

## **Die Hauptfigur**

Hauptziele bei der Konstruktion einer Hauptfigur: Was man unbedingt erreichen sollte!

### **Identifikation**

- Engagement des Lesers für die Ziele und Wünsche der Hauptfigur; das kann man erreichen, wenn die Ziele der Figur moralisch einwandfrei sind, anderen nützen und niemandem schaden

### **Sympathie / Mitgefühl**

- durch körperliches und/oder seelisches Leiden, z.B. Einsamkeit, Demütigung, Armut, Unterdrückung, Krankheit etc.

## **Die drei wichtigsten Dimensionen der Hauptfigur**

Welche Dinge sollte man als Autor über seine Hauptfigur unbedingt wissen?

### **1) körperliche Dimension**

- Größe, Gewicht, Aussehen, Alter, Geschlecht, Rasse, Narben, Gesundheitszustand usw.

### **2) gesellschaftliche Dimension**

- soziale Schicht, Herkunftsmilieu, Art der Schule, politische Ansichten, Religionsgemeinschaft

- Ansichten und Werte der Eltern, Art der Erziehung, Herkunftsgeografie (Großstadt, flaches Land ...). z.B. Clark Kent oder Lex Luthor

### **3) psychologische Dimension**

- Ängste, Hemmungen, innere Konflikte, Schuldgefühle, Komplexe, Fantasien, Träume, Phobien, moralische Werte, Temperament, Einstellungen gegenüber anderen Figuren

- besondere Talente und Fähigkeiten

- Motive und Triebfedern des Handelns, beherrschende Leidenschaft der Figur, z.B. Superstar werden

=> Grundsätzlich gilt: Nur die Aspekte ausarbeiten, die für die Figur auch wirklich wichtig sind!

\* Diese drei Dimensionen beeinflussen sich gegenseitig, z.B. wirkt sich der Körperbau bzw. der Gesundheitszustand der Figur auf das Selbstbewusstsein, die Ängste, Motive und Ziele aus.

\* Biografische Fragen abklopfen: Welche Ereignisse und Erlebnisse lassen die Figur zu dem werden, der sie zu Beginn der Geschichte ist, z.B. warum wird ein schwächerer, schüchterner Mensch Auftragskiller?

\* Woher aus der Biografie stammen die zentralen Motive der Figur?

### **Weitere wichtige Aspekte der Konstruktion**

- Stereotype vs vielschichtige Figuren: Anreichern der Figurenklischees eines Genres mit unerwarteten Eigenschaften, z.B. ein Space Marine, der malt oder ein Elb, der nie ein Ziel trifft

- stereotype Figuren sind langweilig, da sie eindimensional sind, d.h. sie bestehen nur aus einer Eigenschaft, z.B. die Figuren des A-Teams. Also vorher auch abklopfen, worin die Figurenklischees eines Genres bestehen, z.B. der Elb, der Zwerg, etc.

- Sei spezifisch bei der Konstruktion der Biografie einer Figur: nur solche biografischen Details entwerfen, die für die Gefühle und Motive bzw. Handlungsweisen der Figur wichtig sind, z.B. Batmans Verlust der Eltern in der Kindheit

- das maximale Handlungspotential der Figur ausloten, d.h. wo liegen die Grenzen und Möglichkeiten der Figur in verschiedenen Situationen? (z.B. Schüchternheit, besondere Fähigkeiten, magische Kräfte, Einschränkungen durch Körperlichkeit ...)

- große Fähigkeiten stets mit großen Einschränkungen versehen, z.B. ein Magier, der bei Gebrauch von Magie ständig Gefahr läuft, wahnsinnig zu werden

- dies können permanente Einschränkungen sein, die in der Natur der Sache liegen, z.B. ein Einarmiger kann schlecht fechten, oder vorübergehende Einschränkungen, die nur für bestimmte Situationen gültig sind, z.B. eine Figur ist gerade krank, betrunken oder durch weibliche Reize stark abgelenkt

- handelt die Figur ohne Grund unterhalb ihres Handlungslimits, wirkt sie unglaubwürdig, z.B. wenn ein Elb, der sonst immer trifft, den wichtigsten Pfeil des Kampfes grundlos verschießt

- psychologische Glaubwürdigkeit wahren, d.h. stets im Blick behalten, wie ein Mensch mit dem Persönlichkeitsprofil der Hauptfigur in bestimmten Situationen reagiert, z.B. reagiert ein Fußballer anders auf den Verlust eines Fingers als ein Klavierspieler