4.2	Die Anima	14
4.3	Empfindungen, Anima	14
4.4	Die Mutter	15
4.5	Empfindungen, Mutter	15
4.6	Die liebevolle Mutter	16
4.7	Empfindungen, liebevolle Mutter	16
4.8	Der liebevolle Vater	17
4.9	Empfindungen, liebevoller Vater	17
4.10	Die destruktive Mutter	18
4.11	Empfindungen, destruktive Mutter	18
4.12	Das Ungeheuer	19
4.13	Empfindungen, Ungeheuer	19
4.14	Der König	20
4.15	Empfindungen, König	20
4.16	Das göttliche Kind	21
4.17	Empfindungen, göttliches Kind	21
4.18	Das tote Kind	22
4.19	Empfindungen, totes Kind	22
4.20	Der Tod	23
4.21	Empfindungen, Tod	23
4.22	Der Schatten	24
4.23	Empfindungen, Schatten	24
4.24	Der Trickster	25
4.25	Empfindungen, Trickster	25
4.26	Der Gestaltwandler	26
4.27	Empfindungen, Gestaltwandler	26
4.28	Der Heilsbringer	27
4.29	Empfindungen, Heilsbringer	27
4.30	Die Amazone	28
4.31	Empfindungen, Amazone	28
4.32	Der Held	29
4.33	Empfindungen, Held	29
4.34	Der Draufgängerheld	30
4.35	Draufgängerheld	30
4.36	Der Held wider Willen	31
4.37	Empfindungen, Held wider Willen	31
4.38	Der Tricksterheld	32
4.39	Empfindungen, Tricksterheld	32
4.40	Der Antiheld	33
4.41	Empfindungen, Antiheld	33
4.42	Der Herold	34

4.43	Empfindungen, Herold	34
4.44	Der Schwellenhüter	35
4.45	Empfindungen, Schwellenhüter	35
4.46	Der Narr	36
4.47	Empfindungen, Narr	36
4.48	Der Weise	37
4.49	Empfindungen, Weiser	37
4.50	Der Schamanenmentor	38
4.51	Empfindungen, Mentor	38
4.52	Der gebrochene Mentor	39
4.53	Empfindungen, gebrochener Mentor	39
4.54	Der dunkle Mentor	40
4.55	Empfindungen, dunkler Mentor	40
4.56	Der Herumtreiber	41
4.57	Empfindungen, Herumtreiber	41
4.58	Der Feigling	42
4.59	Empfindungen, Schwächling	42
4.60	Der Trottel	43
4.61	Empfindungen, Trottel	43
4.62	Der Sadist	44
4.63	Empfindungen, Sadist	44
4.64	Der Masochist	45
4.65	Empfindungen, Masochist	45
5.1	Diagrammbasis, Pole	
5.2	Unterscheidung von 23 Emotionen nach dem Objekt der Bewertung, Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Emotion , letzter Zugriff: 27.2.2015	47
5.3	Diagramm, Pole und Empfindungen	49
5.4	komplettes Streudiagramm	50
6.1	Beispiel einer Concept-Map, Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Concept-Map , letzter Zugriff: 28.2.2015	51
6.2	Archetypfinder, Programmoberfläche	52
6.3	Archetypfinder, Menüleiste	53
6.4	Archetypfinder, Fokus auf Positiv-Pol	54
6.5	Archetypfinder, Fokus auf dem Herumtreiber	55
6.6	Archetypfinder, Fokus auf eine Empfindung	56

Literaturverzeichnis

Duden – Archetyp: *Archetyp, der*, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Archetyp>, Dudenverlag, letzter Zugriff: 27.2.2015

Duden – Concept-Art: *Concept-Art, Conceptart, die*, http://www.duden.de/rechtschreibung/Concept_Art, letzter Zugriff 27.2.2015

Jung C.G.: *Die Archetypen und das kollektive Unbewußte*, aus C.G. JUNG Gesammelte Werke, Neunter Band, Erster Halbband, herausgegeben von: Lilly Jung-Merker und Dr. phil. Elisabeth Rüb, Sonderausgabe 5. Auflage 2011, 1995 Patmos Verlag der Schwabenverlag AG, Ostfildern

Jung, C.G.: *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste*, Walter Verlag Düsseldorf, Sonderausgabe, 4. Auflage 2006

Junipera: *Archetypen*, <http://www.chartascriptoria.de/artikel/archetypen>, 2011, letzter Zugriff: 27.2.2015

Kleinert, Andreas: *Emotionen und Gefuehle Liste, positive, negative und neutrale*, Kluge Liste, http://www.kluge-liste.de/gefuehle_liste.html, letzter Zugriff: 27.2.2015

Moore, Robert & Gillette, Douglas: *König, Krieger, Magier, Liebhaber. Die Stärken des Mannes*, <http://de.scribd.com/doc/17297228/Robert-Moore-Douglas-Gillette-Konig-Krieger-Magier-Liebhaber-1992-Kosel>, 1992, letzter Zugriff: 20.02.2015

OrbanHeidemarie & Orban Peter: *Der Heilsbringer, Der Heilsbringer oder Der Traumtänzer – Teil I*, http://www.symbolon.de/sym/index.php?option=com_content&view=article&id=71&Itemid=222, 2009
letzter Zugriff: 27.2.2015

Traumdeuter.ch: *Archetypen, Psychologisch*, <http://www.traumdeuter.ch/texte/378.htm>, 2002,
letzter Zugriff: 19.02.2015

Vogler, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers, Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*, Zweitausendeins, 5. Auflage, Dezember 2007

Wikipedia – Concept Art: *Concept Art*, http://de.wikipedia.org/wiki/Concept_Art, Wikimedia Foundation Inc.
letzter Zugriff: 25.2.2015

Wikipedia – Concept-Map: *Concept-Map*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Concept-Map>, Wikimedia Foundation Inc.,
letzter Zugriff: 28.2.2015

Wikipedia – Konzeptkunst: *Konzeptkunst*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Konzeptkunst>, Wikimedia Foundation Inc.
letzter Zugriff: 27.2.2015

Wikipedia – Streudiagramm: *Streudiagramm*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Streudiagramm>, Wikimedia Foundation Inc.
letzter Zugriff: 25.2.2015

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangaben eindeutig kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Jakob Krüger