

Game Studio Extended

Humanoides Creature Design mit Fokus auf
Deformationen des menschlichen Körpers

Dozenten: Dragica Kahlina und Sebastian Hollstein

Vainer Darline

Hochschule Luzern Design und Kunst Digital Ideation

Einleitung

Das Thema beschäftigt sich mit der konzeptuellen Darstellung von Monsterdesigns, mit dem Hauptmerkmal auf Deformationen des menschlichen Körpers. Es wird untersucht, welche konzeptuellen Deformationen am Menschen das unangenehmste Gefühl bei den Betrachtenden auslöst. Fokus der Arbeit sollen die konzeptuellen Designs und die Recherche sein. Ziel ist es die eigenen Fähigkeiten bezüglich der Monsterdesigns zu erweitern und herauszufinden, welche Deformationen den Betrachtenden am unangenehmsten erscheinen. Alle Designs sind von der Autorin erstellt worden und als Interpretation der Recherche zu betrachten.

Recherche

Angst hält uns seit über tausend Jahren am Leben, da der Mensch durch das Gefühl weniger Risiken eingeht. Angst ist jedoch nicht gleich Angst.

Stephen King unterscheidet zwischen drei Typen: „The Gross-out“ beschreibt blutige oder eklige Ereignisse. „The Horror“ ist die Angst vor dem Übernatürlichen, wie zum Beispiel riesige Spinnen oder Zombies. Der dritte Typ ist „Terror“, das Gefühl, wenn man denkt, dass jemand hinter einem steht, aber sobald man sich umdreht, ist dort nichts. (*A quote by Stephen King, o. J.*)

Was macht ein Monster gruslig?

Viele Monster des Horror-Genres sollen das Gefühl von Unsicherheit übermitteln. Vor allem wenn das Monster nicht gezeigt wird, kann unsere Fantasie es noch gruslicher erscheinen lassen. Sehr häufig werden Kreaturen als hässlich dargestellt, sie tauchen an einem dunklen Ort auf und/ oder man sieht sie nur für einen Augenblick. Sie spüren oft keinen Schmerz oder haben eine hohe Schmerztoleranz. Emotionen können sie selten zeigen und sie kennen keine moralischen oder ethischen Regeln. Oft ist es nicht möglich sie zu kontrollieren. Der Mensch fühlt sich wohl, wenn er die Kontrolle hat. Beim Erschaffen von Monstern möchte man dem Menschen dieses Gefühl nehmen, um ihn hilflos zu machen. (Athans, 2014)

Eine Kreatur sollte dem Betrachter und der Betrachterin nicht nur Unsicherheit vermitteln, sondern sollte auch real wirken. „Good creature designs often take familiar sources and blend them in unfamiliar new ways.“ (*Creature design tips | VFX, Games & Animation Blog | Gnomon, o. J.,2017*) meint Concept Artist Jared Marantz. Gute Referenzen sind essenziell, um das Design lebendiger und anatomisch korrekt aussehen zu lassen. (*Creature design tips | VFX, Games & Animation Blog | Gnomon, o. J.*)

McAndrews schreibt in seiner Studie über Dinge, die uns ein unangenehmes Gefühl bereiten. So fand er heraus, dass Männer bedrohlicher wirken als Frauen. Dadurch lösen Männer eher ein Gefühl von Unsicherheit aus als Frauen. Weiterhin gibt es körperliche Merkmale, welche seine Testpersonen als unangenehm empfanden. Diese waren unter anderem:

- Fettige Haare
- Merkwürdiges Lächeln
- Hervorgetretene Augen
- Lange Finger
- Blasse Haut

Fettige Haare oder blasse Haut sind ein Zeichen für einen ungesunden Körper oder eine Krankheit. Oft liegen diese Merkmale außerhalb der Norm, weswegen Menschen darauf mit Vorsicht reagieren und sich unsicher fühlen oder ein Gefühl von Unberechenbarkeit aufkommt. (McAndrew & Koehnke, 2016)

Body Horror

Die Bezeichnung „Body Horror“ steht für ein Filmgenre, das sich mit starken Veränderungen wie Mutationen, Verstümmelungen und Deformationen des menschlichen Körpers auseinandersetzt. Die Zuschauenden kriegen das Gefühl, selbst solche Transformationen erleiden zu müssen und sie empfinden Grauen und Ekel. („Body Horror“, 2021)

Shapes:

Simple Formen geben einem Character oder einer Kreatur ein bestimmtes Wesen. Formen geben uns Informationen darüber, ob etwas eine Gefahr darstellt, oder nicht. Als Basis Formen werden oft das Viereck, Dreieck und der Kreis verwendet. Das Viereck strahlt Stabilität, Muskeln und Stärke aus. Das Dreieck wird mit Anspannung, Energie und Bewegung in Verbindung gebracht und der Kreis wird mit unschuldigen, süßen und kompletten Sachen verbunden. („Shape Language Basics in Art“, 2021)

In Verbindung mit Concept Art und Creature Design geht es darum, die Grundlagen zu kennen, anzuwenden und eine Geschichte zu erzählen. Oft bildet man aus vielen Formen einen Character, um ihn interessanter und vielseitiger zu machen.

Umfragen

Durch eine offene Umfrage auf Instagram, in der es darum ging, welche Monster-Aspekte den Personen am meisten Angst bereiten, konnte man feststellen, dass Krankheiten und reale/ gut Vorstellbare Deformationen zu den Sachen gehören, die die Befragten am unangenehmsten empfinden. Begründungen waren oft, dass einem selbst so etwas passieren könnte, oder man Angst vor Ansteckungen hat. Es wurden Merkmale genannt wie: wenig Haare, unproportional, Abnormalität.

Das Menschen Angst davor haben, dass ihnen auch solche Schlimmen Dinge passieren, hat mit dem oben beschriebenen Body Horror zu tun. Durch diese Erkenntnis wurden die Creature Designs mehr in diese Richtung gelenkt.

Entwicklung der Designs

Für die Designs wurden die Recherche und Umfrage mit in Betracht gezogen. Die Konzepte der Arbeit befinden sich zwischen dem von Stephen King beschriebenen „Gross-out“ und „The Horror“. Fokus lag auf den Aussagen, dass Krankheiten und reale Missbildungen am meisten Unbehagen auslösen. Es wurde versucht, mit Referenzbildern ein möglichst realistisches Design zu erschaffen und Missbildungen zu verfolgen, die tatsächlich auftreten können. Zum Teil wurden diese Missbildungen noch weiter verschärft und ausgearbeitet, wie man es bei Abbildung 1 sehen kann. Aufgefallen ist, dass die Haltung des Monsters, das Erscheinungsbild noch gruslicher wirken lässt, was bei Abbildung 2 ausprobiert wurde. Hier sollte nicht nur ein einfaches Standbild der Kreatur gezeigt werden, sondern auch eine Geschichte dahinter.



Abbildung 1: Creature Design: Lymphatische Leukämie mit Referenzbild



Abbildung 2: Haltung einer Kreatur

Warum der Fokus auf Humanoide Kreaturen? Humanoide Monster fallen oft in das Phänomen des „uncanny valley“. Dies Beschreibt ein Gefühl von etwas, dass nicht ganz richtig zu sein scheint. Humanoide Monster haben menschliche Züge, sind aber oft auch missgebildet, was sie unnatürlich aussehen lässt. (*Why Do We Find Humanoid Type Creatures Horrifying, but If a Creature Looks Less Human, We Tend to like It?*, o. J.)

Nackte menschliche Kreaturen sind gruslig, aus dem Grund, da der Mensch nackt am verletzlichsten ist. Normalerweise würde ein nackter Mensch sich zurückziehen oder Schamgefühle zeigen. Die Kreatur tut oft das, was

man nicht erwarten würde – sie rennt auf einen zu. Diese Aktion bedeutet Gefahr. Diese Unberechenbarkeit und das unnatürliche Verhalten, versetzt uns Menschen in Angst. (Cyprus2000, 2019)

Aus diesem Grund sind die Kreaturen der Konzepte ohne Kleidung.

In Abbildung 3 wurden versucht die Aspekte von Nacktheit und Deformationen in eine extreme Richtung zu führen. Grünliche, bleiche Haut, hervorgetretene Augen und wenig Haare sollen das Konzept abrunden und auf eine Krankheit hinweisen.



Abbildung 3: Creature Design: Amputation und zwei Gesichter

Es gibt neben Phobien auch andere Ängste, die jeder Mensch besitzt oder die in ihm zumindest ein unangenehmes Gefühl hervorrufen. Unter anderem zählen dazu: Krieg, der eigene Tod, kriminelle Gewalt und Verletzung eines geliebten Menschen. (Vsauce, 2013)

Da Menschen vor Dingen Angst haben, die tatsächlich passieren können, liegt es nahe, die Designs der Kreaturen auf diese realen Ängste zu beschränken.

Abbildung 4 zeigt ein Konzept mit dem Fokus auf Folter und Deformation. Dadurch dass das Gesicht entstellt ist, kann man keine Emotionen erkennen. Die Augen sind zugenäht und der Mund aufgefaltet. Nicht nur dass solch eine Deformation sehr schmerzhaft aussieht und den Betrachter dadurch das Gefühl von Schmerzen gibt, ist zusätzlich die Mimik im Gesicht eingeschränkt.



Abbildung 4: Folter

Betrachtende können nur vage erahnen, wie sich diese Kreatur fühlt, wobei ein Gefühl von Unsicherheit aufkommen könnte. (Vsauce, 2013)

Abbildungen 5 und 6 zeigen die gleiche Kreatur. Beim Design der Abbildung 5 wurde der Fokus auf ungepflegte Haare und verlängerte Gelenke gelegt. Das Gesicht sollte dieses Mal nicht gezeigt werden. Weiterhin wurde ausprobiert, was für eine Wirkung ein dunklerer, lebendigerer Hautton hat und ob eine eher kugelartige Form, trotz der Erklärung im oberen Teil der Basisformen, gruslig wirken kann.

In Abbildung 6 wird das Monster Design in eine Umgebung inszeniert. Es soll ein besseres Verständnis und mehr Emotionen bei den Betrachtenden erzeugen als das normale Standbild des Konzepts.



Abbildung 5: verwilderte Kreatur

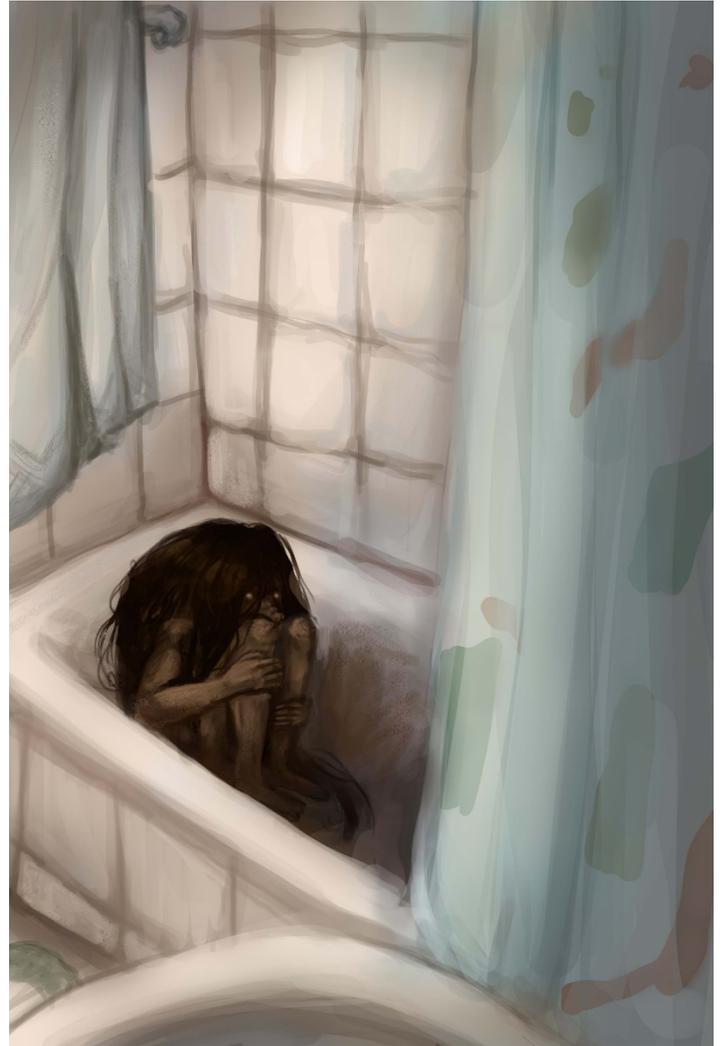


Abbildung 6: Kreatur in der Badewanne

Schlusswort

Um noch bessere Creature Designs zu erstellen, würden weitere Umfragen Sinn machen, um ein besseres Verständnis zu kriegen, was den Leuten genau Angst macht. Erkenntnis aus der Arbeit sind, dass die Haltung für ein Konzept sehr wichtig ist. Die Betrachtenden empfinden vor allem bei Konzepten, die nahe der Realität sind, starke Gefühle. Es ist sehr schwierig Gefühle zu in Worte zu fassen.

Quellenverzeichnis

A quote by Stephen King. (o. J.). Abgerufen 18. November 2021, von <https://www.goodreads.com/quotes/84666-the-3-types-of-terror-the-gross-out-the-sight-of>

Athans, P. (2014, Juli 8). WHAT MAKES A MONSTER SCARY? *Fantasy Author's Handbook*. <https://fantasyhandbook.wordpress.com/2014/07/08/what-makes-a-monster-scary/>

Body Horror. (2021). In *Wikipedia*. https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Body_Horror&oldid=216943298

Creature design tips | VFX, Games & Animation Blog | Gnomon. (o. J.). Gnomon — School of Visual Effects, Games & Animation. Abgerufen 10. November 2021, von <https://www.gnomon.edu/blog/10-things-you-need-to-know-to-become-a-creature-designer>

Cyprus2000. (2019, Oktober 16). *Humans are the most vulnerable when naked, yet there is nothing scarier than having a naked person run at you.* [Reddit Post]. r/Showerthoughts. www.reddit.com/r/Showerthoughts/comments/dih7nw/humans_are_the_most_vulnerable_when_naked_yet/

McAndrew, F. T., & Koehnke, S. S. (2016). On the nature of creepiness. *New Ideas in Psychology, 43*, 10–15. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2016.03.003>

Shape language basics in art. (2021, Juli 19). *Life to Legend*. <https://www.lifetolegend.com/articles/shape-language-basics-in-art/>

Vsauce. (2013, Februar 7). *Why Are Things Creepy?* <https://www.youtube.com/watch?v=PEikGKDVcCc>

Why do we find humanoid type creatures horrifying, but if a creature looks less human, we tend to like it? (o. J.). Quora. Abgerufen 24. November 2021, von <https://www.quora.com/Why-do-we-find-humanoid-type-creatures-horrifying-but-if-a-creature-looks-less-human-we-tend-to-like-it>

Abbildungsverzeichnis

Ist nichts weiter angegeben, sind die Bilder von der Autorin selbst erstellt worden.

Abbildung 1: Creature Design: Lymphatische Leukämie mit Referenzbild	1
Quelle Referenzbild: https://www.wienerzeitung.at/_em_daten/_cache/image/1x6C6mNvhD5UXIUJuLWXXSV3_o7JxZIN2CrKyoEIYoeqK2aZJNQ5BSeT2MxmKXZECCkfeAievlxoeZTRcDm-Y96w/170221-0923-haut-k3-0429.jpg	
Abbildung 2: Haltung einer Kreatur	1
Abbildung 3: Creature Design: Amputation und zwei Gesichter	1
Abbildung 4: Folter	1
Abbildung 5: verwilderte Kreatur	1
Abbildung 6: Kreatur in der Badewanne	1