

**DIE ERZÄHLERISCHEN MÖGLICHKEITEN
VON DESIGN IN DER
UNTERHALTUNGSINDUSTRIE**

-

**eine Masterarbeit von
Martin Kleingräber**

**DIE ERZÄHLERISCHEN MÖGLICHKEITEN
VON DESIGN IN DER
UNTERHALTUNGSINDUSTRIE**

-

**eine Masterarbeit von
Martin Kleingräber
Matrikelnummer:
2196363**

-

**Studiengang
Zeitabhängige Medien / Sound-Vision-Games
HAW HAMBURG**

-

**Erstprüfer: Prof. Gunther Rehfeld
Zweitprüfer: Stephen Fuhrmann**

Inhaltsverzeichnis

Bescheibung der Arbeit	6
Vorwort	7
Einführung	8
Wichtige Begriffe	11
Unterhaltung	
Visuelle oder gestaltete Objekte	
Visuelles Erzählen	
Gestalterische Mittel	
Botschaft	
Gestaltung und der Gestalter	
Gut oder Schecht	
Das visuelle Objekt als Container und Medium	13
Bezug zu Design	14
Bezug zu Kommunikationswissenschaften	16
Das Lesen visueller Objekte	18
Unterschiede zu handlungsbasiertem Erzählen	20
Stil und visuelle Mittel, die nicht Teil dieser Arbeit sind	21
Das visuelle Objekt als Träger/Kommunikationsmittel einer Botschaft	22
Die Ebenen eines visuellen Objekts	24
Kontext (K)	
Bedarf (Bd)	
Objekt (O)	
Eigenschaften (E)	
Hintergrundgeschichte (H)	
Glaubwürdigkeit (G)	
Botschaft (B)	
Meine Methode zur Gestaltung visueller Objekte in Unterhaltungsmedien	28
Schritt 1 meiner Methode	
Schritt 2 meiner Methode	
Eigenschaften	
Hintergrundgeschichte	
Botschaft	
Schritt 3 meiner Methode	

Analysen von gestalteten Objekten, anhand dieser Analyse	31
Analyse 1: Landschaft	32
Analyse 2: Anzüge	34
Analyse 3: Chewbacca	36
Analyse 4: Futuristischer Adliger	40
Analyse 5: Koffer	42
Analyse 6: Optisches Erzählen in Mad Max: Fury Road	44
Selbstversuche, die Methode zu nutzen	48
Das Projekt	48
Teil I: Auswahl des Settings	49
Vorgaben und Auswahl an Objekten	
Schritt 1: Der Kontext	
Beispiel 1: Eine Person	51
Schritt 2: Die Eigenschaften, der Hintergrund und die Botschaft	
Schritt 3: Überprüfung der Glaubwürdigkeit	
Merkmale der Figur	
Beispiel 2: Eine Kreatur	55
Schritt 2: Die Eigenschaften, der Hintergrund und die Botschaft	
Schritt 3: Überprüfung der Glaubwürdigkeit	
Merkmale der Kreatur	
Beispiel 3: Ein Fahrzeug	57
Schritt 2: Die Eigenschaften, der Hintergrund und die Botschaft	
Schritt 3: Überprüfung der Glaubwürdigkeit	
Merkmale des Fahrzeugs	
Fazit: Die Methode zur Gestaltung von visuellen Objekten	59
Ausblick: Wo könnte man noch weiter forschen?	59
Quellen- und Literaturverzeichnis:	60

Beschreibung der Arbeit

Eine Methode, mit der die Arbeit eines Gestalters für visuelle Inhalte in Spielen und Filmen transparenter wird und gestalterische Entscheidungen eindeutiger und zweckorientierter vertreten lassen, ist das Ziel dieser Arbeit.

Dazu erkläre ich zunächst, wie visuelle Inhalte vom Betrachter aufgefasst werden. Danach gliedere ich den Arbeitsprozess in einzelne Aufgaben der Gestaltung.

Vorwort

Die Qualitäten von Gestaltern, welche in der Unterhaltungsindustrie arbeiten, auch solchen die sehr viel Erfahrung in dem Bereich haben, werden in den meisten Fällen, z.B. in Tutorial-Videos sowie in den verschiedenen Foren, Facebook-Seiten und Websites auf die technische Ausführung reduziert.

Die Gestaltung von Figuren, Gegenständen, Fahrzeugen, Landschaften, Gebäuden und allem, was sonst noch visuell gestaltet werden kann, wird unabhängig von dem erklärt, was eigentlich gestaltet wird. Es gibt zahlreiche Methoden, um die Vorgänge während der Gestaltung zu vereinfachen. Es gibt Methoden, die auf den Zufall hoffen, solche, die den Shapes vertrauen, andere, die die Klischees zu brechen versuchen und unzählige mehr. Das sind Beispiele von Hilfsmitteln, derer sich die Gestalter bedienen, wenn sie etwas entwerfen. Große Studios haben die Möglichkeiten speziellere Methoden anzuwenden. Sie machen beispielsweise Nutzertests zu den verschiedenen Gestaltungsansätzen und wählen die Gestaltung anhand der Ergebnisse.

Gemeinsam sind ihnen allen die praktische Ansätze. Das Ziel ist es, Verlässlichkeiten bei dem chaotischen kreativen Prozess der Gestaltung zu erreichen. Die Ansätze ähneln aber eher einer Eindämmungsstrategie, die häufige Fehler zu vermeiden versucht. Die Gestalter scheinen dabei den Blick für das Wesentliche ihrer Arbeit unter jeder Menge abergläubisch anmutender Methoden voller Regeln verloren zu haben. Diese Methoden und Regeln mögen auf den ersten Blick sinnvoll erscheinen, doch bei näherer Betrachtung wird deutlich, warum Gestalter mit zunehmender Erfahrung immer häufiger vom absichtlichen Brechen der Regeln zu schwärmen beginnen.

Schließlich macht ein goldener Schnitt kein gutes Bild, eine tolle Silhouette macht keine sinnvolle Figur und ein durch Zufall entstandenes Design erfüllt selten alle Anforderungen.

Und selbst das bei Nutzern am positivsten aufgefasste Charakter-Design macht keine im Kontext passende Figur.

Das ist, als würde man ein Wort suchen, das so vielen Menschen wie möglich gefällt, und dann daraus ein Gedicht schreiben wollen.

Am Ende entscheidet - trotz aller Methoden - doch oft allein das Gefühl des Gestalters darüber, welches Design am besten passt. Was dort also eigentlich entscheidet, ist der Geschmack, die Wünsche und die Sorgen eines Einzelnen. Dieser kann sich oft bei seinen Entscheidungen nur auf seinen guten Geschmack und seine Erfahrung berufen, um seine Gestaltung zu rechtfertigen.

Ich denke, es ist Zeit, dass sich die Gestalter auf die Theorie besinnen und wieder verstehen lernen, was sie aus den Augen verloren zu haben scheinen:

Letztlich ist das Produkt der Unterhaltungsindustrie eine Form der Kommunikation und übermittelt eine Botschaft.

So wie ein Buch eine Botschaft übermittelt, übermitteln auch Filme und Spiele eine Botschaft.

Und wie ein Satz zwar keine ganze Geschichte macht, trägt er doch seinen Teil zum Buch bei und ist eine kleine Botschaft in sich selbst.

Die Gestaltung eines Objektes in einem Spiel oder Film, ist wie ein Satz in einem Buch:

Es ist ein Teil des Ganzen und doch eine kleine Botschaft in sich selbst.

Einführung

Diese Arbeit befasst sich damit, eine theoretische Methode zu finden und zu erproben. Die Aufgabe dieser Methode ist es nicht, Fehler oder Probleme zu vermeiden, sondern den Gestaltungsprozess zu begleiten und dabei transparenter zu machen.

Auf diese Weise vermeidet sie Regeln und erklärt stattdessen die Prinzipien, unter denen die gestalterische Arbeit stattfindet.

Dabei gehe ich auf den Gestalter ein und erkläre seine Absichten. Außerdem gehe ich auf das Objekt ein, welches er gestaltet, und erkläre dessen Eigenschaften.

Die Objekte, um die es in dieser Arbeit geht, sind erfundene, fiktive, absichtlich veränderte oder speziell ausgewählte Objekte, die in einem Unterhaltungsprodukt - z.B. einem Film oder einem Spiel - einen narrativen Beitrag leisten.

Diese Objekte können alles Visuelle sein, das gestaltet wird. Sie können aber auch Ungegenständliches oder absichtlich Abwesendes sein.

Visuelle Gestaltung ist für mich - wie Sprache - ein Medium, um eine Botschaft zu vermitteln. Sie ist eine Unterkategorie der nonverbalen Kommunikation. Die einzelnen Objekte entsprechen Sätzen und ihre optischen Eigenschaften entsprechen Worten.

Bei diesen Objekten besteht theoretisch die Möglichkeit, beispielsweise in einer Szene eines Films jede Kleinigkeit zu nutzen, um visuell zu kommunizieren; angefangen bei den Kostümen der Figuren bis hin zu jedem Detail der Umgebung. Doch zusätzlich dazu, bei der Gestaltung dieser visuellen Objekte eine Erklärung zu liefern um was es sich handelt und wo es sich gerade befindet, lässt sich mit ihnen auch eine Botschaft in Bezug auf den Kontext kommunizieren.

Schon in der realen Welt erzählen uns die Umgebungen, die Gegenstände in ihr und das Aussehen der Leute etwas. Wenn die Vorgärten penibel gepflegt sind und kein Müll auf der Straße liegt, schätzen wir einen Menschen, dem wir dort begegnen in diesem Kontext möglicherweise positiver ein, selbst wenn er vielleicht die Kleidung eines Sträflings trägt.

In der fiktiven Welt haben ein Ort sowie die Gegenstände und Menschen in ihm die Aufgabe, Hinweise auf die Erzählung beizutragen.

Beispielsweise kann die Auswahl eines Stuhls, wie in der Interview Szene aus dem Film "Das Schweigen der Lämmer" von 1991, in der sich Dr. Hannibal Lecter und die Investigatorin Charice Starling zu einem Gespräch begegnen, visuell etwas über die gezeigte Situation erzählen. Hier wurde ein klappriger, unscheinbarer, niedriger und unbequemer Stuhl für die im Gespräch eingeschüchterte und unterlegene Charice Starling als Sitzplatz gewählt, um ihre momentane Gefühlslage zu betonen.

Was der Stuhl erzählt, ist keine Geschichte im herkömmlichen Sinne, sondern eine Botschaft. Er vermittelt uns die Gefühle der Person in der Situation, in der sie sich gerade befindet.



Szene aus "Das Schweigen der Lämmer" US-amerikanischer Spielfilm 1991.

Ein visuelles Objekt verstehe ich als einen Container im Kommunikationsprozess, der eine Botschaft trägt.

Der Gestalter entwirft einen speziellen Container für die Botschaft an den Betrachter.

Im Fall dieser Szene aus "Das Schweigen der Lämmer" ist die Gestaltung des Stuhls, auf dem Charice Starling sitzt, ausgewählt, gestaltet und in die Szene gestellt worden, ohne dass dort überhaupt ein Stuhl hätte sein müssen. Starling könnte ebenso gut dort stehen.

Doch der Stuhl ist das Objekt, mit dessen Hilfe dem Betrachter eine Botschaft geschickt wird. Der Gestalter des Stuhls hat ihn speziell ausgewählt und ihn

mit in die Szene platziert, um uns auf den Gemütszustand und die Position von Starling hinzuweisen.

Der Stuhl ist also mehr als ein Sitzplatz in einem sechsminütigen Gespräch. Er enthält eine visuelle Botschaft, mit der er auf die Emotionen von Charlice Starling hinweist und so die Szene visuell unterstützt. Diese Botschaft fügt sich der Botschaft der gesamten Szene hinzu.



Szene aus "The Arrival" Graphic-Novel von Shaun Tan.

Wie man allein mit Text eine Geschichte erzählen kann, so kann man dies auch nur mit Geräuschen, Musik, Händen, Tänzten oder mit Bildern machen. Es gibt einzelne Bilder, die ohne weiteren Kontext eine ganze Geschichte erzählen können oder wie bei dem Comic "The Arrival" von Shaun Tan eine Reihe von Bildern ohne Text, die gemeinsam eine Geschichte erzählen. In der Unterhaltungsindustrie werden meist Bild, Ton, Text und andere narrative Mittel kombiniert, um als Gesamtwerk eine Geschichte zu erzählen.

In dieser Arbeit entwerfe ich eine Methode mit der Gestalter ihren Arbeitsprozess als nonverbale Kommunikation begreifen und diese, auf Grund der dadurch gewonnenen Transparenz, argumentieren können.

Die Methode orientiert sich dabei an dem Kontext, um klare Anforderungen an die Gestaltung heraus zu stellen, und betrachtet visuelle Inhalte als nonverbale Kommunikation, die in der Lage ist die Botschaft des Unterhaltungsprodukts zu unterstützen.

Wichtige Begriffe:

Zunächst definiere und erläutere ich zum Zweck dieser Arbeit einige Begriffe.

Unterhaltung

Im Sinne dieser Arbeit ist Unterhaltung jedes Produkt, das von der Unterhaltungsindustrie¹ produziert wird. In dieser Arbeit sind damit vornehmlich Spiele und Filme gemeint. Dies fasst den größeren Rahmen ein, dessen Teil die Arbeitsprozesse sind, für die ich hier eine Methode entwerfe. Diese Unterhaltung begreife ich als Medium einer Kommunikation nach dem Sender-Empfänger-Modell der Massenkommunikation nach Gerhard Maletzke². Demnach ist die Unterhaltungsindustrie als Kommunikator in diesem Kommunikationsprozess zu verstehen.

Visuelle oder gestaltete Objekte

Mit visuellen Objekten sind hier alle Objekte eines Unterhaltungsproduktes gemeint, die letztendlich sichtbar für den Betrachter sind. Objekte nenne ich sie, da sie Gegenstand der gestalterischen Überlegungen sind, auch wenn sie im Ergebnis möglicherweise nicht gegenständlich sind. Also verstehe ich unter Objekten z.B. Protagonisten, Antagonisten, Tiere, Menschen, Räume, Atmosphären und Gegenstände. Dies kann auch die sichtbare Abwesenheit von Objekten sein.

Visuelle Objekte begreife ich als Container einer Botschaft aus einer bewusst gestalteten Kombination visueller Zeichen³.

Visuelles Erzählen

In Bezug auf diese Arbeit schränke ich den Begriff des visuellen Erzählens ein. Ich meine, wenn ich von visuellem Erzählen spreche, die Gestaltung eines Objektes in einer Weise, die es einem Betrachter dieses Objektes ermöglicht, daraus die im Gestaltungsprozess vorgesehenen Schlüsse zu ziehen. Durch die Betrachtung dieser speziell gestalteten Objekte kann sich der Betrachter einige Informationen erschließen⁴. Diese Informationen erlauben beispielsweise Rückschlüsse auf die Biografie/Hintergrundgeschichte des Objektes oder dessen Bedeutung für das Gesamtwerk.

Gestalterische Mittel

Damit meine ich in Bezug auf diese Arbeit alle Möglichkeiten optischer Gestaltung von Objekten, also im Prinzip die Anwendung des gesamten Bereichs gegenständlicher visueller Semiotik³. Allerdings befasst sich diese Arbeit nicht direkt mit Semiotik oder Semantik. Sondern sie versteht die Zeichen- und Bedeutungslehre als ihr Fundament. Die in dieser Arbeit behandelten Überlegungen befassen sich mit der Kommunikation durch die Kombination von Zeichen und Bedeutungen, um damit eine visuelle Botschaft zu bündeln.

1. *Unterhaltungsindustrie* In: duden.de/woerterbuch.

2. Gerhard Maletzke, *Kommunikationswissenschaft im Überblick - Grundlagen, Probleme, Perspektiven*. (1998), Kapitel 4, 57 ff. *Modell der Massenkommunikation*.

3. Klaus Oehler, *Idee und Grundriß der Peirceschen Semiotik* In: Krampen, Martin, Klaus Oehler, Roland Posner & Thure von Uexküll (Hg.) (1981), *Die Welt als Zeichen. Klassiker der modernen Semiotik*. (Berlin: Severin und Siedler 1981), 15-49.

4. Markus Knauff, *Deduktion, logisches Denken* (PDF), Beitrag für den Band C/II/8 der Enzyklopädie der Psychologie "Denken und Problemlösen", 86 ff.

Botschaft

Die Botschaft ist der Kern der Kommunikation, deren Teil ein visuell gestaltetes Objekt ist. Weil dieses Objekt bewusst als Teil der Kommunikation gestaltet wird, unterliegt es der beabsichtigten Botschaft der Kommunikation.

Die Botschaft, bzw. welche Bedeutung die Botschaft für den Rezipienten hat, ist letztendlich der Grund, aus dem er das Unterhaltungsprodukt bezahlt.¹

Betrachter

Der Betrachter ist der Konsument des Unterhaltungsprodukts und der Rezipient des damit verbundenen Kommunikationsprozesses.

Die Aufgabe des Unterhaltungsprodukts und damit auch des Gestalters ist es, eine Botschaft an den Betrachter zu vermitteln.

Ich nenne ihn in dieser Arbeit den Betrachter, weil es sich bei der Arbeit um nonverbale visuelle Kommunikationsprozesse handelt.

Gestaltung und der Gestalter

Der Gestalter wird in dieser Arbeit als ein Hilfsmittel der Kommunikation zwischen dem Kommunikator (der Unterhaltungsindustrie) und dem Rezipienten (dem Konsumenten des Unterhaltungsprodukts) gesehen.

Er hilft dabei, dem Betrachter den Zugang zur Botschaft des Unterhaltungsprodukts zu erleichtern, indem er Teile des Mediums so bearbeitet, dass die Botschaft verdeutlicht oder bereichert wird.

Gut oder schlecht

Ich ignoriere in dieser Arbeit die Tatsache, dass Gestalter in vielen Fällen genau für das Gegenteil zu ihrer eigentlichen Aufgabe beschäftigt werden.

Es geht in diesen Fällen darum, die uninteressante Botschaft eines Unterhaltungsprodukts mit vielen visuellen Versprechen so sehr zu verschleiern, dass der Konsument den Eindruck gewinnt, dass sich dort doch eine interessante Botschaft verbirgt oder schlicht so überfordert wird, dass er nicht mehr auf die Idee kommt an eine Botschaft zu denken.

In solchen Fällen ist es die Aufgabe des Gestalters alle seine Arbeitsschritte gegenteilig zu meiner Methode auszuführen, da es sein Ziel ist von der eigentlich Botschaft des Produkts abzulenken, anstatt sie zu offenbaren.

Ich gehe in dieser Arbeit also grundsätzlich davon aus, dass das Unterhaltungsprodukt zumindest irgendeine Botschaft enthält, für die ein Konsument bereit ist, sein Geld zu bezahlen.

Daher enthalte ich mich aller Bewertungen und beschreibe lediglich alle notwendigen Punkte und Schritte zu meiner Methode der visuellen Gestaltung von Objekten in Unterhaltungsprodukten, welche eine interessante Botschaft¹ enthalten.

1. Brenda Dervin, *Audience as listener and learner, teacher and confidante: The sense-making approach*. (Cresskill, NJ: Hampton Press, Inc., 2003)
In B. Dervin, L. Foreman-Wernet, & E. Launterbach (Eds.), *Sense-making methodology reader: Selected writings of Brenda Dervin*, 215–231.

Das visuelle Objekt als Container und Medium

Da sich in meiner Arbeit der Begriff „Medium“ im Sinne der Kommunikationswissenschaften bei „visueller Kommunikation“ und „Objekt“ überschneidet, teile ich den Begriff im Folgenden auf.

In der Kommunikationswissenschaft ist ein Medium ein Träger für eine Botschaft. Dies bezeichnet Vermittelndes im Allgemeinen. Es kann das Internet sein, ein Dialog, ein Buch, ein Fernseher und vieles mehr.¹

Der Begriff Medium in meiner Arbeit bezieht sich in diesem Sinn im Speziellen auf jede Kommunikation durch visuelle Gestaltung. Also vergleichbar mit Sprache als Medium, ist auch visuelle Gestaltung ein Medium.

Wie in der Sprache zum Vermitteln einer Botschaft ein Satz geformt wird, so wird bei visueller Gestaltung ein Objekt geformt.

Diesen Satz oder dieses Objekt bezeichne ich als Container. Dies stellt die Anwendung und Gestaltung der Funktionen eines Mediums dar, um eine Form zu finden diese Botschaft an den Rezipienten zu vermitteln.

Das Medium ist also das Feld, in dem der Kommunikator einen Container passend zu seiner Botschaft konkretisiert.

Kritische Ansichten zur Container-Metapher werfen dieser Anschauung vor, dass der Rezipient einen Container nicht genauso öffnen kann, wie vom Kommunikator beabsichtigt. Dies liegt daran, dass der Kommunikator nur Informationen übermitteln und in den Container verpacken kann, nicht aber deren Bedeutung für sich oder den Rezipienten. Welche Bedeutung den Informationen beigemessen wird ist also beim Kommunikator und Rezipienten unterschiedlich.

Für diese Arbeit passt die Container-Metapher als Beschreibung für ein gestaltetes visuelles Objekt als Medium für eine Botschaft dennoch, da es hier weniger um die Bedeutung der Botschaft als vielmehr um die Erschaffung eines Containers für eine Botschaft geht.

1. Gerhard Maletzke, *Kommunikationswissenschaft im Überblick - Grundlagen, Probleme, Perspektiven*. (1998), Kapitel 4, 57 ff. *Modell der Massenkommunikation*.

Bezug zur Darstellung und Design

Die Disziplinen des Designs sind vielfältig; von technischer Ausführung, über visuelle Lesbarkeit bis hin zur Zielgruppenanalyse und Marktforschung.

Da diese Arbeit von der Visualisierung von Objekten handelt, unterliegt sie den gleichen gestalterischen Prinzipien und folgt allen Anforderungen an Design. Damit ist vor allem die Lesbarkeit der Gestaltung gemeint.

Kommunikationswissenschaften haben in Bezug auf Design eine andere Bedeutung als z.B. für die Psychologie.

Es reicht als Gestalter, eine Kommunikation in Bezug auf das Übermitteln einer Botschaft als einfache Sender-Empfänger-Interaktion zu begreifen.

Wichtiger als die Botschaft selbst ist für den Gestaltungsprozess die Rolle des Senders und das Medium, dessen Funktionen zur Übermittlung der Nachricht genutzt werden. Dabei versucht ein Gestalter mit seiner Arbeit die Rahmenbedingungen einer Kommunikation so zu beeinflussen und zu formen, dass sie möglichst reibungslos und störungsfrei verläuft.

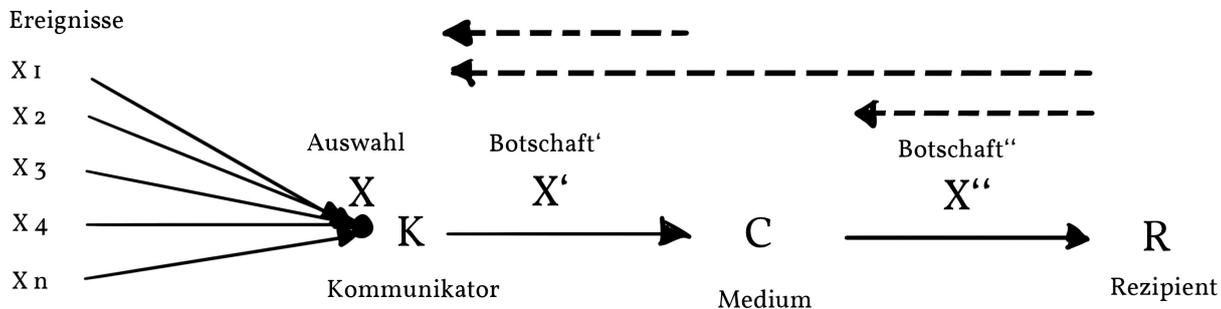
In Bezug auf diese Arbeit fasse ich den Designprozess insgesamt als die Verringerung von Störungen in Bezug auf das Sender-Empfänger-Kommunikationsmodell von Shannon und Weaver¹ in den Kommunikationswissenschaften zusammen. Dieses Modell eignet sich in Bezug auf diese Arbeit im Sinne dieser Erläuterung, obwohl es sich um ein Kommunikationsmodell handelt, welches Kommunikation einseitig betrachtet und aus dem Bereich der

“Signalübertragung” entwickelt wurde. Eine solche Signalübertragung verhält sich ähnlich der Übermittlung von visuellen Informationen zum Betrachter.

Daher lassen sich die Disziplinen des Designs in Bezug auf das Thema dieser Arbeit insgesamt als Störungsverringerung begreifen. Ich gehe daher nicht weiter auf Lesbarkeit, darstellerische Qualität und andere Bereiche der Darstellung ein, denn ich betrachte sie als selbstverständliche Tätigkeiten jeder gestalterischen Arbeit, von der das visuelle Erzählen anhand der Gestaltung von Objekten eine Unterkategorie ist.

1. Claude E Shannon und Warren Weaver, *The mathematical theory of communication*. (University of Illinois Press, Urbana 1949), 6 ff.

Bezug zu den Kommunikationswissenschaften



Diese Arbeit bezieht sich teilweise auf Erkenntnisse der Kommunikationswissenschaften, da es sich beim Erzählen - ob in visuellen oder anderen Formen - um Kommunikation handelt. Das Gesamtwerk, also das Unterhaltungsprodukt, lässt sich insgesamt als eine Form der Kommunikation begreifen. Denn jedes Unterhaltungsprodukt enthält eine Botschaft an seinen Betrachter, ob es ein Film wie Avatar¹ ist, der uns die Bedeutung der Natur näher bringen will oder ein Spiel wie Minecraft², welches unsere Kreativität herausfordert.

Und auch die einzelnen Teile dieses Gesamtwerks unterliegen dadurch den Prinzipien der Kommunikation. Die Erschaffung der Optik eines einzelnen Objektes, innerhalb des gesamten Kommunikationsprozesses betrachte ich als eine einzelne Kommunikation für sich. Aufgrunddessen finden alle kommunikationswissenschaftlichen Erkenntnisse Anwendung.

Nach Westley und McLean³ wählt ein Kommunikator (K) aus einer Vielzahl von Ereignissen (x_1, x_2, \dots, x_n) einige aus und bündelt sie zu einer Botschaft (X'). Diese Auswahl (X) trifft er bewusst nach seinen eigenen Interessen, was eine erste Veränderung der Botschaft zur Folge hat (dargestellt durch die Veränderung von X zu X'). Die Botschaft wird von dem Kommunikator in ein Medium (C) aufgenommen, was wieder zu einem Selektionsprozess führt und die Botschaft, von X' zu X'' , verändert. Der Rezipient (R) erfährt letztendlich eine Darstellung der Auswahl (X) die mindestens zwei Mal bearbeitet wurde.

Dann gibt es auch noch Feedbackprozesse in allen Instanzen (durch die gestrichelten Linien gekennzeichnet) Sie lassen sich im Sinne dieser Arbeit durch die Erwartungshaltung des Gestalters über die mögliche Reaktion des Rezipienten zusammenfassen.

Direkte Feedbackprozesse zwischen Gestalter und Rezipient gibt es in dem Modell von Westley und McLean zwar auch, sind aber in meiner Methode nicht einbezogen. Ich gehe davon aus, dass der Gestalter Teil eines Teams ist und seine Arbeit nur ein einzelner Schritt auf dem Weg zum fertigen Produkt darstellt.

1. AVATAR, US-amerikanischer Spielfilm, 2009.

2. MINECRAFT, Sandbox-Computerspiel, 2009.

3. Bruce Westley und Malcolm MacLean, *A conceptual model for mass communication research*. In: Journalism Quarterly, (1957), 36.

Dadurch ist ein direktes Feedback des späteren Konsumenten extrem verzögert. Selbst wenn das Feedback bei Zielgruppentests parallel zur Produktion entsteht, muss der Gestalter sich vorher bei seiner Arbeit die Reaktion des Rezipienten vorstellen bzw. vorausahnen, denn welche Wechselwirkungen die getesteten Entwürfe miteinander haben lässt sich nicht vor Fertigstellung des Unterhaltungsproduktes ermitteln.

Das Kommunikationsmodell von Westley und McLean bietet sich als Erklärung für die Abfolge der Kommunikation durch die Gestaltung von Objekten an, da in diesem Modell davon ausgegangen wird, dass der Kommunikator aus einer Vielzahl von Ereignissen eine Botschaft formt. Damit vertieft es das Verhalten des Kommunikators in einer Weise, welche die Vorgehensweise visueller Gestaltung transparenter macht, weil es der praktischen Arbeitsweise eines Gestalters sehr nahe kommt.

Wichtig ist dabei, dass bei dem Modell den Handlungen des Kommunikators besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Es stellt dar, wie die Handlungen des Kommunikators sich zwingend auf die Botschaft auswirken und diese verändern.

Doch auch wenn die Veränderung der Botschaft durch die Aufnahme in ein Medium abgebildet wird, bleibt uns das Modell, wie viele andere Modelle der Kommunikation auch, eine genauere Darstellung der Einflüsse durch das Medium schuldig (ähnlich der Darstellung der Bündelung der Ereignisse durch den Kommunikator).⁴

Daher vertiefe ich den Teil des Modells von Westley und McLean über die Auswahl des Mediums. Da es durch dessen Auswahl oder Erschaffung als Container durch den Kommunikator zusätzlich eine Formung und Anpassung an die Botschaft erfährt. Dadurch erfährt die Botschaft letztlich ihre Veränderung zu X”.

Es handelt sich um ein Modell der Massenkommunikation und ihm fehlen beispielsweise Aussagen über die verschiedenen Ebenen einer Botschaft, wie es z.B. das 4-Seiten-Modell von Friedemann Schulz von Thun beschreibt.⁵ In Bezug auf diese Arbeit konzentriere ich mich auf die Gestaltung des Containers in Form eines visuellen Objekts, die verschiedenen kommunikativen Ebenen einer Botschaft sind dabei zweitrangig.

Auch zieht sie nicht in Betracht, dass der Rezipient ständig aus zahllosen Kommunikationsversuchen auswählen kann, welche Kommunikation er auf sich wirken lassen möchte.

Ich gehe in dieser Arbeit und für diese Methode aber davon aus, dass der Rezipient ein freiwilliger Betrachter der visuellen Inhalte ist, welche in dem Unterhaltungsmedium zur Geltung kommen, welches er konsumiert.

4. Kent D. Lerch, *Wissen oder Willkür? Wissen in (Inter-)Aktion, Verfahren der Wissensgenerierung in unterschiedlichen Praxisfeldern*, (2010), 225-247.

5. Friedemann Schulz von Thun, *Miteinander reden: Störungen und Klärungen. Psychologie der zwischenmenschlichen Kommunikation*. (Rowohlt, Reinbek 1981), 14-15.

Das Lesen visueller Objekte

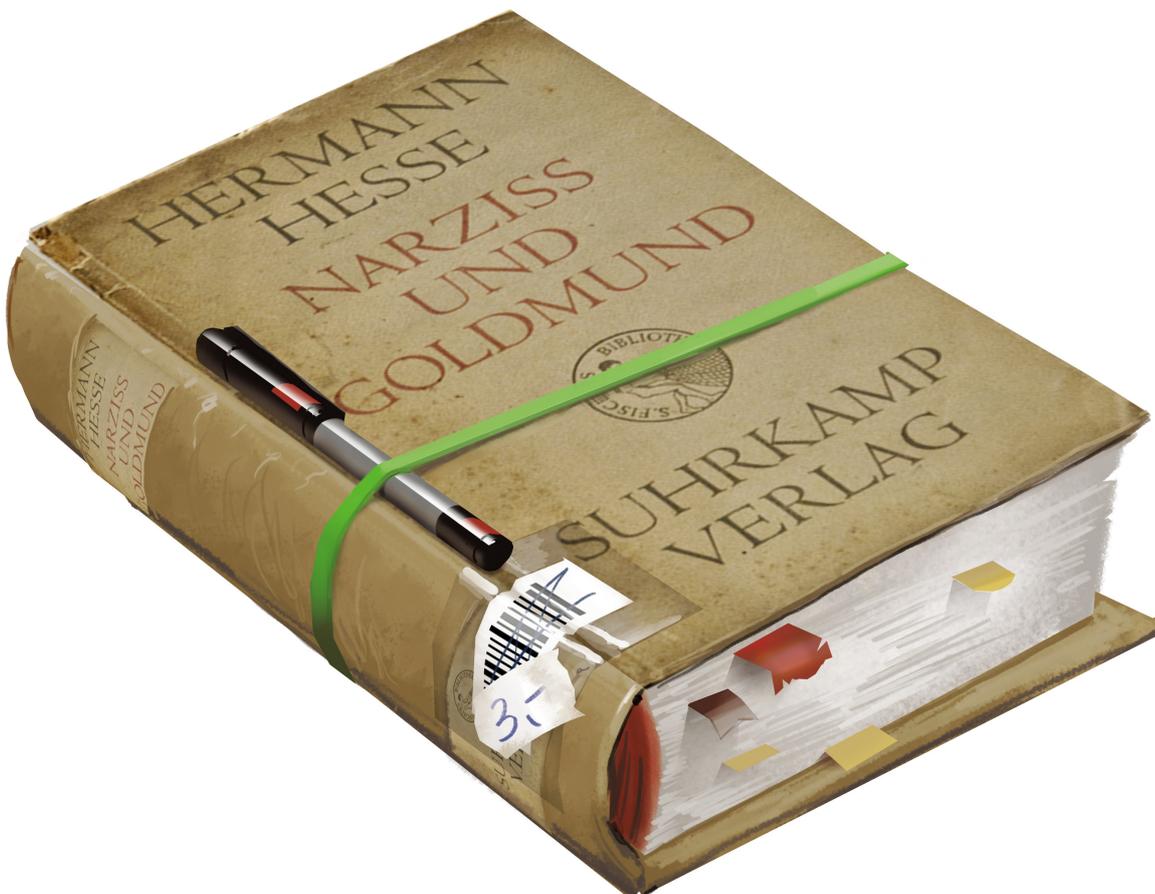
Zunächst möchte ich aufzeigen, wie ein Betrachter ein gestaltetes Objekt lesen bzw. analysieren kann. Ob das bewusst oder unterbewusst passiert, ist dabei irrelevant. Wichtig ist nur, aufzuzeigen wie ein möglicher Betrachter die Arbeit des Gestalters aufnimmt.

In der realen Welt kann ein Objekt das Ergebnis willkürlicher Wirkungen sein, wenn es nicht von Menschen gemacht wurde. Bei einem Unterhaltungsprodukt sind alle Objekte von Menschen gemacht. Daher gibt es immer einen geplanten Zweck für ein Objekt, den man herauslesen

und interpretieren kann, denn das Objekt kommt für diesen Zweck in der Geschichte überhaupt vor (oder absichtlich eindeutig nicht vor).¹

Beispielhaft dafür, wie man die Gestaltung eines Objekts lesen kann, habe ich ein Buch entworfen und möchte damit erklären, wie der Betrachter daraus Informationen entnehmen kann, die ich hineingearbeitet habe.

Zunächst sollte durch die Gestaltung des Covers, die Gebrauchsspuren und die Verbrauchsspuren zu erkennen sein, dass es sich um ein altes Buch handelt. Da ein neues Gummiband um das Buch



1. Robert McKee, *STORY: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*. (Berlin: Alexander Verlag, 2011), Kapitel 8: *Inciting Incident*, 196.

gebunden wurde, unter das auch ein Stift geklemmt wurde, ist es anscheinend immer noch in Benutzung. Seinem Besitzer scheint sehr viel des Inhalts im Buch zu interessieren; darauf lassen die vielen Zettel im Buch schließen.

Ein Bibliotheksaufkleber mit durchgestrichenem Strichcode auf der Seite des Buches, über den ein Preisschild geklebt wurde, lässt vermuten, dass das Buch als gebrauchtes Bibliotheksexemplar erworben wurde. Der Titel des Buches und der Verlag sind in deutscher Sprache geschrieben, was nahelegt, dass der Besitzer die deutsche Sprache spricht. Über den Besitzer des Buches lassen sich ebenfalls Vermutungen anstellen. Er ist vermutlich Deutscher oder zumindest der deutschen Sprache mächtig, da der Autor des Buches deutschsprachig schrieb und auch das Buch selbst in der deutschen Ausgabe ist. Auch hat er vermutlich nicht viel Geld und/oder ist an Nachhaltigkeit interessiert, da er ein gebrauchtes Buch aus der Bibliothek gekauft hat. Da er anscheinend eine gewisse Veranlagung zur Ordnung hat, worauf die Zettelchen in den Buchseiten schließen lassen, scheint er akademisch gebildet zu sein. Über einen Leser von Hermann Hesse Büchern könnte man ebenfalls vermuten, dass er einen akademischen Hintergrund hat, beispielsweise Student ist, vermutlich in einem Bereich der Geisteswissenschaften. Auch habe ich persönliche Elemente in dem Werk versteckt. Gestalterisch unwichtig ist, dass es sich bei dem Buch um die erste Ausgabe handelt, die nicht in Frakturschrift gedruckt wurde, obwohl dadurch auch deutlicher erklärt wird, warum das Buch möglicherweise so starke Abnutzungsspuren aufweist und nicht bereits weggeworfen wurde. Bei der Gestaltung bin ich aber nicht davon ausgegangen, dass der Betrachter dazu das nötige Vorwissen mitbringt. Dabei und bei dem Titel (Autor und Werk) hätten auch andere deutsche Autoren visuell ähnliches

kommuniziert. Ich wollte diesem Buch aber meine persönliche Ehre erweisen, da es mich in meiner Jugend stark geprägt hat. Dieser persönliche Bezug ist meine Botschaft, welche ich in die Gestaltung eingearbeitet habe. Sie ersetzt die in der Unterhaltungsbranche übliche Botschaft von visuellen Objekten. Diese bezieht sich normalerweise auf den Kontext in dem das Objekt vorkommt, also z.B. auf die Szene.

Beim Lesen der Gestaltung eines Objekts geht es darum, eine Botschaft aus den verschiedenen visuellen Zeichen zu deuten die man mit der eigenen Vorbildung verknüpft. Erst durch die Kombination der Zeichen und des Vorwissens des Betrachters entsteht eine Geschichte um das Objekt.² Diese Geschichte kann detailliert geplant bzw. gestaltet sein. Sogar so weit, dass sie über den eigentlichen Gegenstand hinausreicht, wie z.B. das Buch über seinen aktuellen Zustand hinaus auch über seine Hintergrundgeschichte, seinen aktuellen Besitzer und seinen Gestalter Rückschlüsse zulässt.

Wenn sich ein Designer damit befasst, welches Objekt und welche Geschichte er zeigen will, kann er viele visuell-narrative Ebenen dazu nutzen.

Mit so einer Gestaltung ist es visuell möglich, ein Unterhaltungsprodukt zu unterstützen, zu erweitern und zu reflektieren.

Abgesehen von den praktischen Gründen, die Hintergrundgeschichte durch Objekte zu erzählen und dadurch zum Beispiel die Zeit von Dialogen zu sparen, bietet diese visuelle Erzählweise einen weiteren Raum für Botschaften.

2. Gerhard Maletzke, *Kommunikationswissenschaft im Überblick - Grundlagen, Probleme, Perspektiven.* (1998), Kapitel 4, Seite 57 ff. *Modell der Massenkommunikation.*

Unterschiede zum handlungsbasierten Erzählen

Die Handlung beim Erzählen ist eine Abfolge von zusammenhängenden, miteinander verketteten Ereignissen oder Vorgängen, die das dramatische Gerüst des jeweiligen Werks bilden.¹

Im Unterschied dazu nimmt die Erzählung anhand der Gestaltung eines optischen Objektes keinen dramatischen Verlauf. Das liegt daran, dass sich der narrative Faktor Zeit bei der Betrachtung eines Objekts unterscheidet. Das sichtbare Objekt ist das Ergebnis der Ereignisse in seiner Vergangenheit, im Zeitpunkt seiner Betrachtung zusammengefasst.

Alle Informationen, die ich beispielsweise aus dem Buch gelesen habe, sind direkt verfügbar, selbst wenn es eine Weile dauern sollte, sie als Betrachter zu entschlüsseln.

Das bedeutet, dass ein Objekt theoretisch seine gesamten narrativen Informationen zum Zeitpunkt seiner Betrachtung offenbart, auch wenn der Betrachter möglicherweise einige Momente zum Verständnis braucht, und auch wenn das Verständnis möglicherweise einen dramaturgischen Verlauf nimmt. Nur wenn im Verlauf der Geschichte, zu der das gestaltete Objekt als Teil einen Beitrag leistet, dieses Objekt eine Veränderung erfährt (z.B. in dem es beschädigt, bewegt usw. wird) kann der Faktor Zeit narrativ mit in die Gestaltung einbezogen werden.

Dramaturgische Mittel des Erzählens², wie Spannungsverläufe, lassen sich daher nur bedingt auf das visuelle Erzählen übertragen.

In Bezug auf diese Arbeit betrachte ich Objekte nicht im Kontext des Verlaufs einer Geschichte und behandle sie, sollte sich ihre Erscheinung innerhalb einer Geschichte geändert haben, als von ihrem vorherigen Zustand unabhängige Objekte. Visuelle Eigenarten in der Bewegungen eines Objekts betrachte ich unabhängig von der Narration des Kontextes. Also beispielsweise die Art wie sich jemand bewegt unabhängig davon wohin er sich bewegt.

Ich nehme daher in dieser Arbeit keinen Bezug auf dramaturgische Mittel, wie sie in anderen Formen der Erzählung zugegen sind.

1. Handlung In: duden.de/woerterbuch.

2. Roland Barthes, *Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen*. In: Roland Barthes (Frankfurt am Main, 1988): *Das semiologische Abenteuer*, 118.

Stil und andere visuelle Mittel, die nicht Gegenstand dieser Arbeit sind

Der Inhalt einer Geschichte, die erzählt wird, ändert sich nicht dadurch wie sie erzählt wird.

Ob ein Märchen von einem Mann, einer Frau oder einem Computer vorgelesen wird, oder in welcher Schriftart es geschrieben ist, ändert die Worte nicht. Die Geschichte bleibt genau dieselbe Geschichte, auch wenn sich der Stil der Präsentation unterscheidet.

Genauso ändert sich auch nicht der Inhalt einer Gestaltung durch den Stil der Gestaltung.

Über die visuelle Gestaltung von Objekten hinaus gibt es auch andere Möglichkeiten, visuell etwas zu einer Erzählung beizutragen, doch ähnlich wie das Erzählen mit Tönen oder Worten ist diese Gestaltung nicht ohne einen größeren Kontext begreifbar. Daher wirken diese narrativen Mittel zwar auf die Gestaltung eines einzelnen Objektes ein, jedoch in Form eines allgemeinen Klimas und nicht um selbst zusätzliche Informationen zu dem Objekt beizutragen.

Das Buch, welches ich schon oben als Beispiel benutzt habe, würde dieselben Schlüsse erlauben, auch wenn es in Pixelart oder in Öl gemalt wäre. Was also durch den Stil visuell erzählt wird ist nicht Teil der Gestaltung des einzelnen Objekts, sondern vielmehr Teil der Gestaltung des Gesamtwerks.

In diesem Sinne ignoriere ich im Rahmen dieser Arbeit alle visuellen Mittel, die sich narrativ nicht nur auf ein einzelnes Objekt beziehen, sondern eine übergreifende klimatische Wirkung haben.

Das visuelle Objekt als Träger/Container einer Botschaft:

Begreift man das visuelle Objekt als Container und bezieht es auf die Kommunikationswissenschaften, so ergibt sich ein Modell der nonverbalen Kommunikation mit visuellen Objekten.

Das Modell von Westley und McLean befasst sich vertieft mit der Rolle und dem Verhalten des Kommunikators bei der Formung und Übermittlung einer Botschaft, wodurch es den Teil der Kommunikation abdeckt, um den es hier vornehmlich geht.

Bezieht man das Modell auf die visuelle Erschaffung von Objekten, so wählt der Kommunikator gezielt verschiedene Ereignisse, die er zu einer Botschaft bündelt und in einem Container (in Form eines optischen Objektes) verpackt.

Die gesamte Auswahl an Ereignissen - eingeschränkt durch die Entscheidungen des Kommunikators - ergibt das mögliche Potenzial, das zu einer Botschaft gebündelt werden kann.

Auf genau diese Art und Weise wählt und bündelt auch der Gestalter eines visuellen Objekts verschiedene Zeichen anstelle von Ereignissen zu einer Botschaft an den Betrachter.

Diese Botschaft ist meist durch das Gesamtwerk vorgegeben.

Jedoch ist die Botschaft selbst nur ein Teil der gestalterischen Arbeit. Im Arbeitsprozess ist es die Aufgabe des Gestalters, die Botschaft des zu gestaltenden Objektes in Bezug auf den Kontext des Gesamtwerks zu begreifen und einen passenden Container für sie zu erschaffen.

Damit ist der zweite Teil seiner Arbeit der Transfer der Botschaft in einen Container in Form eines gestalteten Objekts.

Bei dem Transfer der Botschaft in ein Objekt geht ein Gestalter auf ganz ähnliche Weise vor. Er wählt aus verschiedenen visuellen Zeichen solche, die sich miteinander und mit den Zeichen der Botschaft verbinden lassen, und formt daraus ein Objekt.

Die Kommunikationsmodelle beschreiben die Formung und Übermittlung von Botschaften. Der Arbeitsprozess des Gestalters befasst sich allerdings zu einem wesentlich größeren Anteil mit dem Medium, welches die Botschaft transportieren soll.

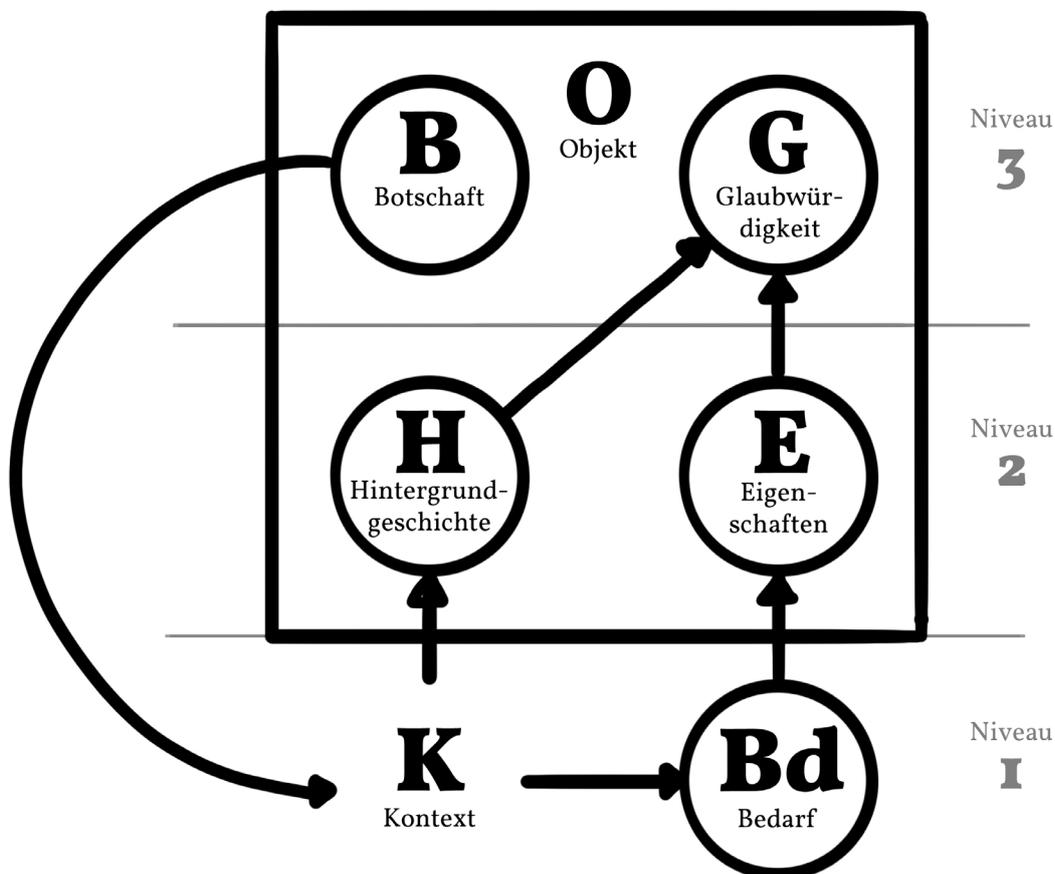
Die Ebenen eines visuellen Objekts

Da sich ein Gestalter auf das Medium konzentriert und die Formung eines Containers daraus entsteht, habe ich das visuelle Objekt in seine Funktionen und Eigenschaften als Container gegliedert. Dabei ist das Ziel, einen logischen Aufbau zu finden, mit dem sich später transparent die Gestaltung eines Objekts erklären lässt.

Um zu erklären, nach welchen Kriterien ich die Zeichen gliedere, die dem Gestalter zur Verfügung stehen, um seine visuelle Geschichte zu erzählen, habe ich ein visuelles Objekt in seine Bereiche eingeteilt.

Dabei habe ich die Einflüsse, die auf das Objekt einwirken, und die visuellen Bestandteile des Objekts in Korrelation gestellt.

Die beiden untersten Ebenen beeinflussen die Gestaltung eines Objekts, ohne selbst Teil der Gestaltung zu sein. Die Ebenen auf **Niveau 1** sind also die Grundlage für die Gestaltung. Die visuellen Bestandteile/Zeichen befinden sich auf **Niveau 2** und die Metaebenen der Gestaltung auf **Niveau 3**.



Kontext (K):

Der Kontext ist das Gesamte, dessen Teil das Objekt ist (z.B. eine Szene). Er gibt den gestalterischen Rahmen vor.

Es ist die Botschaft des

Unterhaltungsprodukts, zu dem dieses Objekt seinen Teil beitragen soll.

Innerhalb dieses Rahmens müssen die visuellen Zeichen gefunden werden, die der Gestalter zur Vermittlung der Botschaft nutzen kann.

Der Kontext bildet das Fundament, auf dem die Gestaltung aufgebaut wird.

Er gibt auch die Art der Gestaltung vor, also den Stil und die visuelle Qualität im Sinne der Störungsverringerung nach Shannon und Weaver, der das Objekt als Container unterliegt.

Beispiel: Ein moderner Robin Hood Film¹, der in der Gegenwart spielt.

Die Botschaft ist, dass der Zweck manchmal die Mittel heiligt. Er enthält eine genau vorgeplante Flucht nach einem Raub, für den eine Fluchtmöglichkeit gestaltet werden muss.

Bedarf (Bd):

Der Bedarf ist der Grund, aus dem das Objekt überhaupt vorkommt. Der Bedarf ergibt sich aus dem Kontext und gibt die Eigenschaften vor, die das Objekt haben muss.

Der Bedarf kann auch in der beabsichtigten Abwesenheit von etwas liegen.

Beispiel: Etwas muss die Räuber sicher fort bringen und vor Schaden bewahren.

Objekt (O):

Das Objekt ist der Teil, auf den sich die gestalterische Arbeit bezieht.

Es besteht aus 4 weiteren Ebenen. Die unteren beiden Ebenen (Eigenschaften und Hintergrundgeschichte) sind jedem Gegenstand zu eigen - auch solchen, die nicht Teil eines Unterhaltungsprodukts sind.

Die oberen beiden Ebenen betreffen nur solche Objekte, die in einer Unterhaltung vorkommen.

Die Eigenschaften und die Hintergrundgeschichte sind die sichtbaren Zeichen des Objekts. Sie erzeugen die Glaubwürdigkeit und vermitteln die Botschaft.

Beispiel: Das Objekt könnte ein Fluchtwagen, Verkleidungen, ein Tunnel, ein Ablenkungsmanöver oder etwas anderes sein.

Eigenschaften (E):

Die Eigenschaften, die dem Objekt zu eigen sind, ergeben sich aus dem Bedarf. Die Eigenschaften des Objekts erklären dem Betrachter, um was es sich handelt und warum es in der Geschichte gebraucht wird.

Dieser Punkt wird bei der Erschaffung fiktiver Objekte wichtig, denn auch fiktive Objekte müssen ihre für das Gesamtwerk relevanten Eigenschaften erklären können, damit der Betrachter sie verstehen kann. Personen, Tiere oder Gegenstände aus unserem Alltag erkennen wir. Aber schon bei improvisierten Bomben oder Drogen-Laboren wird es wichtig die Eigenschaften optisch zu vermitteln, um dem Betrachter zu erklären um was es sich überhaupt handelt.

Beispiel: Das Fluchtmittel muss alle Räuber und die Beute transportieren können.

1. Walter Scott, Ivanhoe (Roman, 1819) der die heutige Sage von Robin Hood prägte.

Hintergrundgeschichte (H):

Die Hintergrundgeschichte oder Biografie ist die visuell sichtbare Vergangenheit des Objekts. Sie ergibt sich aus dem Kontext. Dies ist keine Hintergrundgeschichte in Textform, sondern die sichtbaren Spuren und Eigenschaften, die das Objekt zu dem machen, was es zum Zeitpunkt seiner Betrachtung ist. Zusammen mit den Eigenschaften des Objektes macht die Hintergrundgeschichte das Objekt glaubwürdig.

Jedes Objekt erzählt seine eigene Hintergrundgeschichte - ob fabrikneu oder Familienerbstück, Kleinkind oder Senior - und diese Geschichte wird immer mit in das Gesamtwerk einfließen. Die Hintergrundgeschichte unterliegt dem Kontext und den Eigenschaften des Objekts, denn diese sind relevant für das Gesamtwerk und ihnen darf durch die Hintergrundgeschichte nicht widersprochen werden.

Beispiel: Ein Fluchtwagen könnte entfernte Nummernschilder haben und getönte Scheiben. Er könnte zu erkennen geben, welches Modell er ist und aus welchem Baujahr er ungefähr kommt. Ein Lenkrad auf der linken Seite könnte in einer Geschichte - wie Robin Hood - die in England spielt darauf hinweisen, dass er im Ausland geklaut wurde.

Oben schweben die Metaebenen des Objekts im obersten Niveau (3).

Glaubwürdigkeit (G):

Sie ist das Vertrauen des Betrachters in das Objekt in Bezug auf seinen Platz in der Geschichte. Wenn sich die Eigenschaften und die Hintergrundgeschichte widersprechen, verliert das Objekt an Glaubwürdigkeit.

Glaubwürdigkeit kann narrativ genutzt werden, um z.B. zwischen Traumsequenzen und normalen Sequenzen zu unterscheiden.

Die Glaubwürdigkeit unterliegt dem Kontext, für den das Objekt geschaffen wird. Die Glaubwürdigkeit geht verloren, wenn sich die Eigenschaften und die Hintergrundgeschichte in Bezug auf den Kontext widersprechen. Der Kommunikator und dem entsprechend das Unterhaltungsprodukt muss sich seine Glaubwürdigkeit verdienen.¹ Das bedeutet, dass sich die Glaubwürdigkeit eines einzelnen visuellen Objektes auf die Glaubwürdigkeit aller anderen Objekte im Kontext auswirkt.

Beispiel: Ein kaputtes UFO wäre wenig glaubwürdig als Fluchtfahrzeug in einer gegenwärtigen Robin Hood Geschichte. Es hat einerseits nicht die nötigen Eigenschaften um als Fluchtfahrzeug zu dienen, da es kaputt ist. Außerdem spielt die Geschichte in der Gegenwart und hat keine Begegnung mit Außerirdischen zum Thema, wodurch die Hintergrundgeschichte nicht zum Kontext passen würde. Das würde außerdem die Glaubwürdigkeit des gesamten Unterhaltungsproduktes verringern, da die Rezipienten von dem Zeitpunkt der Erscheinung eines UFOs Zweifel an der gesamten bisherigen Geschichte bekommen werden und auch bei zukünftigen Teilen der Geschichte im Hinterkopf behalten, dass etwas unvorhersehbares und unpassendes passieren kann, was nicht zur Geschichte passt.

1. Avinash K. Dixit und Barry J. Nalebuff, *Spieltheorie für Einsteiger – Strategisches Know-how für Gewinner*. (Schäffer-Poeschel, Stuttgart 1997), 139 ff.

Botschaft (B):

Das ist die eigentliche Botschaft im Sinne des narrativen Anteils des Objekts.

Die Botschaft ist losgelöst von den anderen Ebenen und dennoch Teil der visuellen Gestaltung des Objektes. Sie darf jedoch nicht in einer Weise in andere Ebenen eingreifen, dass diese ihren Zweck nicht mehr erfüllen.

Sie bezieht sich metaphorisch auf den Kontext.

Beispiel: Ein Fluchtwagen dient hier als Mittel zur Flucht, welche genau geplant wurde. Ein solches Fahrzeug könnte die entspannte Haltung der Räuber widerspiegeln, indem es einen soliden und komfortablen Eindruck macht.

Ein klappriger, enger und alter Wagen würde einen beengten und geängstigten Geisteszustand der Räuber signalisieren, welcher nicht zu einem genau geplanten Raub passen würde.

Wenn allerdings etwas schiefgegangen wäre und der Raub nicht wie geplant verläuft, würde ein solcher Wagen als spontanes Ersatzfahrzeug die richtige Botschaft vermitteln. Allerdings darf auch dieser Wagen nicht so kaputt sein, dass er eine Flucht mit ihm unglaubwürdig erscheinen lässt.

Um auf den Kontext des "Robin Hood" Themas und dessen Botschaft einzugehen, könnte der Wagen ein Modell einer Marke sein, welche die reiche Oberschicht zur Zielgruppe hat, z.B. ein RolceRoyce oder Jaguar.

Meine Methode zur Gestaltung visueller Objekte in Unterhaltungsmedien:

Die Aufgabe meiner Methode zur Gestaltung von Objekten, die narrativ zu einer Geschichte beitragen, ist es, den Schaffensprozess transparenter zu machen, damit auch für Außenstehende einfacher zu verstehen ist, welches Ziel bei der Gestaltung des Objekts erreicht werden sollte.

Ich halte mich bei der Methode an das Modell eines visuellen Objekts, welches ich im letzten Kapitel entwickelt habe.

Die einzelnen gestalterischen Überlegungen und Arbeitsschritte leite ich vollständig daraus ab und behandle das Ziel der gestalterischen Arbeit unter der Absicht des Gestalters, eine Botschaft nach Westley und McLean in einem Container zu übermitteln.

Den Gestalter begreife ich dabei als unterstützenden Kommunikator, welcher die Botschaft eines anderen Kommunikators zu übermitteln hilft. Der andere Kommunikator ist eine Firma, ein Regisseur oder ein Drehbuchautor. Der Container dieses anderen Kommunikators ist ein Film oder Spiel. Die Arbeit eines visuellen Gestalters ist also Teil eines größeren Kommunikationsprozesses und stellt dabei einen Kommunikationsprozess in sich selbst dar. Die Aufgabe ist, die Botschaft des Spiels oder Films leichter verständlich bzw. ihre Bedeutung leichter interpretierbar zu machen.

Schritt 1 meiner Methode:

Im ersten Schritt geht es zunächst darum, sich vollständig über den Kontext zu informieren, von dem das Objekt als ein Teil benötigt wird. Ziel ist es, die Botschaft des Kontextes zu verstehen und den Bedarf an dem zu gestaltenden Objekt zu ermitteln.

Also geht der Gestaltung immer eine Interpretation und eine Evaluation des Kontextes voran. Dieser hat verschiedene Eigenschaften, die sich auf die Gestaltung auswirken.

Zunächst unterliegt die Gestaltung von Objekten auch allen übergeordneten Bedingungen des Gesamtprojekts, welche sich also optisch ebenfalls auf die Objekte auswirken. Damit sind z.B. der Stil und die Handlung gemeint. Jedes Objekt ist durch seinen Beitrag zu einem Gesamtwerk in ein Klima eingebunden, in welches es hinein passen muss. Dieses Klima, welches durch den Kontext im Gesamtwerk festgelegt wird, erzeugt den größten Rahmen, in dem das Objekt erschaffen werden kann. Weiterhin hat der Kontext, da er in Zusammenhang mit der Gestaltung von visuellen Objekten in der Unterhaltungsindustrie immer eine Kommunikation darstellt, eine Botschaft, die er zu vermitteln versucht. Dann ergibt sich später aus dem Kontext außerdem der Rahmen für die Hintergrundgeschichte.

Der Bedarf ist der Grund, aus dem das Objekt überhaupt Teil des Gesamtwerks geworden ist.

Beispiel: Der in der Gegenwart spielende Robin Hood Film enthält eine Szene, in der eine geplante Flucht der Räuber misslingt, nachdem sie ein reiches Anwesen ausgeraubt haben, und in der sie sich spontan eine neue Fluchtmöglichkeit einfallen lassen müssen.

Es ist die Aufgabe des Gestalters, die geplante und die spontane alternative Fluchtmöglichkeit zu entwerfen.

Er zieht Rückschlüsse auf die Botschaft des Films, z.B.: "Der Zweck heiligt manchmal die Mittel". Der Bedarf an der Fluchtmöglichkeit ist durch die Geschichte gegeben, da die Räuber etwas Verbotenes machen und dabei nicht gefasst werden wollen.

Schritt 2 meiner Methode:

Im zweiten Schritt geht es darum, aus dem Bedarf an dem Objekt dessen benötigten Eigenschaften zu ermitteln, seine Hintergrundgeschichte zu erfinden und die Botschaft zu verpacken.

Dies ist der Teil der Arbeit eines Gestalters, welchen man letztendlich sieht.

Eigenschaften:

Es gibt einen Grund, weshalb das Objekt vorkommt, und den sollte man ihm ansehen.

Hintergrundgeschichte:

Es gibt eine Vergangenheit des Objektes, bevor es Teil der Geschichte wurde, und diese sollte man ihm ansehen.

Beispiel: Die Fluchtmittel, welche die Räuber nutzen, müssen beide in der Lage sein sie in Sicherheit zu bringen. Dazu müssen sie gegenwärtigen Verfolgern und deren Technologien entkommen können. Dies könnte ein gegrabener Tunnel sein. Die Art seiner Beschaffenheit könnte zeigen, wie er, ohne Aufmerksamkeit zu erregen, gegraben wurde.

Ein Tunnel würde aber nicht viel zur Hintergrundgeschichte des Kontextes beitragen, weil ein Tunnel zu jeder Zeit ähnlich aussehen wird.

Fluchtwagen hingegen könnten geklaut und umgebaut worden sein, ihr Baujahr sagt etwas über die Zeit aus in der die Geschichte spielt und das Modell könnte etwas über die Gesellschaft und die Menschen sagen, die beraubt werden (ein Hummer hat eine andere Käuferschaft als ein RolceRoyce).

Botschaft:

Ein Objekt kann durch seine bloße Existenz in der Geschichte auch eine metaphorische Bedeutung haben, die man ihm ansehen sollte.

Mit dieser Botschaft bezieht sich das Objekt auf den Kontext und dessen Botschaft. Auch diese Botschaft kann visualisiert werden und dem Objekt abzulesen sein. Typischerweise ist sie in die Hintergrundgeschichte des Objekts eingeflochten und drückt sich über seine Eigenschaften aus.

Beispiel: Der ursprüngliche Plan war es vielleicht, sich als reiche Menschen verkleidet auf das Anwesen selbst einzuladen. Das Ziel der Verkleidungen wäre Unauffälligkeit unter den Menschen, die sie zu berauben gedenken. Nachdem die Verkleidungen auffliegen, könnten sich die Räuber nach einem Ablenkungsmanöver extrem auffällig verkleiden, z.B. indem sie sich als Artistentruppe verkleiden. Die Botschaft könnte hier etwa vermittelt werden, indem sich die Räuber in der Kleidung der Reichen sichtlich unwohl fühlen. Sie mag z.B. etwas zu eng geschnitten sein, um darauf hinzuweisen, dass ihnen das Leben der Reichen nicht passt. Auf der anderen Seite könnten sie sich nach dem spontanen Verkleidungswechsel vorgeführt und stigmatisiert fühlen. Leider sind das alles sehr intrinsische Ideen, die sich schwer in dem Kontext des Mediums Film darstellen lassen, außerdem bekommt das ganze einen - möglicherweise sehr ungewollten - komischen Charakter.

Alternativ könnte man wie zuvor auch beschrieben, zunächst einen geplanten Fluchtwagen gestalten, der eine gute Fluchtausstattung und genug Raum hat. Dann könnte man den spontanen Ersatzfluchtwagen kleiner und mit fehlender Fluchtausstattung gestalten. Beide Wagen müssten so gestaltet sein, dass man erkennen kann, dass sie von reichen Vorbesitzern geklaut wurden.

Dadurch würden die Gefühlslagen der Räuber betont werden und man bekommt eine Einsicht in ihre prinzipientreue Denkweise.

Schritt 3 meiner Methode:

Im dritten Schritt überprüft man die Glaubwürdigkeit, indem man überlegt, ob die Hintergrundgeschichte mit den benötigten Eigenschaften des Objekts zusammen- und in den Kontext passt.

Man kann die Glaubwürdigkeit als Kontrolle benutzen, da sie sich einerseits aus der sichtbaren Hintergrundgeschichte des Objekts in Bezug auf den Kontext ergibt. Andererseits müssen die Eigenschaften des Objekts seinen Bedarf im Kontext erfüllen können.

Beispiel: Ein Tunnel könnte die Leute nach einem Raub in Sicherheit bringen. Doch angesichts der Tatsache, dass der Tunnel nicht wie geplant zur Flucht genutzt werden kann, wirken alle Alternativen (z.B. einen Fluchtwagen zu klauen und eine ungeplante Verfolgungsjagd zu riskieren) unproportional gefährlich. Ein Tunnel bietet einfach zu wenige Möglichkeiten, um glaubhaft auf ungeplante Probleme zu reagieren. An dieser Stelle müsste der Gestalter sich ein anderes Fluchtmittel überlegen, welches nicht die gleichen Probleme in Bezug auf die Glaubwürdigkeit verursacht z.B. ein Fluchtwagen oder Verkleidungen. Auch wäre ein Objekt, welches man in dem Kontext nicht erwarten würde (z.B. ein UFO oder ein Hubschrauber) unglaubwürdig.

Analysen von gestalteten Objekten, anhand dieser Methode

Ähnlich wie bei dem Beispiel mit dem Buch (siehe S.18-19) muss es auch möglich sein, die Ergebnisse anderer Designer zu analysieren, indem man die Anwendung der Methode umkehrt. Denn selbst wenn es ihnen nicht bewusst ist, verhalten sie sich entsprechend des Kommunikators aus dem Modell von Westley und McLean, da sie aus einer Vielzahl verschiedener gestalterischer Zeichen bewusst eine Auswahl zu einem Objekt bündeln und diese in Form eines Bildes zu kommunizieren versuchen.

Ich analysiere nach folgenden Fragen, welche sich aus den Gestaltungsschritten meiner Methode ergeben, die Objekte anderer Gestalter. Die Reihenfolge der Fragen entspricht dabei nicht der Reihenfolge der Arbeitsschritte der Methode, da man sich beim Lesen von Objekten diesen aus der Richtung des Rezipienten nähert und nicht aus der des Gestalters.

1. Welche Eigenschaften hat es?

2. Was hat es zu dem gemacht, was es jetzt ist?

(Also die Frage nach der ablesbaren Hintergrundgeschichte)

3. Welche Rückschlüsse lassen sich auf den Kontext ziehen?

(Mit einer Aussicht auf die Botschaft des Kontextes einen Einblick zu gewinnen)

4. Was ist die Botschaft?

5. Ist das glaubwürdig?

Im Anschluss versuche ich die Methode auf meine eigene Arbeit anzuwenden, um neben der Perspektive des Betrachters auch die des Gestalters zu zeigen.



Analyse I: Landschaft

Beispielhafte Landschaftsillustration von Feng Zhu zu Vorführungszwecken für seine Studenten. (fengzhudesign.com)

Zu sehen ist ein abstraktes Gebilde in einer erdähnlichen Umgebung. Eine Person bewegt sich auf den Teil des Gebildes zu, aus dem bläuliches Licht scheint. Im Hintergrund sind Berge und im Vordergrund sind Grasflächen. Das Gebilde zeichnet sich in seiner Form durch schroffe, scharfge Splinter aus, die teilweise bearbeitet und teilweise natürlich entstanden zu sein scheinen.

Das Bild gibt dem Betrachter durch den hohen Abstraktionsgrad des Gebildes keinerlei Informationen über dessen Eigenschaften. Es bleiben viele Fragen über das Objekt im Fokus unbeantwortet, außer, dass es sich um ein unbekanntes Objekt handelt, welches nicht von der (zumindest uns bekannten) Erde stammt. Darüber hinaus kann man über die Umgebung nur vermuten, dass es die Erde ist oder ein sehr erdähnlicher Planet und der Ort in gemäßigten nordischen Regionen in der Nähe eines Gebirges liegt. Die Atmosphäre wirkt ruhig, doch die dunklen scharfkantigen Formen wirken bedrohlich. Es lässt sich also über den Kontext nicht klar sagen, in welcher emotionalen Atmosphäre dieses Objekt in einer Geschichte steht. Warum dieses Objekt dargestellt wird (in Bezug auf dessen Bedarf), lässt sich schwer beurteilen, da seine Formgebung abstrakt ist und keine Eigenschaften aufweist, die erkennbar machen, worum es sich handelt. Von einem Gebäude über die Absturzstelle eines Alien-Raumschiffs bis hin zu einem Lebewesen ist alles denkbar. Eine Hintergrundgeschichte lässt sich nicht eindeutig erkennen. Da dort nur ein einzelner Entdecker ist, bedeutet das vielleicht, dass es schon sehr lange dort ist, insbesondere da sich auch schon Gras darauf gebildet zu haben scheint. Doch mehr Informationen liefert das Design nicht.

Das freundliche Setting mit dem dramatischen Licht und den weichen Wolken widerspricht der dunklen und

scharfkantigen Erscheinung des Objekts, auf das sich allerdings ein einzelner Mensch sorglos zuzubewegen scheint. Das könnte darauf hindeuten, dass dieses Objekt einmal gefährlich war, nun aber nicht mehr ist. Vermutlich gibt es das Objekt im Kontext, um von der Person besucht werden zu können.

Für was für eine Sorte Geschichte (Kontext) wurde es gestaltet? Mehr als Sci-Fi lässt sich diesbezüglich nicht ablesen. Insgesamt lässt es zu viele Fragen offen, um glaubwürdig zu sein. Und da ich viele meiner Fragen nicht beantworten konnte, kann ich auch nicht einschätzen, ob der Gestalter dabei eine Botschaft in Bezug auf den Kontext verarbeitet hat.

Ein abstraktes Design scheint auf Kosten der Glaubwürdigkeit gewählt worden zu sein. Auch ist es dadurch unmöglich, die Funktion des Objekts eindeutig zu erkennen. Als Betrachter fühlt man sich ratlos. Eine solche abstrakte Gestaltung erfordert extrem viel Vorbereitungszeit und Erklärung in einem Unterhaltungsprodukt, damit es keine Glaubwürdigkeit kostet, es sei denn, dies ist im Bezug auf den Kontext von Beginn an das Ziel der Gestaltung gewesen.



Analyse 2: Anzüge

Ein beispielhaftes Konzept von Feng Zhu zu Vorführungszwecken, wie man in der Entertainmentindustrie entwirft, für seine Studenten. (fengzhudesign.com)

Gezeigt werden 3 verschiedene Entwürfe eines Anzuges, der sich durch seine transparente Kopfhaube, eine Panzerung, eine integrierte Gasmasken und Bewaffnung als ein Schutzanzug gegen Gefahren aus der Atmosphäre und gefährliche Lebewesen darstellt. Die Form der Anzüge lässt anatomisch auf menschliche Träger schließen, auch wenn keine der dargestellten Technologien oder Designs heutigen Anzügen ähneln. Das, und die hochentwickelt wirkenden Waffen, legen die Vermutung nahe, dass das Setting der Gestaltung futuristisch ist. Der düstere Eindruck - durch die Wahl der Farben und die Bewaffnung - lässt auf ein dystopisches Setting schließen. Die unheimlichen Gasmasken, die die Gesichter der Personen unkenntlich machen, weisen darauf hin, dass es sich nicht um Protagonisten, sondern um für die Story unerhebliche Gefolgsleute handelt, welche vermutlich gegen den Protagonisten arbeiten, da ihre düstere Erscheinung sie bedrohlich erscheinen lässt.

Da die Anzüge trotz ihrer vermutlich fortschrittlichen Technologie keine eigenen Lichtquellen haben, scheinen sie Kampfanzüge zu sein, die in beleuchteten und damit belebten Regionen zum Einsatz kommen - also Innenräume, Städte usw. Dies widerspricht allerdings dem Design der Anzüge, die gegen extreme Kälte oder Hitze konzipiert erscheinen. Selbst wenn sie nur für den Einsatz am Tage ausgestattet sind, wirkt das Fehlen von Lampen irritierend, da dies bedeuten würde, dass diese Gegner nur in offenen Bereichen und am Tage einsetzbar sind. Farbige (z.B. rote) Brillengläser würden hier auf eine Wärmebild-Technologie hindeuten, doch eine solche Andeutung fehlt.

So lässt sich aus der Gestaltung nicht ersehen, für welchen Zweck genau diese Figuren/Anzüge gestaltet wurden. Die Waffen könnten für den Einsatz gegen Menschen gedacht sein, doch im Kontrast dazu scheinen die Anzüge eher für eine

menschenfeindliche Region gedacht zu sein. Doch warum sollte man Menschen bekämpfen, wo keine sind?

Für welche Anforderungen sind die Anzüge genau geschaffen? Wer sind die Träger? Wie funktionieren die Waffen ungefähr? Warum gibt es

Langstreckenkommunikationsantennen aber kein Licht?

Der Bedarf der Anzüge lässt sich insofern erklären, als dass sie als gefährliche, sehr gut ausgestattete Gegner gestaltet wurden, welche aber durch die Masken anonymisiert werden, was darauf schließen lässt, dass sie keine extrem schweren Hindernisse für den Protagonisten darstellen.

Über die Hintergrundgeschichte der Personen oder der Anzüge erfährt man kaum etwas. Weder Firmenlogos noch persönliche Details der Personen in den Anzügen werden offenbart. Auch andere Indizien, wie etwa Dreck an der Kleidung oder Anderes, bleiben ungeklärt.

Über die Situation, in der die Anzüge vorkommen, kann man sagen, dass sie bedrohlich ist. Aber welcher Bezug zum Kontext dabei besteht, lässt sich nicht ersehen.

Am Ende bleibt auch dieses Design viele Antworten schuldig. Dadurch verliert es an Glaubwürdigkeit.

Es müsste externe Aufklärungsarbeit geleistet werden, um diese Gestaltung zu rechtfertigen, denn aus dieser Gestaltung erschließt sich hier wenig.

Die fehlende Hintergrundgeschichte macht einen unglaublichen Gesamteindruck und lässt mich als Betrachter auch an den Eigenschaften der Anzüge in Bezug auf ihren Kontext zweifeln.

John Shoenherr
Analog, July 1975



Ralph McQuarrie
Circa November, 1976



Analyse 3: Chewbacca

Konzepte von "Chewbacca" einem Wesen aus Star Wars US-amerikanischer Spielfilm 1977 (Entwurf 3 kommt dem finalen Entwurf sehr nahe).

Zu erkennen ist ein felliges, humanoides Lebewesen mit Bewaffnung. Das dicke, lange Fell lässt auf einen sehr kalten Lebensraum schließen. Der Umstand, dass es keine oder kaum Kleidung trägt, und die Bewaffnung und die Kleidung in Entwurf 4 nicht nach einer eigenen, sondern einer menschlichen Entwicklung aussieht, lässt geringere als menschliche Intelligenz vermuten.

Die Tatsache, dass "Chewbacca" und seine Art der Wookie in den Filmen in Dschungel-Regionen beheimatet ist, führt bei der Betrachtung seiner Gestaltung zu Verwirrung.



Szene aus Star Wars

Sorgt doch ein dichtes Fell im Dschungel für eine Anfälligkeit gegenüber Parasiten. Vergleichbare Bedingungen erfüllt das Leben der Orang-Utans, welche zwar langes aber sehr dünnes Fell haben, sodass man viel von ihrer Haut sieht. Diese Felleigenschaften müssten die Wookie mit den Orang-Utans teilen.

Die Gestaltung lässt hier also auf gegenteilige Bedingungen schließen, als sie eigentlich gedacht waren. Das Fell weist auf eine kalte lebensfeindliche Heimat hin, wobei die tatsächliche Heimat eigentlich als eine warme, artenreiche und tropische gedacht ist. Hier wurde eine einfache Gelegenheit verpasst, den Betrachter über die Herkunft von den Wookies optisch aufzuklären.



Das Design von Chewbacca selbst weist weitere Schwierigkeiten auf, die in den Filmen deutlich werden. So wurde er als lustiger Freund für einen Hauptcharakter entworfen, begleitet diesen freiwillig auf dessen Abenteuern, repariert das Raumschiff und erfüllt teilweise eine beratende Funktion. Doch für diesen Bedarf scheint er nicht mit den nötigen Eigenschaften ausgestattet zu sein. Als affenähnliches Wesen kann er nicht sprechen und ist daher vermutlich auch nicht mit der nötigen Gehirnstruktur ausgestattet um komplexe Sprache zu verstehen, welche neben dem Wortlaut auch auf syntaktischen und rhythmischen Zusammenhängen basiert. Dadurch ist es schwer vorstellbar, dass er in der Lage ist, ein Raumschiff zu reparieren, wie es in einem der Star Wars Filme gezeigt wird.

Das Design der Wookiee wurde in nachfolgenden Star Wars Filmen angepasst. Ihnen wurde eine eigene, fortschrittliche Technologie gestaltet, die sich im Stil von den anderen unterscheidet, um damit den Eindruck zu vermeiden, Wookies würden technologische Nutznießer anderer Spezies sein. Jedoch ist auch bei dieser neuen Gestaltung fragwürdig, ob sie wirklich den Gedanken eines affenähnlichen Erfinders entsprungen wäre. Harte Böden, welche ungeeignet für Füße der Wookiee erscheinen, Gehwege statt Kletterwege und viel Metall statt Pflanzenmaterial scheinen eher der typisch menschlichen Umformung der Umwelt nachempfunden. Die Eigenschaften der Wookiee-Gestaltung scheinen der Gestaltung ihrer Bauwerke und Technologie zu widersprechen.



Szene aus Star Wars welche die Architektur der Wookiee zeigt.

Chewbacca selbst hat eine neue einzigartige Bewaffnung bekommen, welche ihn gestalterisch in eine Linie mit seinen Artgenossen stellt, da sie ähnliche optische Eigenschaften mit den Waffen der anderen Wookiee teilt.

Doch sieht man ihm seine Hintergrundgeschichte nicht an. Er bleibt, bis auf seine Waffe und den Waffengürtel unbekleidet und seine Abenteuer schlagen sich optisch auf keine Weise nieder. Auch lassen sich kaum Rückschlüsse auf seine Persönlichkeit ziehen, z.B. verbindet ihn optisch nichts mit seinem angeblich langjährigen Freund Han Solo. Seine Eigenschaften als Mechaniker und Co-Pilot werden optisch nicht erzählt, niemand könnte sie anhand der Gestaltung herausfinden. Dass es sich um eine Figur von Bedeutung handelt, ist kaum erkennbar. Selbst ein einfacher Wookiee im Hintergrundgeschehen könnte so aussehen wie der wichtige Chewbacca. Auch seine Einstellung zu den Geschehnissen und Erlebnissen, die er mit den Protagonisten teilt, bleibt optisch unkommentiert. Zusammengefasst erzählt Chewbacca optisch eine andere Geschichte als die, für die er eigentlich konzipiert wurde. Die Gestaltung von Chewbacca lässt im Gegensatz zur Intention der Gestaltung auf eine unwichtige Statistenrolle schließen und auf den Bewohner eines kalten Eisplaneten, oder den von Eisgebieten eines Planeten. Seine Art würde, nach ihrer Erscheinung beurteilt, als Randgesellschaft von den technologischen Überresten der überlegenen anderen Kulturen und Arten innerhalb des StarWars Universums leben, aber aufgrund fehlender Sprache selbst zu keiner eigenen technischen Entwicklung und höherer Intelligenz in der Lage sein. Chewbacca verfehlt und widerspricht dadurch der eigentlichen Intention seiner Erschaffung.

Auch hier wurde bei der Gestaltung keine transparente Linie verfolgt. Chewbacca hebt sich optisch nicht von völlig unwichtigen Wookiee ab. Die Wookiee und Chewbacca selbst haben nicht die Eigenschaften, welche sie befähigt, ihren Teil in der Geschichte zu tragen.

Die optischen Eigenschaften erscheinen in Bezug auf den Kontext und den daraus resultierenden Bedarf an Chewbacca und den Wookiee widersprüchlich und dadurch unglaubwürdig.

Sicherlich gibt es viele Menschen, denen diese Widersprüche nicht unglaubwürdig erscheinen, weil sie sich nicht genug mit Biologie auskennen, um sich zu dem Fell und den Folgen des Fehlens einer Sprache, sich die gleichen Fragen zu stellen. Doch bei der Gestaltung hätten diese Faktoren bedacht werden können. Außerdem wurden Gelegenheiten verpasst, auf den Kontext durch eine Botschaft Bezug zu nehmen.

Diese Gattung könnte als Botschaft etwa innerhalb der Geschichte optisch erzählen, wie die vorherrschende Gesellschaft mit den Abgehängten und primitiven Lebensformen in diesem fiktiven Universum umgeht. Dadurch würde sie etwas zu der Welt von StarWars beitragen und dem Betrachter die positiven oder negativen Folgen eines Galaxien umspannenden Imperiums aufzeigen. Chewbacca selbst könnte Bezug auf diesen Umgang mit den Wookiee zeigen. Er könnte Han Solo beispielsweise aus dem Bedürfnis, die Lebenssituation und Bedeutung seiner Artgenossen innerhalb der intergalaktischen Machtverhältnisse zu verbessern begleiten.



Analyse 4: Futuristischer Adliger

Konzept für den Film „Jupiter Ascending“,
US-amerikanischer Spielfilm, 2015 von
Maciej Kuciara.

Zu sehen ist eine Person in gold-weißen Gewändern und eine schwebende, futuristisch anmutende, metallene Kampfrüstung in ähnlichem Stil wie die Kleidung der Person.

Die Kleidung lässt auf eine wohlhabende Person schließen. Da sich die Gestaltung ihrer Kleidung in der Darstellung der Rüstung widerspiegelt, deutet sich an, dass der Person die Rüstung gehört.

Als erstes fällt auf, dass die Rüstung über eine Art Schwebetechnologie zu verfügen scheint, wodurch sie eindeutig futuristisch einzuordnen ist. Dann zeigen viele goldene Verzierungen und Details, dass die Rüstung nicht in erster Linie für den Kampf entworfen ist. Unterstrichen wird das durch die Bewaffnung mit einem schwert-ähnlichen Gegenstand, was in Zeiten jenseits von Schwebetechnologie rückschrittlich erscheint, und durch die inkonsequente Panzerung, die große Teile des Körpers ungeschützt lassen würde. Es handelt sich also vermutlich um ein Statussymbol oder ein zeremonielles Objekt.

Obwohl man blaue Lichter zwischen den Teilen der Rüstung erkennen kann, bleibt unklar wie sie selbst und ihre einzelnen Teile frei schweben können.

Auch erschließt sich nicht, warum diese Schwebetechnologie irgendeinen Vorteil hat. Sie scheint ebenfalls nur Schmuck zu sein. Die Rüstung erscheint, durch stilistische Zitate an das Gold und Weiß der Renaissance und das Rittertum des Mittelalters, alt aber gut gepflegt zu sein. Allerdings lässt uns das Design im Dunkeln über seinen Besitzer und dessen Charakter und über seine Funktionsweise.

Immerhin können wir Wohlstand, traditionellen Wert, eine kriegerische Vergangenheit der durch die Figur indirekt portraitierten Gesellschaft und technologische Überlegenheit aus der Gestaltung ablesen, wodurch der Kontext grob erklärt wird. Der Bedarf und die Eigenschaften als Zeremonie-Rüstung

und Waffe zeigt sich, doch die Funktionsweise wird nicht erklärt. Das kann absichtlich sein, um eine fast magisch anmutende Fortschrittlichkeit zu suggerieren.

Dadurch opfert die Gestaltung allerdings Teile der Glaubwürdigkeit.

Die Gestaltung erzählt zwar einiges, lässt aber auch Fragen über den Einfluss des Objekts auf die Geschichte offen. Es wird deutlich, dass die abgebildete Person diese Rüstung innerhalb der Geschichte nutzen wird und dies ein für sie sehr wichtiger Moment der Geschichte sein wird.

Die Eigenschaften weisen darauf hin, dass sie die Rüstung für einen außerordentlichen Kampf nutzen wird. Vermutlich wird dadurch letztendlich zum Ausdruck gebracht, dass unter all den Zeremonien und dem Prunk die animalischen Eigenschaften des Menschen verborgen werden, die sich dann im Kampf ums Überleben offenbaren.



Analyse 5: Koffer

Konzept für den Film "Inception",
US-amerikanischer Spielfilm, 2010.

Konzeptioniert wurde ein filigraner, anscheinend technisch aufwendiger Koffer. Zu erkennen sind Pumpen und transparente Schläuche, in denen eine gelbliche Flüssigkeit enthalten ist. Dazu gibt es ein paar elektronische Anzeigen, ein paar Ampullen und Fläschchen in eigenen Aufbewahrungen und Armaturen zur Bedienung.

Der Koffer macht durch seinen gebürsteten Stahl und seine sterile Anmutung den Eindruck, dass er medizinisch genutzt wird. Dabei kann man anhand der Optik der mechanischen Verschlüsse erschließen, dass er zeitlich in der Gegenwart einzuordnen ist.

Sein Nutzen erschließt sich aus seiner Gestaltung nicht genau: Er könnte ein Werkzeug für allerlei medizinische Eingriffe sein, z.B. für eine Behandlung mit Gegengiften oder zur schnellen Analyse von Blutproben.

Im Kontext des Films hat dieser Koffer eine wichtige, tragende Aufgabe. Er muss optisch erklären, wie Traumreisen technisch möglich sind und das mit tragbarer Technik.

Er löst diese Aufgabe zielgerichtet durch Verwendung bekannter Elemente, welche man bei einem medizinischen Gerät erwarten würde, verpackt in einen unscheinbaren praktischen Koffer.

Die Aufgabe des Gestalters war hier vergleichsweise einfach, da der Film in naher Zukunft spielt und man sich daher an der Gestaltung der Gegenwart orientieren konnte. Dennoch hätte ein unglaubliches Design den ganzen Film schwächen können, weswegen man sich hier wohl auch für eine sehr unauffällige Darstellung entschieden hat.

Unscheinbarkeit wurde hier durch Selbstverständlichkeit erzeugt. Der Koffer macht optisch keinen besonderen Eindruck und löst weder Fragen noch Gefühle aus und geht auch optisch nicht auf die Situationen ein, in denen er sichtbar ist. Für das Gesamtwerk ist dieses Objekt von enormer Wichtigkeit, da von seiner

Gestaltung die Glaubwürdigkeit der zentralen Handlungen im Film und damit letztendlich die Glaubwürdigkeit des gesamten Films abhängt. Andererseits ist die genaue Funktionsweise des Koffers für den Film bedeutend, dadurch müssen sich die Eigenschaften dieses Objekts genau erklären ohne auffällig zu sein.

Dieser Koffer schafft es, seine Eigenschaften zu kommunizieren, für die er im Gesamtwerk gebraucht wird, ohne dabei besondere Aufmerksamkeit von dem Betrachter zu fordern, obwohl seine Funktionsweise ein neues fiktives Konzept für den Betrachter darstellt.

Er löst diese Aufgabe mit Selbstverständlichkeit, erzeugt durch eine Ähnlichkeit zu medizinischen Geräten und einer Schlichtheit, die ihn auf die nötigsten optischen Merkmale reduziert.

Auf eine Botschaft in Bezug auf den Kontext zu verzichten, scheint hier eine bewusste gestalterische Entscheidung gewesen zu sein, um Unauffälligkeit zu erreichen.

Analyse 6:

Optisches Erzählen in Mad Max: Fury Road

Hier weiche ich von meiner üblichen Analyseform der Analysen 1-5 ab und nehme eine allgemeine Beobachtung aus der Perspektive eines Gestalters ein und evaluiere die optische Gestaltung des Films.

Mad Max: Fury Road erzählt seine Geschichte kaum in den Dialogen. 3944 gesprochene Worte¹ sollen es sein und damit nur etwas mehr als die Hälfte von dem was für Filme als Untergrenze empfohlen wird.

Fast alle gesprochenen Worte beziehen sich auf aktuelle Geschehnisse. Dabei wird in den Worten fast nichts über die Hintergrundgeschichte der Welt und der Figuren in ihr erzählt.

Doch im Ausgleich wird dem Betrachter visuell Einiges erzählt.

Eigentlich geht es um eine kleine Gruppe Menschen, welche einen Ort verlässt, um einer schlechten Situation zu entfliehen. Dabei werden sie von genau den Menschen verfolgt, die verantwortlich für die schlechte Situation sind. Auf ihrer Flucht erkennen sie, dass sie nur eine Zukunft an dem Ort haben, von dem sie gekommen sind, und dazu die Verfolger loswerden müssen.

Es geht vermutlich im Kern darum, dass man Probleme nicht durch Umgehen oder Wegrennen lösen kann, sondern nur, indem man sich ihnen stellt. Dabei sind metaphorische Bezüge zur Bewegung und Geschichte des Feminismus erkennbar.

Die Geschichte wird optisch durch die dystopische Welt dramatisiert, in der die Geschichte spielt. Dort werden die Menschen auf ihre Grundbedürfnisse reduziert. Es geht nur noch ums Überleben

und Macht, denn alte kranke Männer regieren, denen junge Männer folgen, welche langsam auch krank werden. Sie unterdrücken eine Gesellschaft, die von Krankheiten geplagt wird. Gesund sind nur die Frauen; junge Frauen, die fliehen und alte Frauen, die unabhängig leben. Die Fahrzeuge braucht es in dieser Geschichte eigentlich nur, um die Bewegung darzustellen, welche die Gruppe von den anderen entfernt und später wieder zurückbringt.

Der Bedarf der Fahrzeuge durch die Gesichte ist eigentlich nur der, dass sie fahren können und dabei Personen transportieren. Viele Eigenschaften brauchen sie dazu nicht, doch die Gestalter haben sich dazu entschieden, wesentlich mehr durch deren Optik zu erzählen.

Die Fahrzeuge wurden so gestaltet, als ob sie individuell von ihren Besitzern aus Schrott anderer Fahrzeuge zusammengebaut wurden und unterscheiden sich in ihrer Gestaltung je nach Clan, dem sie gehören. Dadurch, dass sie wirken, als wären sie von ihren Besitzern so umgestaltet worden, dass sie das Überleben in dieser unwirklichen Zukunft vereinfachen, kann man einiges aus ihnen über den Zustand der Welt und die Menschen in ihr erschließen. Alle Fahrzeuge sind mit Waffen und mit Panzerungen oder anderen Schutzmaßnahmen ausgestattet. Darüber hinaus beinhalten alle Fahrzeuge der wichtigeren Figuren Hinweise auf die Persönlichkeit ihrer Besitzer.

1. https://www.reddit.com/r/MadMax/comments/4eveny/full_dialogue_for_fury_road/



Dieses Fahrzeug zum Beispiel ist Besitz des "Bulletfarmers", dem Anführer derjenigen Gruppe, welche durch ihren Handel mit Waffen und Munition überlebt hat. Er ist ein extrem kriegerischer Charakter, unterstützt dadurch, dass er das einzige panzer-ähnliche Kettenfahrzeug fährt.



Mit offenem Motor, offenem Dach, freier Rückseite und gleichzeitiger Zurschaustellung der Symboliken der einen Gruppe, zeigt dieses Fahrzeug die Persönlichkeit seines Fahrers. Der impulsive und vom Glauben geblendete "Nux" beginnt seine Geschichte als stolzer Anhänger von Immortan Joe. Doch wie sein Fahrzeug ist er offen und ungeschützt. Er beginnt naiv und empfänglich für die Ideologien anderer, bleibt aber auch offen für andere Ansichten und wird im Laufe seiner Geschichte überzeugt, seine eigenen Entscheidungen zu treffen.



Das wichtigste Fahrzeug gehört der inoffiziellen Hauptperson des Films "Furiosa" (sie nimmt wesentlich mehr Spielzeit in Anspruch als Max selbst und hat auch ein Vielfaches an gesagten Worten). Sie fährt einen Lastkraftwagen, dessen Kraft, enorme Verteidigung und Schlagkraft zeigt, wie sich Furiosa nach außen darstellt. Dass sie mit dem Fahrzeug wichtige Transporte erledigt, zeigt welche wichtige Position sie zu den Anführern hat, ohne selbst dazugehören. Doch die versteckten Fächer, Waffen und Innenräume des Fahrzeugs zeigen ihre innere Seite. Auch sind an ihrem Fahrzeug keine Symbole der Anführer angebracht, wodurch zum Ausdruck kommt, dass sie unabhängig denkt. Im Laufe des Film zeigt sich Furiosas verletzte Seite - ähnliche wie auch ihr Fahrzeug nach und nach einige Stärken und Schwächen offenbart. Sand

und feuchter Boden setzen dem Fahrzeug zu, während es auf die Hilfe der Freunde von Furiosa angewiesen ist um voranzukommen; eine Vorahnung darauf, dass auch später die Besitzerin auf Hilfe angewiesen ist.

So wie mit den Fahrzeugen wurde auch mit allen anderen Objekten in dem Film verfahren. Jedes Detail erzählt seine eigene Hintergrundgeschichte, erfüllt seinen Zweck innerhalb der Handlung, kommentiert die Situationen und die Figuren, zu denen es gehört, und fügt sich in das Gesamtwerk.

Dadurch erzählt der Film ohne viele Worte doch visuell Einiges über die verschiedenen Objekte: Vergangenheit, die Gründe und die Persönlichkeiten in ihnen.

Selbstversuche, die Methode zu nutzen

Um zu ermitteln, wie viele Möglichkeiten sich für den Designer bei der Gestaltung von visuellen Inhalten ergeben, wollte ich mit der oben genannten Methode selbst die Perspektive des Gestalters einnehmen, nachdem ich als Betrachter versucht habe, die visuellen Geschichten anderer Gestalter zu lesen.

Das mache ich beispielhaft an einem fiktiven Projekt, aus dem ich einzelne Objekte gestalte. Dieses Projekt gibt es nicht und ist auch nicht vollständig entwickelt, was mir einerseits Freiheiten gibt, andererseits aber auch zeitliche Probleme macht, denn ich kann alleine nicht alle Einzelheiten bedenken, welche eigentlich zu einem solchen Projekt gehören.

Für den Selbstversuch sollte es allerdings genügen, da es darum geht, meine eigenen Gestaltungsentscheidungen durch die Methode so transparent wie möglich darzulegen.

Das Projekt:

Zunächst gehe ich davon aus, dass sich alle bei der Produktion über das genaue Ziel ihrer Unternehmung im Klaren sind. Das heißt, dass im Sinne dieser Lösungen hier alle Fragen zur Wirtschaftlichkeit geklärt wurden und sich die fiktiven Produzenten über die Botschaft klar sind, die sie an den Konsumenten zu verkaufen gedenken.

Das Ziel ist Teile eines Spiels beispielhaft visuell zu gestalten, dass im Sinne von "Narrative Lego", wie Ken Levine es 2014 auf der GDC vorstellte¹, eine Rollenspielwelt erzeugt wird. Dabei geht es darum, den Spieler einer Welt auszusetzen, deren Hintergrundgeschichte festgelegt ist. Außerdem sind auch manche der Ereignisse unausweichlich schon für die Zeit des Spielens vorgesehen.

Die Gegenwart und Zukunft im Spiel wird aber durch die Interaktion des Spielers mit der Spielwelt dynamisch und reaktionär beeinflusst.

Die Handlungen des Spielers beeinflussen dabei das Verhalten aller Story-Elemente um ihn herum, indem bestimmte Reaktionen der Umwelt und der Charaktere in der Welt auf alle möglichen Entscheidungen und das Verhalten des Spielers vorgesehen sind.

Beim Spieler wird dadurch ein Verantwortungsgefühl suggeriert, bei dem jede Entscheidung innerhalb des Spiels weitreichende Folgen hat. Spielspaß wird dadurch erzeugt, dass der Spieler die Reaktionen, vor allem die indirekten Reaktionen, auf sein eigenes Verhalten dynamisch erleben und testen kann.

Das ist der Kontext der Gestaltung, welcher die Botschaft enthält. Diese Botschaft ist bei Spielen meistens eine Frage bzw. eine Herausforderung. Minecraft hätte im Vergleich die Frage: "Wenn du frei auf dich allein gestellt wärst, was würdest du tun?" Geschicklichkeitsspiele würden fragen: "Kannst du dieses Spiel meistern?" Kompetitive Spiele würden fragen: "Kannst du andere Spieler nach den Regeln des Spiels besiegen?"

Hier wäre das: "Wenn du die Wirkung jeder deiner Entscheidungen erleben könntest, wie würdest du dich letztlich entscheiden?"

1. Ken Levine, Vortrag: "Narrative Lego" (GDC 2016), <https://www.youtube.com/watch?v=p40poAVUH7o>

Teil I: Die Auswahl des Settings

Der Visual-Designer muss sich darüber klar werden, welche Elemente eine tragende Rolle spielen und wie in ihnen der Zweck des Spiels widergespiegelt werden kann. Dazu muss er die Geschichte kennen und das passende Setting dazu auswählen, mit dem sich die Geschichte optisch gut transportieren lässt.

Die Auswahl des Settings ist eigentlich der erste Arbeitsschritt des visuellen Erzählens, es muss im Kontext der Vermarktung und der technischen Möglichkeiten gewählt werden und bildet selbst später den Kontext für die Geschichten der einzelnen Objekte. Praktisch wird dieser Arbeitsschritt selten in Zusammenarbeit mit Gestaltern umgesetzt.

Da es in dem Projekt um die Spielwelt und ihre Ausgangssituation geht, in die der Spieler geworfen wird, muss dem Gestalter ein umfassender Teil der Vorgeschichte bekannt sein, damit er diese visuell verarbeiten kann.

Beispielhaft habe ich dazu folgendes Setting entwickelt:

Damit ein Spieler sich traut, die dynamischen Auswirkungen der eigenen Entscheidungen auf die Umwelt zu beobachten, muss er sich in einer emotionalen Ausnahmesituation befinden.

Um den Spieler mit einer Ausnahmesituation zu konfrontieren, entscheide ich mich für ein dramatisches Ereignis, das das Spielgeschehen so verändert, dass bekannte Regeln ihre Gültigkeit verlieren. Also eine Situation, mit der die Autoritäten der Welt sichtbar überfordert sind und so dem Spieler die Erlaubnis geben, auf sein eigenes Urteil und seine eigenen Entscheidungen zu vertrauen.

Dazu braucht es zunächst einen Vertreter dieser Autoritäten, welcher bei Eintreten des verändernden Ereignisses sichtlich

überfordert ist.

Dies könnte ein Mentor sein, der den Spieler in das Spiel einführt und ihm in den ersten Minuten hilfreich zur Seite steht, am besten in der Position eines Vorgesetzten mit ausgeprägtem Autoritätsanspruch. Eine militärisch anmutende Situation wäre passend. So könnte der Spieler in der Situation sein, einen Park-Ranger-Posten (Nationalpark) zu haben und in seinem Arbeitstag bekommt er Anweisungen über Funk von einer Zentrale oder von einem vorgesetzten Partner vor Ort. Das Spiel müsste zeitlich in der Nähe der Gegenwart angesiedelt werden, da solche Berufe für den Spieler sonst schwer nachvollziehbar wären. Ein Setting in einer mittelalterlichen oder einer futuristischen Fantasiewelt würde außerdem eine lange Erklärung und Einführung der Autoritätsverhältnisse erfordern und anschließende Zweifel an den Führungsqualitäten der Autoritäten verzögern, da der Spieler hier vermutlich über keine Vorkenntnisse verfügt. Das würde Spielzeit beanspruchen, die in Bezug auf den Zweck des Spiels besser dazu genutzt werden kann, dem Spieler Entscheidungen anzubieten, anstatt ihn lange einzugewöhnen.

Das weltverändernde Ereignis könnte also eine Art Weltuntergang sein. Um allerdings religiöse Missverständnisse zu vermeiden würde ich mich gegen alle Szenarien entscheiden, die dem Jüngsten Gericht ähneln.

Für mich würden hier Aliens, welche sich auf dem Weg zur Erde befinden, die Anforderungen des Settings erfüllen. Sie würden im Jahre 2020 und damit in den folgenden Spieltagen genau dort die Erde erreichen, wo der Spieler positioniert wird. Dabei übernimmt der Spieler also die Rolle eines Wächters, der über einen Ort im australischen Outback wacht, da so ein Ort politisch betrachtet, im Vergleich zu Russland oder Alaska, am wenigsten vorbelastet ist.

Dabei befindet er sich in einer Hütte in der Nähe eines Dorfes. Es gibt eine Tankstelle, ein paar Hütten, ein paar Bewohner, einen

Supermarkt, gelegentlich befahrene Straßen und sonst eine wunderschöne Landschaft, gefüllt mit Pflanzen und Tieren, die der Spieler erkunden kann und die ihm vor der unausweichlichen Ankunft der Aliens vertraut gemacht werden. Dann wird im Verlaufe des Spiels ein außerirdisches Raumschiff dort landen, eine Militärbasis von Menschen gebaut und ein Quarantänelager errichtet. Die anderen Bewohner, die Menschen vom Militär und die Personen, die ab und an über die Straße fahren, haben alle ihre eigenen Geschichten, die untereinander verstrickt sind.

Damit die Überforderung eintritt und gleichzeitig eine individuelle Auseinandersetzung mit den Aliens vom Spieler gefunden werden kann, müssen sich die Aliens auf andere Weise als bekannte Lebewesen verhalten aber dennoch nachvollziehbare Ziele verfolgen, sodass der Spieler sich ihnen annähern kann.

Die Aliens könnten sich in einer Weise missverständlich verhalten, dass sie eigentlich positiv zu allem Leben eingestellt sind, aber grausam auf Menschen wirken, weil sie das Konzept von Leben anders verstehen. Stattdessen betrachten sie es als Ressource, um sich zu entwickeln. Sie könnten Lebewesen zielgerichtet verbinden, um weiteren Lebensraum zu erschließen oder eine neue Art von Intelligenz zu erzeugen. Dadurch modifizieren und experimentieren die Aliens mit allem Leben auf der Erde. Sie kombinieren vorbehaltlos Menschen, Tiere und Pflanzen miteinander zu anderen Lebensformen, die auf die Menschen grotesk und schrecklich wirken, aber eigentlich spezifische Vorteile der verbundenen Arten zu einem gemeinsamen Ziel verbinden.

Unter Betrachtung dieser Verhaltensweise könnte man erklären, wie ihre Technologie funktioniert und wie sie den Weltraum für sich erschlossen haben.

Zu Verstehen ist hier nur, dass die Aliens bei ihrem Verhalten das Leben optimieren

wollen und eine andere Form von Moral haben. Sie sehen im Leben nur eine Organisation von Materie und ihr Bedarf ist es, diese Organisation zu optimieren.

Vorgaben und die Auswahl an Objekten

Für die Behandlung in dieser Arbeit, wähle ich besondere Objekte im Spiel aus, die dem Spieler die Möglichkeit geben, seinen Platz in dieser Erfahrung zu verstehen und sich selbst einzuordnen.

Das betrifft also z.B. alle Vorbilder, Freunde und Gegner, aber auch alle anderen Objekte, die wichtig sind, damit der Spieler in der Spielwelt eine Entscheidung fällen kann.

Beispielhaft gestalten möchte ich in diesem Setting folgende Objekte, denen der Spieler begegnet:

Eine Person - Die Autoritätsperson
(sein Vorgesetzter vor Ort)

Eine Kreatur - Ein Alien

Ein Fahrzeug - Das Fahrzeug des Spielers

Außerdem führt um die First-Person-Perspektive bei diesem Spiel kein Weg herum, denn es geht um die Entscheidungen der Person, welche die Figur im Spiel steuert. Für die Immersion ist daher die First-Person-Perspektive die einzige Option. Spiegel und ähnliche Objekte zur Betrachtung der eigenen Person sollten weitestgehend im Spiel vermieden werden, damit der Spieler nicht aus der Illusion gerissen wird sich selbst in der Welt zu befinden. Außerdem sollte der Name der Spielfigur nicht oft genannt werden und im besten Fall Soundfiles für eine riesige Menge Namen angesprochen werden, sodass der Spieler seinen richtigen Namen im Spiel angeben und hören kann. Die Perspektive ist wichtig für die Gestaltung, denn sie gibt vor wie genau der Spieler in der Lage ist Objekte zu betrachten.

Schritt 1: Der Kontext

Schritt 1 wäre nach meiner Methode die Analyse des Kontextes, um sich dessen Botschaft gewahr zu werden. Dieser Schritt lässt sich, falls er einmal (siehe Seite 48) vollzogen wurde, auf alle verbleibenden Gestaltungen des Projekts anwenden und muss nicht zwingend für jedes Objekt neu vollzogen werden, obwohl es manchmal hilft sich daran erneut zu erinnern. Aus diesem Grund beginne ich bei allen folgenden Beispielen mit Schritt 2 meiner Methode.

Beispiel 1: Eine Person

Aufgabenstellung und Herangehensweise an eine Persönlichkeit in Form einer Figur.

Als Beispiel nehme ich die oben angesprochene Autoritätsfigur. Ihre Bestimmung ist es, den Spieler mit allen wichtigen Informationen und Aufgaben zu versorgen, damit er sich auf die Erfahrung einlassen kann und seinen Platz in dieser einordnen kann.

Schritt 2: Die Eigenschaften, der Hintergrund und die Botschaft

Welchen Voraussetzungen hat sich die Gestaltung der Autoritätsfigur zu beugen? Es ist nötig, dass diese Figur zunächst das Vertrauen des Spielers gewinnt. Sie begleitet ihn bei den Aufgaben, die sie ihm selbstverständlich überträgt und gibt dem Spieler parallel alle Informationen, die er über die Welt in der er sich befindet, braucht. Dabei allerdings müssen die Anweisungen so gestaltet werden, dass der Spieler das gewonnene Vertrauen in diese Figur verliert und letztendlich versteht, dass er sich nicht auf ihr Urteil verlassen kann

nachdem die Außerirdischen landen.

Die gestalterischen Aufgaben, die erreicht werden müssen, sind demnach folgende: Die Figur muss so gestaltet sein, dass sie von Anfang an eine natürliche Autorität ausstrahlt aber dennoch Hinweise darauf liefert, dass sie, wenn etwas unvorhergesehenes passiert, nicht in der Lage ist richtige Entscheidungen zu fällen.

Hier bietet sich eine Person an, die sehr genau alle Regeln verfolgt und damit einen gewissen Erfolg im Leben hatte, welcher zunächst beeindruckt. Aber es muss deutlich werden, dass sie vielmehr Sklave ihrer Regelgebundenheit ist, als in der Lage spontan gegen die Regeln zum Wohle Aller zu entscheiden. Ein älterer Mann, der z.B. Ex-Soldat war, könnte im Alter hier diese Aufgabe bekommen haben, den Spieler bei seinen Aufgaben mit seiner Erfahrung zu unterstützen. Die Figur des Spielers und dieser Mann müssten sich schon eine Weile kennen und miteinander vertraut sein. Das schon zu Beginn des Spiels, da so der Spieler nicht auf die Idee kommt die Figur direkt zu hinterfragen.

Wichtig wären dieser Figur Uhrzeiten, Kalender, Struktur, Ordnung, Autorität, Gesetze und Regeln.

Damit der Spieler irgendwann nicht mehr alles glaubt, was die Figur ihm erzählt, muss diese auf moderne Ereignisse seltsam und unberechenbar reagieren. Das lässt sich auch durch das höhere Alter erklären, denn so erklärt sich, warum der Mann sich nicht schnell an Neuerungen anpassen kann.

Optisch könnte das dadurch gekennzeichnet sein, dass er sich auf schlechtere alte Technik, Werkzeuge, Gegenstände und Kleidung verlässt, die der modernen Ausstattung des Spielers unterlegen sind.

Weiterhin muss er sympathisch sein, wenn man tut, was er sagt, aber seltsam unhöflich und böse werden, wenn man sich nicht nach seinen Vorstellungen verhält. Er könnte sich z.B. lautstark darüber beschweren, wenn der Spieler länger für

eine Aufgabe braucht.

Außerdem sollte er nicht mit Fehlern umgehen können, und wenn er sie selbst macht, die Schuld auf den Spieler schieben. Wenn der Spieler Fehler macht, sollte er wütend reagieren.

Solche Eigenschaften sollten durch sein Gesicht und Körpersprache ablesbar sein, z.B. durch einen strengen Blick und starren Gang.

Ich möchte mich darauf konzentrieren, die Figur als jemanden darzustellen, der seine eigenen Wünsche für die Gesellschaft und die Meinung anderer geopfert hat. Jemand der darstellt, dass man, wenn man sich nur nach anderen richtet, sein Selbst verliert. Er ist letztendlich verbittert, da er sein Leben nicht für sich selbst, sondern stets für andere gelebt hat. Er weiß längst nicht mehr wie man für sich selbst lebt und ist daher innerlich verzweifelt.

Zur Hintergrundgeschichte gehört das Innenleben der Figur und wie sich das zeigt. Außerdem sollte die Geschichte erklären, warum das Gestaltete Objekt so geworden ist wie es ist.

In dem Fall dieser Figur bedeutet das, dass erklärt werden muss, warum sie so regelkonform handelt und denkt. Jemand, der sich ausschließlich nach den Regeln anderer richtet, hat vermutlich entweder große Angst oder ist nicht intelligent genug, um seine eigenen Regeln von höheren Prinzipien abzuleiten. Angst ist allerdings das ergiebiger Thema, denn so kann der Spieler lernen, dass Leute, die sich strikt an Regeln halten, durch verborgene Ängste dazu gedrängt werden. Niedrige Intelligenz als Ursache hat kaum Lehrreiches, denn dadurch ist der Charakter einfach in seine Situation geboren worden, ohne dass der Spieler daraus entnehmen könnte, wie man so einem Schicksal entgeht.

Es geht also darum, dass seine Geschichte einen Moment enthält, der erklärt warum er sich sein Leben lang so starr an Regeln hält und warum er eine militärische Karriere gewählt hat.

Er könnte als Kind einen Freund oder eines seiner Geschwister verloren haben, als sie sich nicht an Regeln gehalten haben oder ein Elternteil könnte ständig Probleme mit dem Gesetz gehabt haben und dadurch ständige Verlustängste bei den Kindern ausgelöst haben.

Die zweite Idee ist ebenfalls interessanter, denn sie ist lehrreicher, weil hier die Entscheidung der Figur zu Grunde liegt, nicht den selben Weg wie dieses Elternteil einschlagen zu wollen. Dabei verfällt sie in das gegenteilige Extrem und ist auf andere Weise genauso verloren wie sie es wäre, wenn sie den Weg des Elternteils eingeschlagen hätte.

Ich entscheide mich dafür, dass seine Mutter die Frau eines Beamten war, welche unter Drogenprobleme litt. Verursacht durch ihren extrem strengen Mann, als einen schlechten verständnislosen Partner, der ihre Probleme mit noch mehr Strenge zu lösen versuchte. Daran zerbrach sie langsam. Sie lief oft von Zuhause weg und war nicht für die Kinder da, weil sie zu große eigene Probleme hatte. Häufig brach sie das Gesetz, wodurch sie noch seltener für die Kinder da war.

Der Vater, welcher versuchte, seiner Frau durch extreme Strenge zu helfen, ist etwas nachgiebiger zu seinen Kindern. In seinen Augen haben sie keine Probleme. Er ist dennoch vergleichsweise hart und eisern. Der älteste Sohn muss auf seine jüngeren Geschwister aufpassen und orientiert sich dabei, im Verhalten, an seinem Vater. Dieser ist das einzige Vorbild, das er hat. Um später nicht wie seine Mutter am Leben zu scheitern, setzt er auf den Weg des Vaters, ohne dabei zu erkennen, dass dieser das Scheitern der Mutter gefördert hat. Bei seiner Berufswahl entscheidet er sich weiter, in der Rolle des Beschützers zu bleiben und wird Soldat. Seine Disziplin und Härte wird hier bestärkend mit Titeln und Anerkennung belohnt, was diesen Weg erfolgreich erscheinen lässt.

Doch eine Familie wird er niemals gründen, denn seine innere Angst - dabei trotz allem wie seine Mutter zu scheitern - verhindert

das unterbewusst. Dadurch entsteht ein innerer Konflikt, zu dessen Lösung er in seinem Leben nicht mit den richtigen Werkzeugen ausgestattet wurde. Selbst der Gedanke, dass es an ihm liegen könnte und er Hilfe von Außen braucht, ist für ihn undenkbar. Die Folge davon ist eine tiefe Verbitterung, die letztendlich dazu führt, dass er seine militärische Laufbahn beendet und die Einsamkeit sucht. Er nimmt einen Job im Nirgendwo an, und steht nun kurz vor seinem Ruhestand. Doch dazu muss er, nach Jahren der relativen Einsamkeit, die Figur des Spielers als seinen Nachfolger einarbeiten, was ihn stellenweise überfordert, da ihn seine

Verbitterung und seine Zukunftsängste zunehmend überfordern. Die Figur wird daher Bilder von den, inzwischen verstorbenen, Geschwistern und den befreundeten Soldaten aufbewahren, stolz auf die militärischen Auszeichnungen sein, militärische Ausstattung bevorzugen, religiöse Gegenstände und allerlei andere Gegenstände haben die auf Regeltreue hindeuten (z.B. Gesetzbücher, Biografien bedeutender Soldaten z.B. "American Sniper"). Das alles in der Figur zu kommunizieren ist die Aufgabe der Gestaltung.



Kreuz
steht für
eine höhere
Ordnung



Alkoholticker
- versteckte Probleme / Becken
an Kontrollverlust



Schritt 3: Überprüfung der Glaubwürdigkeit

Nachdem die Figur jetzt erdacht ist und die Ideen zu ihr entwickelt wurden, gilt es ihre Glaubwürdigkeit zu prüfen.

Merkmale der Figur:

Ich habe bei der Gestaltung die Körperhaltung sehr stark beachtet. Ein Mann in seinem Alter weist meist erschlaffte Schultern und einen hängenden Bauch auf. Diese Merkmale arbeiten bei dieser Figur gegen seine militärischen Gewohnheiten. Seine Kleidung ist immer noch militärisch geprägt, obwohl dafür kein Bedarf mehr besteht. Er könnte für seinen Beruf statt Tarnfarben auch auffällige Farben tragen. Seine Kleidung ist aus dünnem Stoff, dennoch sind seine Ärmel hochgekrempelt, was auf hohe Temperaturen schließen lassen soll. Seine Haut ist braun, besonders an den Händen und dem Gesicht, was darauf hinweisen soll, dass er viel Zeit unter freiem Himmel verbringt. Seine militärische Frisur ist ergraut aber er hat den Schnitt nicht verändert, obwohl er nicht mehr beim Militär arbeitet. Ein Kreuz lässt auf seine Religions- und Regeltreue schließen. Der Flachmann ist ein Zeichen für seine versteckten Probleme. Ich habe mich gegen Zigaretten entschieden, denn sie sind ein offenes Laster und Menschen, die rauchen, sind sich oft über ihre Sucht, als Bewältigungsstrategie für ihre Probleme, bewusst. Das ist bei Trinkern anders, sie versuchen ihre Probleme auf diese Weise zu umgehen und sind sich oft ihrer Sucht, und deren Ursachen, nicht im vollem Umfang bewusst. Ein Problem beim Rauchen - als negative Eigenschaft - ist auch, dass es in vielen Unterhaltungsprodukten oft fälschlicherweise als ein Merkmal starker männlicher Figuren benutzt wird.

Bei dem Gesicht der Figur habe ich versucht ein Gesicht zu erschaffen, das man sich in der militärischen Richtung gut vorstellen kann, bei dem man sich aber auch andere glücklichere Lebenswege vorstellen kann.

Ich denke die Figur ist in Bezug auf den Kontext glaubwürdig.

Beispiel 2: Eine Kreatur

Aufgabenstellung zu einer Persönlichkeit in Form einer Kreatur.

Dazu befasse ich mich mit einem der Aliens, welche auf der Erde landen.

Schritt 2: Die Eigenschaften, der Hintergrund und die Botschaft

Aufgabe der Aliens in diesem Produkt ist es eine Situation zu erschaffen, die drastische Entscheidungen von dem Spieler fordert.

Dazu müssen sie so entwickelt werden, dass der Spieler aus ihrem Verhalten lernen kann und eine eigene Erfahrung mit ihnen machen kann. Dabei müssen die allgemeinen Reaktionen, welche dem Spieler bekannten Regeln folgen, fehlschlagen und die Menschheit, und damit der Spieler auf Dauer verstehen, dass sich die Welt unumkehrbar verändern wird und man sich nun den neuen Bedingungen anpassen muss.

Die Aliens brauchen ein nachvollziehbares Ziel, welches Lebewesen auf der Erde biologisch fremd ist. Z.B. Kombination statt Evolution, damit der Spieler sie kennen lernen und seine eigenen Schlüsse ziehen kann. Sie könnten eine Art zielgerichtete Entwicklung verfolgen, um biologische Fortschritte gezielt zu erzeugen statt auf den Zufall zu warten. Sie betrachten Lebewesen wie wir Maschinen, ohne sich selbst dabei als Ausnahme zu betrachten. Ihr Ziel ist dabei die Erschließung der gesamten Galaxie als Lebensraum und die Nutzung allen Lebens, welches sie finden, um ihren eigenen Horizont zu erweitern. Intelligentes Leben ist für sie extrem wertvoll, da sie auf diese Weise in der Lage sind, neue Perspektiven zu gewinnen, nach dem sich Leben erfolgreich verhalten kann. Sie nutzen dann dieses intelligente Leben um es forschen und entwickeln zu lassen, damit es evtl. auf Ideen kommt, auf die sie selbst möglicherweise nicht gekommen wären.

Der Spieler würde so in die Situation gebracht sich mit den Verhaltensweisen und der Art der Aliens zu befassen und seine eigene Sicht auf diese zu generieren. Unabhängig von allen ihm bisher bekannten Informationen stellt er sich so der ultimativen persönlichen Leistung, seine eigene Meinung zu bilden. Es gibt keinen Anhaltspunkt außer ihm selbst, der relevante sachliche und moralische Fragen beantwortet.

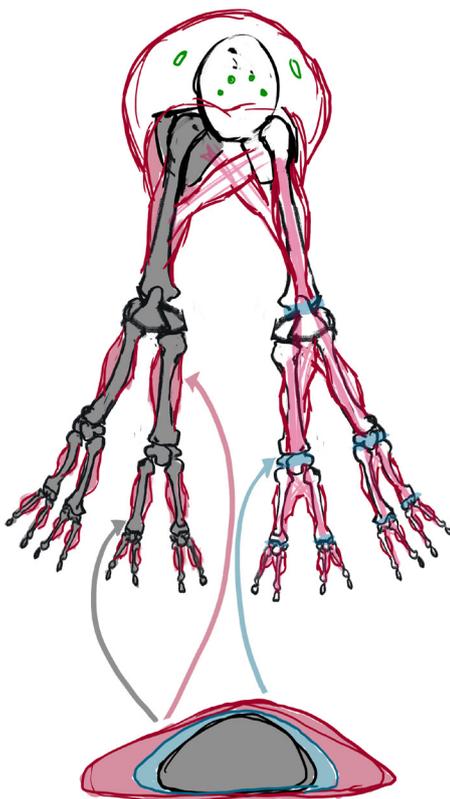
Die Aliens müssen neutral wirken, weder bedrohlich noch freundlich und über ihr Verhalten und nicht über ihre Sprache kommunizieren. Sie fangen eine bestimmte Anzahl Menschen und Tiere und machen mit ihnen Experimente und analysieren sie. Der Spieler kann, wenn er zur passenden Zeit am passenden Ort ist, einer dieser Gefangenen werden. Wenn sie genug Objekte gefangen haben, dann erforschen sie die verbleibenden Menschen anders und analysieren sie auf unterschiedliche Weise. Sie beobachten sie, sie versuchen zu kommunizieren und stellen ihnen Intelligenzaufgaben und auf Angriffe reagieren sie gelassen, beschützen sich gegenseitig und ziehen sich zurück. Auf jedes andere Verhalten reagieren sie neugierig und analysierend. Die Ergebnisse ihrer Experimente betrachten sie auch sehr interessiert. Diese Ergebnisse müssen auf Menschen extrem grausam und schrecklich wirken, besonders solche die misslungen sind, damit der Spieler Vorurteile entwickelt, die er überwinden und abbauen kann. Dabei ist wichtig, dass sich das Verhalten der Aliens selbst niemals bedrohlich anfühlt, sondern nur dessen Auswirkungen.

Schritt 3: Überprüfung der Glaubwürdigkeit

Aliens, welche in der Lage sind die gesamte Galaxy zu bereisen, müssen einen gewaltigen zeitlichen Vorsprung gegenüber den Menschen haben. Ihre Reise-Technologie allerdings wird sich seit Beginn der Ausbreitung nicht wesentlich verändert haben. Aller Wahrscheinlichkeit nach handelt es sich um eine exponentielle Ausbreitungsstrategie, bei der selbstorganisatorische Körper auf einen Planeten geschossen werden und sich dort kreativ replizieren, um dann von dort aus weitere Ziele ins Visier zu nehmen. Es wäre denkbar, dass sie WurmLöcher erzeugen können, wo ihre Raketen angekommen sind und so die Verbindung zueinander erhalten. Um diese Transportmöglichkeit für Materie und Informationen dauerhaft zu schützen, müsste sie als Satellit um einen Planeten kreisen, anstatt auf ihm selbst zu landen,

dort wo geografische Veränderungen und das Wetter eine Gefahr für die Konstrukte darstellen würden.

Ziel wäre also ein Transportsystem in der Umlaufbahn eines Planeten zu etablieren und dann den Planeten zu erforschen. Für das Erforschen würden Spezialisten geschickt werden, die sich kreativ an alle denkbaren Bedingungen anpassen können. Ein Alien dieser Art bestünde vermutlich aus einer Vielzahl von Modulen, und einem dezentralen Kontrollapparat, zu dem es in ständiger Verbindung stünde. Seine enorme Intelligenz würde situativ modellierbare Körper unabhängig voneinander an verschiedenen Orten steuern und sie nach ihren aktuellen Aufgaben frei formen und spontan und kreativ spezialisieren. Die eigentliche Körperform wäre unspezifisch, multifunktional und müsste auf den Spieler neutral wirken, so dass er nicht direkt in gut oder böse einteilen kann. So kann der Spieler selbst seine Ansicht über die Aliens entwickeln, ohne von dem Design beeinflusst zu werden.



Ein Alien-Design ist in den meisten Fällen zu weit von den uns bekannten Lebewesen entfernt, um für sich selbst und ohne weitere Erklärungen aus dem Kontext seine Botschaft zu offenbaren. Bei dieser Gestaltung habe ich mir aber diesen Umstand zu Nutze gemacht, da er genau die Eigenschaften erzeugt, die durch den Kontext vorgegeben sind.

Das Design ist in dem Sinne zwar alleine nicht glaubwürdig, aber das war auch das absichtliche Ziel der Gestaltung. Schließlich soll das Design befremdlich auf den Betrachter wirken und keine direkten Rückschlüsse auf die Gesinnung und das Verhalten zulassen.

Im Kontext betrachtet ist das Design also glaubwürdig, da das Alien alle nötigen Eigenschaften hat um seine Aufgabe für das Spiel zu erfüllen.

Beispiel 3: Ein Fahrzeug

Ideen zur Gestaltung eines Fahrzeugs. Als Fahrzeugbeispiel im Sinne der Gestaltung nutze ich den Dienstwagen der Figur des Spielers. Seine Aufgabe im Spiel ist es, den Spieler schneller über die befahrbaren Teile der Spielwelt zu bringen.

Schritt 2: Die Eigenschaften, der Hintergrund und die Botschaft

Da sich das Spiel in der First-Person-Perspektive spielt, sollte der Innenraum des Fahrzeugs das Verhalten des Spieler repräsentieren und dessen Auswirkungen auf die Hinterlassenschaften des Vorbesitzers. Das Fahrzeug könnte für den Spieler eine Art mobiles Zuhause darstellen, in dem er wichtige Gegenstände lagern und notfalls übernachten kann. Dies sollte durch die Gestaltung unterstützt werden und dem Spieler außerdem die Möglichkeit geben, sich mit der Spielwelt und seinem Besitz in ihr zu identifizieren. Je mehr dem Spieler sein Fahrzeug am Herzen liegt, desto besser kann er den Einfluss seiner Entscheidungen auf dieses Fahrzeug verstehen.

Das vertieft den Grundgedanken des Projektes, die Entscheidungen und das Verhalten der Spieler in den Vordergrund zu stellen.



Schritt 3: Überprüfung der Glaubwürdigkeit

Der Vorbesitzer ist der alte Mann, welcher zu Beginn das Fahren übernimmt. Wenn der Spieler auf der Fahrerseite einsteigen will, muss der alte Mann sich beschweren und laut werden. Später muss sich herausstellen, dass der alte Mann Probleme mit den Augen hat und das allerdings nicht einsehen wollte. Erst wenn der Spieler die Zentrale anruft und diese befiehlt, dass von nun an der alte Mann Beifahrer ist, wird dieser ohne weitere Aufstände Beifahrer sein.

Von diesem Zeitpunkt an wird sich das Innenleben des Fahrzeugs an den Entscheidungen des Spielers anpassen und die wenigen Sachen des alten Mannes werden verdrängt werden.

Bei dem Fahrzeug muss es sich um einen robusten alten Landwagen handeln, der aber in sehr gutem Zustand ist.

Der Spieler muss seine eigene Geschichte in dem Fahrzeug auf Dauer reflektiert sehen. Das kann durch allerlei Gegenstände passieren, die beispielhaft für das Spielerverhalten in das Fahrzeug addiert werden, abhängig von Ereignissen, die im Spiel eingetreten- oder nicht eingetreten sind.



Fazit: Die Methode zur Gestaltung von visuellen Objekten

Ich denke, dass ich durch diese Methode meine Gedanken und Arbeitsschritte besser verstehen und kommunizieren kann. Auch fällt mir die Analyse von Arbeiten anderer Gestalter leichter.

Ich glaube, dass es hilft die gestalterische Arbeit, auf die von mir vorstellte Weise, zu begreifen um den eigenen Arbeitsprozess für sich selbst und Außenstehende transparenter zu machen.

Gleichzeitig erfährt der Gestalter durch die Methode keine Einschränkungen in seiner Arbeitsweise, da sie den Gestaltungsprozess prinzipiell begleitet anstatt durch klare Regeln Grenzen zu ziehen.

Die einzigen Grenzen die durch die Methode vorgegeben werden, leiten sich aus dem Kontext ab, deren Teil die Gestaltungsleistung letztendlich sein wird. Doch diese Grenzen empfand ich als hilfreich, da sie mir Anhaltspunkte für den Gestaltungsprozess liefern und ich daher zu Beginn der Überlegungen schon einen Rahmen entwerfen kann, in dem ich später nach gestalterischen Lösungen suchen konnte.

Ausblick: Wo könnte man noch weiter forschen?

Die Eigenschaften der Container und ihre Formung werden in Kommunikationswissenschaften kaum behandelt.

Die Formung einer Botschaft entspricht nicht deckungsgleich der Formung eines Containers für die spezielle Botschaft.

Nach Westley und McLean formt der Kommunikator eine Botschaft aus Ereignissen. Z.B. will er dass jemand etwas woanders hin stellt. Hier wählt er Ereignisse, wie das "etwas", das "anderswo", den jemand der es bewegen soll und den Zusammenhang.

Doch die Auswahl der Zeichen und Formung dieser Zeichen zu einem Container, z.B. eines Satzes oder von Handzeichen, welche diese Botschaft übermitteln sollen, wird nicht gesondert behandelt.

Sie wird unter "Übermittlung in ein Medium" zusammengefasst.

Dies ist ein wichtiger Punkt für Gestalter, denn gerade die Auswirkungen der Nutzung eines Mediums auf die Botschaft, sind bei dessen Erschaffung von zentraler Bedeutung.

Die Formung eines Containers (insbesondere der non-verbalen) bedarf weiterer Aufmerksamkeit, damit sich jede Form von Design in Zukunft weiter entwickeln kann.

Quellen- und Literaturverzeichnis:

Seite 11

1. *Unterhaltungsindustrie* In: duden.de/woerterbuch.
2. Gerhard Maletzke, *Kommunikationswissenschaft im Überblick - Grundlagen, Probleme, Perspektiven*. (1998), Kapitel 4, 57 ff. *Modell der Massenkommunikation*.
3. Klaus Oehler, *Idee und Grundriß der Peirceschen Semiotik* In: Krampen, Martin, Klaus Oehler, Roland Posner & Thure von Uexküll (Hg.) (1981), *Die Welt als Zeichen. Klassiker der modernen Semiotik*. (Berlin: Severin und Siedler 1981), 15-49.
4. Markus Knauff, *Deduktion, logisches Denken* (PDF), Beitrag für den Band C/II/8 der Enzyklopädie der Psychologie "Denken und Problemlösen", 86 ff.

Seite 12

1. Brenda Dervin, *Audience as listener and learner, teacher and confidante: The sense-making approach*. (Cresskill, NJ: Hampton Press, Inc., 2003)
In B. Dervin, L. Foreman-Wernet, & E. Launterbach (Eds.), *Sense-making methodology reader: Selected writings of Brenda Dervin*, 215-231.

Seite 13

1. Gerhard Maletzke, *Kommunikationswissenschaft im Überblick - Grundlagen, Probleme, Perspektiven*. (1998), Kapitel 4, 57 ff. *Modell der Massenkommunikation*.

Seite 14

1. Claude E Shannon und Warren Weaver, *The mathematical theory of communication*. (University of Illinois Press, Urbana 1949), 6 ff.

Seite 16

1. AVATAR, US-amerikanischer Spielfilm, 2009.
2. MINECRAFT, Sandbox-Computerspiel, 2009.
3. Bruce Westley und Malcolm MacLean, *A conceptual model for mass communication research*. In: *Journalism Quarterly*, (1957), 36.

Seite 17

4. Kent D. Lerch, *Wissen oder Willkür? Wissen in (Inter-)Aktion, Verfahren der Wissensgenerierung in unterschiedlichen Praxisfeldern*, (2010), 225-247.
5. Friedemann Schulz von Thun, *Miteinander reden: Störungen und Klärungen. Psychologie der zwischenmenschlichen Kommunikation*. (Rowohlt, Reinbek 1981), 14-15.

Seite 18

1. Robert McKee, *STORY: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*. (Berlin: Alexander Verlag, 2011), Kapitel 8: *Inciting Incident*, 196.

Seite 19

2. Gerhard Maletzke, *Kommunikationswissenschaft im Überblick - Grundlagen, Probleme, Perspektiven*. (1998), Kapitel 4, 57 ff. *Modell der Massenkommunikation*.

Seite 20

1. *Handlung* In: duden.de/woerterbuch.
2. Roland Barthes, *Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen*. In: Roland Barthes (Frankfurt am Main, 1988): *Das semiologische Abenteuer*, 118.

Seite 25

1. Walter Scott, *Ivanhoe* (Roman, 1819)

Seite 26

1. Avinash K. Dixit und Barry J. Nalebuff, *Spieltheorie für Einsteiger – Strategisches Know-how für Gewinner*. (Schäffer-Poeschel, Stuttgart 1997), 139 ff.

Seite 44

1. https://www.reddit.com/r/MadMax/comments/4eveny/full_dialogue_for_fury_road/

Seite 48

1. Ken Levine, Vortrag: "Narrative Lego" (GDC 2016), <https://www.youtube.com/watch?v=p4opoAVUH7o>

Schriftart:

„Vollkorn“ designed by Friedrich Althausen (vollkorn-typeface.com)

Danksagungen:

Vielen Dank an
Prof. Gunther Rehfeld und Stephen Fuhrmann
für die Begleitung bei dieser Arbeit, weit über das Nötige hinaus.

Auch vielen Dank
Mariia Dmitrieva, Timo Becker und Henrike Kleingräber
für die Beratung, die vielen Ratschläge und die Geduld,
die ihr mit mir hattet.

Dank auch an
Mike Hill und Ken Levine
für die Ispiration und
Friedrich Althausen
für diese großartige Schriftart.

Besonderer Dank gebührt auch folgenden Personen für ihre Unterstützung,
welche sich auf viele verschiedene Weisen positiv auf diese Arbeit ausgewirkt hat:

Hermann Kuhlmann
Maria Kleingräber
Christoph Kleingräber
Maximilian Jasionowski
Marvin Gerland
Michael Tewiele
Prof. Felix Scheinberger
Prof. Marcus Herrenberger

