

MARLENE ESTEN

MATRIKELNUMMER:
15472043

TECHNISCHE HOCHSCHULE OSTWESTFALEN-LIPPE
FACHBEREICH MEDIENPRODUKTION

ERSTPRÜFERIN: LOTTE MERET EFFINGER
ZWEITPRÜFER: GUIDO FALKEMEIER

SPECIALEFFECTS REQUISITEN

HERSTELLUNG EINES HUNDEKADAVERS FÜR EINE FANTASYSERIE

DISCLAIMER

DIESE ARBEIT ENTHÄLT TEXTPASSAGEN SOWIE BILDICHE DARSTELLUNGEN, DIE FÜR EINIGE LESER*INNEN BELASTEND SEIN KÖNNEN. IM RAHMEN DER ANALYSE UND PRAKTISCHEN UMSETZUNG EINER SPECIAL EFFECTS REQUISITE WERDEN THEMEN WIE TOD, TIERKADAVER, VERLETZUNGEN, BLUT UND GEWALT ÄSTHETISCH UND TECHNISCH BEHANDELT.

DIE DARGESTELLTEN INHALTE WURDEN KÜNSTLICH ERZEUGT. IM PROZESS SIND KEINE ECHTEN TIERE ZU SCHADEN GEKOMMEN.

LESER*INNEN, DIE EMPFINDLICH AUF DARSTELLUNGEN VON TOTEN TIEREN, GEWALT ODER BLUT REAGIEREN KÖNNTEN, WIRD EMPFOHLEN, DIE ARBEIT MIT VORSICHT ZU LESEN.

GLOSSAR

Animatronik – Mechanisch gesteuerte Requisite oder Figur, die Bewegungen ausführen kann, oft bei Tier- oder Monsterdarstellungen.

CGI – Computer-Generated Imagery; computergenerierte Bilder und Effekte.

Continuity – Gewährleistung von Konsistenz in Filmaufnahmen, z. B. bei Requisiten oder Kostümen.

Department – Abteilung innerhalb einer Filmproduktion (z. B. Szenenbild, Kostüm, Requisite).

Facehugger – Fiktive Alien-Kreatur, die sich an Gesichter heftet (bekannt aus der „Alien“-Filmreihe).

Foamclay – Leichte, flexible Modelliermasse auf Schaumstoffbasis.

Gore – Darstellungen extremer Gewalt und Verletzungen in Film und Kunst.

Latex – Elastisches Natur- oder Synthesematerial, häufig für Masken und SFX verwendet.

Lefzen – Hautpartien, die das Maul eines Hundes umschließen.

Low-Budget-Produktion – Produktion mit stark begrenzten finanziellen Mitteln.

Mockumentary – Fiktiver Film im Stil einer Dokumentation.

Moodboard – Visuelle Inspirationscollage.

PVC – Polyvinylchlorid; vielseitiger Kunststoff, oft für Rohre und Strukturen genutzt.

Requisite – Objekt, das im Film oder Theater von Schauspielern genutzt wird.

SFX – Special Effects; visuelle Effekte (praktisch oder digital).

Thermoplast – Kunststoff, der sich durch Erwärmung verformen lässt.

Worbla – Handelsname für thermoplastisches Modelliermaterial.

1. EINLEITUNG

1.1. Einführung in das Thema	6
1.2. Zielsetzung der Arbeit	6
1.3. Einführung in den Serienpilot „Askir“	7
1.4. Aufbau der Arbeit	8

2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN

2.1. Das Requisiten Department	10
2.2. Einsatz und Anwendung von SFX-Requisiten im Film	11
2.3. Materialien und Techniken für SFX-Requisiten	14

3. ÄSTHETISCHE CODIERUNG

3.1. Visuelle Inspirationsquellen	18
3.2. Gore als gestalterisches Prinzip	22
3.3. Musikalische Einflüsse	23
3.4. Ästhetische Kontextualisierung	24

INHALTS VERZEICHNIS

4. HERSTELLUNG DES HUNDEKADAVERS

4.1. Auswertung des Drehbuchs: Aussehen und Anforderungen	26
4.2. Recherche, Konzept und Design	27
4.3. Materialwahl	28
4.4. Modellieren des Grundgerüsts: Körper und Kopf	29
4.5. Detailierung des Grundgerüsts: Kopf, Rippen und Pfoten	31
4.6. Gestaltung des Innenraums	37
4.7. Anbringen von Fell	40
4.8. Verletzungen am Körper	42
4.9. Abschließende Details	43
4.10. Fotos vom fertigen Hund	44
4.11. Herausforderungen und Lösungen während des Herstellungsprozesses	46

5. TIERE ALS REQUISITE BEIM FILM

5.1. Einsatz von Tieren im Film als Requisite	49
5.2. Ethik und rechtliche Aspekte von lebenden Tieren als Requisite	52
5.3. Ethik und rechtliche Aspekte von toten Tieren als Requisite	53
5.4. Historische Betrachtung der Darstellung von toten Tieren im Film	54
5.5. Vorteile von SFX-Requisiten zu Echtrequisiten	56
5.6. Vorteile von SFX-Requisiten gegenüber CGI	57

6. FAZIT

6.1. Zusammenfassung der Ergebnisse	59
6.2. Ausblick auf Anwendung der SFX-Requisite für den Serienpiloten	60
6.3. Abschließende Worte	61

7. QUELLENVERZEICHNIS

7.1. Quellenverzeichnis	63
7.2. Abildungsverzeichnis	65
7.3. Selbstständigkeitserklärung	68

A large, solid red geometric shape on the left side of the image, resembling a stylized 'L' or a corner bracket, with a diagonal top edge.

EINLEITUNG

1.1. EINFÜHRUNG IN DAS THEMA

Wir befinden uns in einer Drehbuchbesprechung. Im Skript steht: „Havald begibt sich zu dem Tier, kniet sich daneben [...] und schiebt mit seinem Dolch die Lippen hoch.“ (Schneider, 2025, Sz.10). Aus diesen Regieanweisungen lässt sich entnehmen, dass hier eine Requisite eingesetzt werden soll.

Im Sommer 2025 finden die Dreharbeiten zu dem Serienpilot „Askir – Ein Grab aus Eis“ statt. Als Leitung der Requisite beschäftige ich mich auch im Kontext meiner Bachelorarbeit mit einer Special Effects Requisite, kurz SFX-Requisite. Der Handlungsverlauf der Geschichte erfordert die Darstellung eines leblosen Hundes, welcher in den Stallungen aufgefunden wird und mit dem die Schauspieler*innen interagieren sollen.

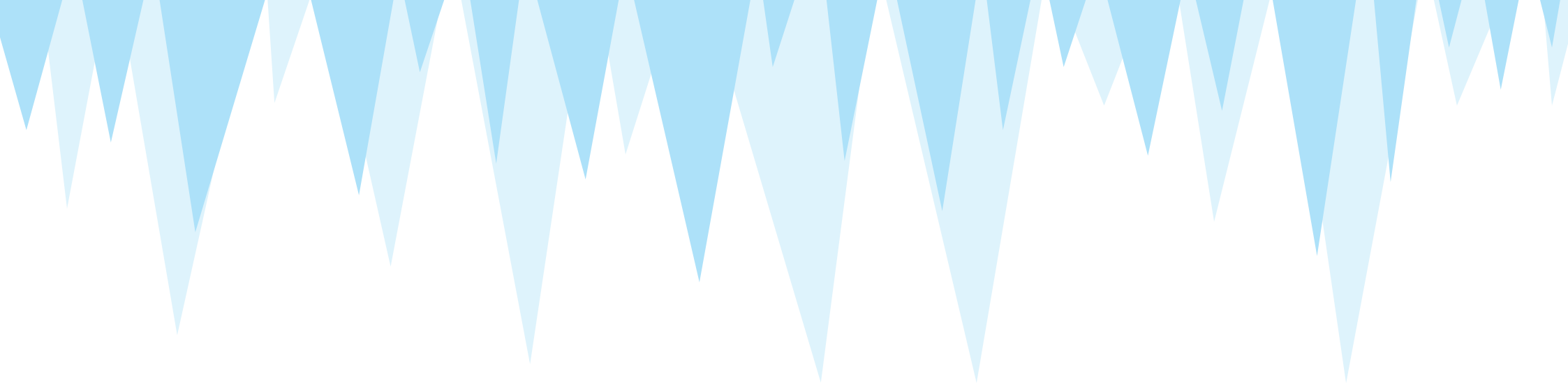
Durch diese Ausgangslage ergeben sich folgende Fragen: **Wie ist es uns möglich, eine derartige SFX-Requisite mit begrenzten Ressourcen herzustellen? Welche generellen Faktoren sind bei der Arbeit mit (SFX-)Requisiten zu beachten?**

1.2. ZIELSETZUNG DER ARBEIT

Ziel dieser Bachelorarbeit ist es für den Serienpilot eine möglichst realistische und beispielbare SFX-Requisite in Form eines Hundekadavers herzustellen. Dabei liegt der Fokus auf dem kreativen und praktischen Herstellungsprozess, den allgemeinen Anwendungsbereichen und der Nutzung von SFX-Requisiten. Außerdem wird der Einsatz von Tieren als Requisite in Filmen und Serien beleuchtet.

Die Dokumentation der Anfertigung soll beispielhaft zeigen, wie es möglich ist, eine SFX-Requisite mit begrenzten Möglichkeiten herzustellen.

Die Themenbereiche Ästhetik, Entwurfprozesse, Ethik und die Rechtslage stehen dabei im Vordergrund. Es wird ein umfassender Überblick gegeben über die Arbeit mit SFX-Requisiten, als auch der Umgang mit Tieren als Requisite reflektiert und eingeordnet.



1.3. EINFÜHRUNG IN DEN SERIENPILOTEN „ASKIR“

Der Serienpilot „Askir – Ein Grab aus Eis“ (Schneider, 2025) basiert auf dem ersten Band der Buchreihe von Richard Schwartz „Askir – Das erste Horn“ (Schwartz, 2011). Der Anfang der Erzählung wurde von Johannes Schneider im Rahmen seiner Bachelorarbeit in einem 45-minütigen Serienpilot erfasst.

Die Welt von Askir ist eine mittelalterlich anmutende Fantasy-Welt. Wir begleiten den Hauptcharakter Havaldd in den verschneiten Gasthof „Zum Hammerkopf“. Dort trifft er auf die undurchsichtige Magierin Leandra, welche ebenfalls Schutz vor dem draußen wütenden Sturm sucht. Das Zusammentreffen der Beiden sorgt bei Havaldd für gravierende Änderungen in seinem Leben. (Schwartz, 2011)

Im Gasthaus sind nicht nur Havaldd und Leandra aufgrund des Schneesturmes gefangen. Es befinden sich weitere Personengruppen in der Taverne. Darunter auch eine Gruppe Söldner, die den Frieden aller Anwesenden gefährden. Ihre Gier auf die Wirtstöchter und ihre Mordlust bringen Unruhen in die Gestrandeten und Havaldds Misstrauen gegenüber allen anderen wächst. (Schwartz, 2011)

Plötzlich kommt es zu einem Mord. Der Stallbursche und sein Hund werden tot in den Stallungen aufgefunden. Es befindet sich ein Mörder, eine Bestie, unter den Gästen. Havaldd und Leandra stehen vor vielen Rätseln, die gelöst werden müssen. (Schwartz, 2011)

1.4. AUFBAU DER ARBEIT

THEORETISCHE GRUNDLAGEN

- Basis für den praktischen Teil
- Allgemeine Funktion des Requisitendepartments
- Anwendung und Einsatz von SFX-Requisiten
- Beispiele von SFX-Requisiten
- Materialien und Techniken
- Requisite und Tierpräparation

ÄSTHETISCHE CODIERUNG

- Visuelle Inspirationsquellen: Moodboard
- Angestrebte Atmosphäre und Ästhetik
- Einfluss von Musik: Metalcore und Deathcore
- Gore als Genre im Film
- Ästhetik der Hunde-Requisite

HERSTELLUNG DES HUNDEKADAVERS

- Dokumentarische Begleitung des Herstellungsprozesses
- Arbeitsschritte: Vorproduktion, Herstellung
- Techniken und Materialien
- Herausforderungen
- Visuelle Dokumentation

TIERE ALS REQUISITE BEIM FILM

- Einsatz von Tieren
- Ethische und rechtliche Aspekte
- Lebende und tote Tiere
- Beispiele von Filmen und Serien
- Historie von tot dargestellten Tieren
- Vorteile von SFX-Requisiten gegenüber Echtrequisiten/CGI
- Relevanz von SFX-Requisiten
- Begründung für die Nutzung bei „Askir“

FAZIT

- Zusammenfassen der Informationen
- Ausblick auf den Nutzen der SFX-Requisite
- Abschließende Worte



THEORETISCHE GRUNDLAGEN

2.1. DAS REQUISITEN DEPARTMENT

Das Department der Requisite beschäftigt sich mit Ausstattungsgegenständen für Film-, Fernseh-, oder Bühnenproduktionen. Neben dem Bereitstellen von Requisiten bei Proben, Aufzeichnungen oder Vorstellungen, sind Requisiteur*innen für das Beschaffen, Herstellen und Lagern von Gegenständen zuständig. (Bundesagentur für Arbeit, 2025)

Bei Requisiten handelt es sich um Gegenstände, mit denen Schauspieler*innen interagieren. (Benesch, 2024) Dabei gibt es Absprachen und Überschneidungen zu anderen Departments, wie Szenenbild und Kostüm. (Verband der Requisite und Setdecoration, 2025). Requisiten können zum Beispiel Schwerter, Rucksäcke oder auch Autos oder Pferde sein.

Grundsätzlich wird in die Arbeitsgruppen Außenrequisite und Setrequisite unterteilt. Die Außenrequisite organisiert alle nötigen Gegenstände oder stellt spezielle Anfertigungen her. Die Setrequisite ist für die Betreuung am Set verantwortlich. (Verband der Requisite und Setdecoration, 2025)

Bei diesem Projekt überschneiden sich Außen- und Setrequisite und werden teilweise von den gleichen Personen besetzt. Somit begleiten die Verantwortlichen das Projekt von der Vorproduktion bis hin zu den Setarbeiten.

2.2. EINSATZ UND ANWENDUNG VON SFX-REQUISITEN IM FILM

SFX-Requisiten kommen da zum Einsatz, wo unsere Realität nicht funktioniert oder Computereffekte uns nicht weiterhelfen können.

So etwa in der dritten Staffel von „The Boys“ (Kripke, 2019), in der ein Charakter einen Oktopus essen muss. Beim Essen verteilt sich die Tinte des Tieres im Mund des Schauspielers. Um diese Szene möglichst echt wirken zu lassen, haben Special Effects Künstler*innen von „MastersFX“ eine SFX-Requisite entwickelt. Diese Requisite wurde durch spätere Computereffekte erweitert. (Insider, 2022). Hier ist die Herstellung einer SFX-Requisite eine Notwendigkeit, da der Schauspieler unmittelbar mit der Requisite interagieren muss und ein echtes Tier keine Option wäre.



Abb. 1: Oktopus und Tinte (Amazon, 2019)



Abb. 2: Oktopus mit CGI-Erweiterung (Amazon, 2019)



Abb. 3: Charakter Laszlo mit dem verfluchten Hut
aus Hexenhaut (FX Productions, 2019)



Abb.4: Leichenteile in einem Tank (FX Productions, 2019)

In der Serie „What we do in the Shadows“ (Clement, Waititi, 2019) kommt es häufig vor, dass SFX-Requisiten Körperteile von Menschen darstellen. Die Mockumentary, eine gestellte Dokumentation, begleitet eine Vampir-WG in ihrem Alltag. Neben ausgesaugten Leichen, Armen, Beinen und weiteren Körperteilen gibt es auch ungewöhnlichere Kreationen. Ein wiederkehrendes Element ist ein verfluchter Hut, welcher aus Hexenhaut besteht. Die Charaktere interagieren regelmäßig mit derartigen Requisiten und die Darstellung ist ein sich wiederholendes Stilmittel der Serie. (Clement, Waititi, 2019)

Besonders in Science-Fiction Filmen kommen SFX-Requisiten häufig zum Einsatz. Oft haben wir es mit unbekannten Wesen oder Organismen zu tun. So auch in „Alien – Romulus“ (Álvarez,2024). Neben zerstörten Androiden und Laborkulisse finden wir hier die Facehugger. Sie implantieren Xenomorph-Embryonen in ihren Wirt, indem sie sich am Gesicht ihres Opfers festklemmen und über den Mund in sie eindringen. (Álvarez,2024)

Teile dieser Wesen sind computergeneriert. Aber viele Szenen werden mit echten Puppen oder Teilen von Puppen gedreht. Dies trägt dazu bei, die Wesen echter und bedrohlicher erscheinen zu lassen. Auch Interaktionen mit den Schauspieler*innen wirken authentischer. (JoBlo, 2024)



Abb.5: Facehugger sitzt auf seinem Opfer (20th Century Fox, 1979)

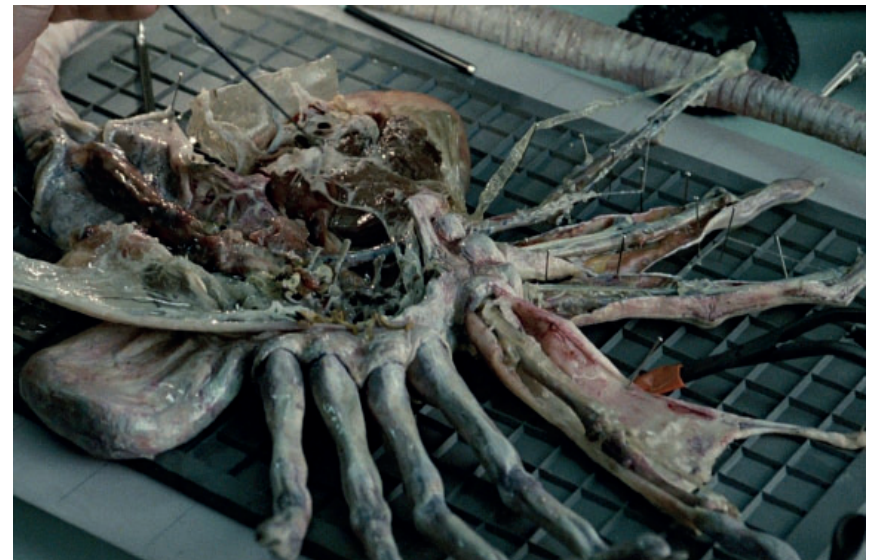


Abb.6: Facehugger wird seziiert (20th Century Fox, 1979)

2.3. MATERIALIEN UND TECHNIKEN FÜR SFX-REQUISITEN

Jede Requisite und jede Filmproduktion ist individuell. Trotzdem gibt es repetitive Techniken und Materialien im Herstellungsprozess. Häufig werden Requisiten aus synthetischen Werkstoffen hergestellt. Sie besitzen ein leichtes Gewicht mit einer hohen Festigkeit. (Govier, 1986)

Latex ist hierbei einer der bekanntesten Stoffe. Es kann feine Details wiedergeben und wird häufig mit Hilfe von Gipsformen in die gewünschte Form gebracht. Der Latex wird in den ausgehärteten Gipsabdruck gefüllt. Dabei ist es wichtig, möglichst wenig Latex zu verbrauchen und Hohlräume entstehen zu lassen. Durch seine Leichtigkeit und Flexibilität ist es vielfältig anwendbar und kann auch auf der Haut aufgetragen werden. (Govier, 1986)

In „Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes“ (Spielberg, 1981) wurden viele der Schlangen aus Latex hergestellt. Derartige Tiere durch SFX-Requisiten zu ersetzen, gewährleistet die Sicherheit der Darsteller*innen. Auch die Koordination der Tiere wird einfacher, wenn sie in größeren Gruppen zu sehen sind und der Fokus auf einzelnen lebendigen Exemplaren gelenkt wird.

Latex ist zudem ein vergleichbar günstiges Material. Es lässt sich leicht verarbeiten und ist deshalb sehr beliebt, sowohl in professionellen Produktionen als auch im privaten Bereich. Der Latex kann gegossen oder in Schichten aufgetragen werden. Durch seine klebrige Konsistenz ist der Kreativität keine Grenzen gesetzt.



Abb.7: Indiana Jones wird in eine Grube voller Schlangen hinabgelassen (Lucasfilm Ltd.; Paramount Pictures, 1981)

Um Requisiten für Schauspieler*innen leicht und sicher zu machen, wird EVA-Schaum oder Schaumstoff verwendet. EVA-Schaum steht für Ethylen-Vinylacetat-Schaum und hat eine höhere Dichte als gängiger Schaumstoff. (FoamInsider, o.J.) Dieses Material wird zum Beispiel bei der Darstellung von Waffen eingesetzt, um im Nahkampf Schauspieler*innen vor Verletzungen zu schützen.

Ein Beispiel hierfür ist der Film „Thor: Ragnarok“ (Waititi, 2017). Der Hammer von Thor, „Mjölhnir“, besteht in einigen Szenen aus einer Art Schaumstoff, der mit Gummi oder Latex überzogen ist. Schaumstoff oder EVA-Schaum lassen sich leicht schneiden und können so in eine grobe Form gebracht werden. EVA-Schaum hat den Vorteil, dass er sich auch durch Hitze verformen lässt. (FoamInsider, o.J.)

Auch Schaumstoff lässt sich günstig beschaffen. Für die Herstellung des Hundekadavers wurden zum Beispiel alte Matratzen wiederverwertet. Dieser Schaumstoff ist sehr weich und lässt sich dadurch gut zuschneiden. Es gibt unterschiedliche Dichten, welche die Festigkeit der Matratze beeinflussen. Je nach Härte des Schaumstoffes wird eine Requisite stabil oder flexibler. EVA-Schaum ist aufgrund seiner Besonderheit nicht so kostengünstig wie herkömmlicher Schaumstoff. Er bietet sich aber an, um Details auszuarbeiten.



Abb.8: Rüstung aus EVA-Schaum (Instructables.com)

Um einzelne Komponenten zusammenzufügen ist der Umgang mit Klebstoffen sehr wichtig. Die einzelnen Teile müssen verlässlich halten. Hierfür verwendet man situationsabhängig unterschiedliche Arten an Klebstoff.

Besonders hilfreich sind physikalisch abbindende und chemisch härtende Klebstoffe. Physikalisch abbindende Klebstoffe härten unter anderem durch Verdunstung oder Abkühlung aus. Dazu zählen zum Beispiel Kontaktklebstoffe oder Leime. Bei chemisch härtenden Klebstoffen werden chemische Reaktionen ausgelöst durch Zugabe von weiteren Komponenten, Wärme oder Kälte. Diese Klebstoffe sind meist härter und langlebiger, lassen sich aber schwerer wieder lösen als physikalisch abbindende Klebstoffe. (Brockmann, Geiß, Klingen, Schröder, 2005)

Möchten wir Schaumstoffe miteinander verbinden, ist es sinnvoll, Kontaktkleber zu verwenden. Der Kontaktkleber erschafft feste Verbindungen zwischen den beiden Oberflächen, ohne dabei weitere Komponenten oder lange Trocknungszeiten zu benötigen. Auch Latexkleber ist aufgrund seiner hohen Flexibilität sehr gut geeignet. (Govier, 1986)

Der Kontaktkleber kann beim Auftragen auf den Schaumstoff in die Poren einziehen. In solch einem Fall werden größere Mengen an Klebstoff benötigt. Bei der Arbeit mit weichem Schaumstoff ist dies häufiger aufgetreten als bei Varianten mit einer höheren Dichte.



ÄSTHETISCHE CODIERUNG

3.1. VISUELLE INSPIRATIONSQUELLEN

LORDS OF CHAOS



Abb.9: Charakter „Dead“ (Pelle) hält einen toten Fuchs (VICE Films, 4 ½ Film, Insurgent Media, 2018)

Gore
Kadaver
Farben
Ästhetik
Atmosphäre



Abb.11: Pelle verletzt sich selber (VICE Films, 4 ½ Film, Insurgent Media, 2018)



Abb.10: Charakter Euronymus (l.) begutachtet den toten Pelle (r.) (VICE Films, 4 ½ Film, Insurgent Media, 2018)



Abb.12: Euronymus (l.) hält Pelle (r.) eine Waffe an die Stirn (VICE Films, 4 ½ Film, Insurgent Media, 2018)



Abb.13: Drei Bandmitglieder vor einer brennenden Kirche (VICE Films, 4 ½ Film, Insurgent Media, 2018)



THE ARTFUL DODGER

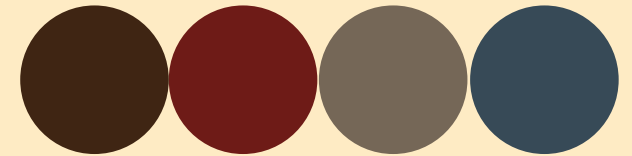


Abb.14: Jack im Operationssaal vor Publikum (Disney+, 2023)



Abb.16: Jack ist voller Hautfetzen und Blut (Disney+, 2023)

Farbliche Ästhetik
Blut
Historische Atmosphäre



Abb.17: Jack (r.) und Faggin (l.) sitzen im Gefängnis (Disney+, 2023)

Abb.15: Fagin (l.) und eine Krankenschwester (r.) stehen vor Abfallgrube des Krankenhauses (Disney+, 2023)



Abb.18 : Charakter Eve mit Blut am Stiel (Pandora Film, Recorded Picture Company, Sanderland, 2013)



Abb.19: Eve trinkt Blut (Pandora Film, Recorded Picture Company, Sanderland, 2013)



Abb.20 : Charakter Adam hält sich eine Pistole gegen die Brust (Pandora Film, Recorded Picture Company, Sanderland, 2013)



Abb.21 : Adam (l.) und Eve (r.) in Adams Wohnung (Pandora Film, Recorded Picture Company, Sanderland, 2013)

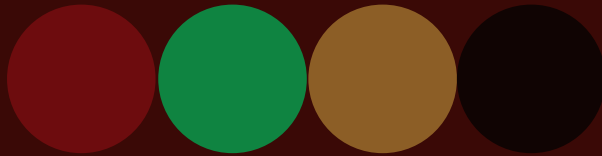


Farbkontraste
Ästhetik
Ruhige Atmosphäre

ONLY LOVERS LEFT ALIVE



Abb.22 : Eve (r.) und ihre Schwester Ava (m.) neben dem toten Ian (l.) (Pandora Film, Recorded Picture Company, Sanderland, 2013)



Gore
Show not Tell
Blut



Abb.24 : Chris Shiflett in seinen Einzelteilen (Open Road Films, Roswell Films, Therapy Studio, 2022)



Abb.23 : Dave Grohl wird zum Dämon (Open Road Films, Roswell Films, Therapy Studio, 2022)

STUDIO 666



Abb.25 : Dave (l.) zeigt dem toten Taylor (r.) den Mittelfinger (Open Road Films, Roswell Films, Therapy Studio, 2022)



Abb.26 : Dave steht vor dem toten Waschbären (Open Road Films, Roswell Films, Therapy Studio, 2022)

3.2. GORE ALS GESTALTERISCHES PRINZIP

Gore im filmischen Kontext zeigt die expliziten Darstellungen von Verletzungen, körperlicher Zerstörungen und Verstümmelung bei Menschen, Tieren oder fiktiven Wesen. Der visuelle Schocker steht hier im Vordergrund und das Gezeigte wird oft detailreich und in Großaufnahmen erzählt. Das primäre Ziel dieser Bilder ist es, Reaktionen wie Ekel, Faszination oder emotionaler Überforderung beim Publikum auszulösen. Das Genre überschreitet bewusst Grenzen. (Pascale, 2023)

Gore tritt in vielen Filmen in diesen drei Kategorien auf: Körperliche Folter, massive Zerstörung oder Verkommenheit. Obwohl die Darstellung derartiger Gewalt und Verletzungen oft als übertrieben gilt, so hat sie eine klare visuelle Aussagekraft. Schmerz, Körperlichkeit und diverse Grenzerfahrungen dienen als Strategie und ästhetisches Stilmittel, um den Zuschauer emotional und moralisch herauszufordern.

Der Fokus liegt weniger auf der narrativen Konsequenz, sondern mehr auf der künstlerischen Funktion und Umsetzung. Leid soll visuelle Ästhetik vermitteln. Diese Ästhetik steht im Widerspruch zu den teils verstörend wirkenden Szenen, die für Zuschauer*innen kaum aushaltbar sind. Daraus entsteht das Kernelement des Gores. Sie zwingt das Publikum sich mit seinen eigenen Grenzen und den Grenzen des Darstellbaren auseinanderzusetzen. (Weissenstein, 2011)

Der aufkommende ästhetischen Ekel kann unter anderem Neugier und Faszination erzeugen. Anders als bei einem alltäglichen Ekelgefühl wird das Wahrgenommene durch die künstlerische Verbindung wertgeschätzt und weiterentwickelt. Auch wenn Szenen des Gores im ersten Blick abstoßen wirken, so kann man bei genauerer Betrachtung die ästhetische Form erkennen und erfahren. Diese Art der Erfahrung, zugleich sie überfordernd sein kann, führt durch weitere Auseinandersetzung zu einem befriedigenden Erlebnis in dem man gezielt wahrnimmt und reflektiert. Es entsteht emotionale Tiefe und Spannung. (Korsmeyer, 2012)

In „Askir“ wird Tod und schwere Verletzungen an einem Tier gezeigt. Dieser visuelle Schocker vermittelt Spannung und setzt den ästhetischen Grundtonus der Szene. Dabei wird der Zuschauer mit dem Ausmaß des grundlegenden Problems konfrontiert und mit in die Szene eingebunden. Das Publikum wird in die Lage der Figuren gesetzt und nimmt so emotional aktiver an der Szene teil.

3.3. MUSIKALISCHE EINFLÜSSE

Bei künstlerischen Arbeiten spielt Musik eine essenzielle Rolle, da visuelle und auditive Ästhetik miteinander verknüpft sind und sich gegenseitig verstärken. Besonders bei dem Thema Gore und der Vertiefung in die Requisite dient Musik für mich als Inspirationsquelle, um die Grundstimmung aufgreifen zu können. Bei der Ästhetik sehe ich vor allem die Schönheit und Auswirkung des Extremen, die uns in einen Zustand des Innehaltens, Fassungslosigkeit oder Ruhe versetzen kann. Persönlich bevorzuge ich Gore, der tief, dunkel und langsam ist. Dabei geht es weniger darum Extreme auszureizen, sondern das Morbide im Alltäglichen zu finden.

Die vielen Subgenres des Metals bieten uns eine Vielzahl an Ästhetiken. Ähnlich wie das Gore-Genre wird Metal oft missverstanden. Viele Menschen bezeichnen vom Mainstream abweichende Musikrichtungen als laut, zu aggressiv oder verstörend. Dabei kann uns Metal in seiner Komplexität in unterschiedliche Welten und emotionale Zustände befördern, sowie unsere ästhetischen Entscheidungen beeinflussen.

Einen besonderen Einfluss auf die von mir angestrebte Ästhetik hatte die Band „Lorna Shore“. Die fünf Musiker aus den USA verbinden Deathcore mit melodischen Passagen. (MoreCore, o.J.) Sie erschaffen eine eigene Atmosphäre an Musik, die düster klingt, aber dennoch immer wieder hoffnungsvolle Elemente einbaut. Aus der Musik konnte ich Inspiration schöpfen und mich bei der Recherche und den Herstellungsprozess in die richtige Stimmung versetzen.

Eine Ähnliche Ästhetik, wenn auch deutlich ruhiger, bietet die Band „Imminence“. Die schwedische Metalcore-Gruppe erschafft durch den Einsatz von Streichinstrumenten, atmosphärischen Gitarrenklängen und einem Wechsel aus melodischem Gesang und kraftvollen Screams eine ganz eigene emotionale Tiefe. Ihre Musik vereint Härte und Zerbrechlichkeit, die eine warme, melancholische Atmosphäre erzeugt.



Abb.27: Bandlogo „Lorna Shore“ (Monsters and Critics, 2025)



Abb.28: Bandlogo „Imminence“ (Metalheads Forever Magazine, 2021)

3.4. ÄSTHETISCHE KONTEXTUALISIERUNG

Der Hundekadaver dient als zentrales visuelles Element zur Erzeugung von Spannung und Unbehagen. Neben seiner Aufgabe den Schockmoment einzuleiten, wirft er zusätzlich narrative Fragen auf. Der Zustand des Hundes verweist auf eine zurückliegende Gewalttat, die nicht inszeniert wurde, aber automatisch vom Zuschauer gedanklich ergänzt wird. Die Kadaver Requisite ist somit ausschlaggebend für das Gefühl von Anspannung und Bedrohung. Den in der Taverne anwesenden Charakteren wird zusätzlich eine noch bestehende Gefahr bewusst, da sich der Täter noch unter ihnen befindet.

Ästhetisch fungiert der Kadaver als ein unerwarteter Störmoment im Raum. Der Blick wird unweigerlich auf das tote Tier gelenkt und eine beklemmende Grundstimmung entsteht augenblicklich. Die Leblosigkeit beziehungsweise Ruhe, die von dem Hund ausgeht, kontrastiert mit der aktiven Bedrohung im Raum. Das rote Blut sticht aus den kalten Farben der Umgebung hervor und agiert im Kontext als eine Warnfarbe für eine mögliche Gefahr und Aggression.



HERSTELLUNG

DES

HUNDEKADAVERS

4.1. AUSWERTUNG DES DREHBUCHS: AUSSEHEN UND ANFORDERUNGEN

Das Drehbuch gibt, inspiriert von der Buchvorlage, Vorgaben zum Aussehen und Nutzung der Requisite.

Bei dem Hund handelt es sich um einen Wolfshund. Durch eine Klaue ist sein Bauch geöffnet und das Tier wurde durch den Stall an eine Wand geschleudert. Seine Zähne sind blutig und es befindet sich Fell in den Zwischenräumen. Der Hauptcharakter schiebt mit seinem Messer die Lefzen hoch. (Schneider, 2025, Sz.10).

Weitere Details wurden in Zusammenarbeit mit der künstlerischen Gesamtleitung, Johannes Schneider, erarbeitet und festgelegt. Der Hund ist spezifisch ein irischer Wolfshund. Dem Tier fehlen die Organe und es trägt Verletzungen eines Kampfes an sich. Blutspuren sind am Tier, sowie am Boden des Stalls erkennbar. Das Tier muss nicht bewegbar sein und erhält eine fixe Position.

Der irische Wolfshund gehört zu der Gruppe der rauhaarigen Windhunde. Seine Größe beträgt im Durchschnitt 80cm. Er hat eine beachtliche Größe, ist sehr muskolös aber dennoch elegant. Am bekanntesten ist der Wolfshund in der Farbe grau. Sein Fell erscheint eher rau und drahtig. (Internationale, 2001)



Abb. 29: Irischer Wolfshund Seitenansicht (Zooroyal Magazin, o.D)

SZENE 10 INT. ZUM HAMMERKOPF – STALL – TAG

Es öffnet sich die Tür zum Stall. Eberhard steht sichtlich erschüttern und mit blanken Nerven hinter Havalld und Leandra, die beide wieder voll gerüstet sind. Havalld hält Leandra auf, kniet sich auf die Erde und inspiziert den Boden vor sich. Er beginnt mit gezogenem Dolch in den Stall hineinzugehen. Wir bewegen uns mit ihm und sehen langsam wie der Boden vor ihm von immer mehr Blutstriemen überzogen ist. Dann erblicken wir den Kadaver von Theobalds Wolfshund. Eine Klaue hat den kompletten Bauch des Hundes geöffnet und ihn durch den Stall gegen eine Wand geschleudert. Havalld begibt sich zu dem Tier, kniet sich daneben auf die Erde und schiebt mit seinem Dolch die Lefzen hoch. Die Zähne sind blutig und Fell hat sich darin verfangen. Havalld erhebt sich und geht nun zu THEOBALD (14). Seine Leiche liegt mit abgewinkelten Armen und Beinen, wie eine zerbrochene Puppe da. Ein Oberschenkelknochen ist durchs Beinkleid gedrückt. Er ist vom Becken bis zum Brustbein ausgehöhlt, die Rippen aufgebrochen und sauber ausgeweidet. Unter ihm befindet sich eine noch zähe und klebrige große Blutlache. Augen, Nase und Ohren fehlen. Das Wams ist auseinandergerissen und die Holzknöpfe aufgesprungen.

HAVALD
(nachdenklich)
Ich habe noch nie von einem Tier gehört, das
sein Opfer entkleidet.

Abb.30: Ausschnitt aus dem Drehbuch „Askir - Ein Grab aus Eis“ (Schneider, 2025)

4.2. RECHERCHE, KONZEPT UND DESIGN

Grundlage des Konzepts ist die Recherche zur Anatomie und Aussehen des Tieres. Hierzu dienten nicht nur Bild- und Videoreferenzen, sondern auch ein lebendiger Hund. Der Rechercheprozess beinhaltete die Studie des irischen Wolfshundes zusammen mit Skelett- und Muskeldarstellungen. Hilfreich waren hier Abbildungen von Schweinehälften, da die das Verhältnis von Skelett und Fleisch veranschaulichen.

Um eine Idee von den Proportionen eines liegenden Hundes zu erhalten, wurden Referenzen eines zur Verfügung stehenden Hundes genommen. Dabei wurden unter anderem die Lage des Kopfes, der Beine und das Verhalten von Rücken-, Brust- und Bauchpartien im liegenden Zustand analysiert. Anhand des lebenden Hundes konnten Bewegungsabläufe genau beobachtet, sowie Knochen und Muskeln erfüllt werden. Hilfreich war der Hund bei der Ausarbeitung von Details, Textur und Proportionen.

Der Hund soll in der Szene auf der rechten Schulter liegen. Sein Kopf ist leicht gestreckt. Die Beine liegen entspannt und in natürlicher Position übereinander. Die oben liegenden Beine sinken hierbei anatomiebedingt nach unten ab. Die Route liegt nah an den Hinterläufen und zeigt nach unten.

Wichtig hierbei ist die Beachtung der Schwerkraft. Diese zieht die Gliedmaßen Richtung Boden. Der Hund wirkt abgeflachter. Der Bauch des Hundes ist durch eine Verletzung geöffnet. Er trägt weitere Kampfspuren am Körper. Das Tier ist bereits einige Stunden tot. Für die Verletzungsgrade und den Verwesungsprozess dienten Abbildungen realer Tierkörper als Referenz.

Der Hund wird in einer Totalen Kameraeinstellung und in einer Nahaufnahme zu sehen sein. Die Detailgenauigkeit ist besonders am Kopf wichtig.

Da der Kopf eine direkte Interaktion erfordert, muss dieser genau ausgearbeitet werden. Es muss eine bewegliche und natürlich aussehende Lefze entstehen. Unter ihr befindet sich der Innenraum des Mauls. Man erkennt hier die seitlichen Reißzähne, welche Spuren von Blut und anderem Fell vorweisen.

Der Einsatz von KI ermöglicht eine erste visuelle Veranschaulichung der Requisite. Das generierte Bild zeigt nach detailreicher Beschreibung die Lage des Tieres, sowie das Aussehen der Verletzungsgrade. Diese Abbildung dient zu Koordination mit anderen Departments, wie der künstlerischen Gesamtleitung.



Abb.31: Konzeptskizze Hundekadaver
(KI-generiert mit ChatGPT, 2025)

4.3. MATERIALWAHL

Bei der Wahl der Materialien sind mehrere Punkte entscheidend. Die Materialien müssen so gewählt sein, dass möglichst wenig Kosten anfallen. Dabei sollen sie leicht im Gewicht sein. Die Stabilität darf dadurch nicht beeinträchtigt werden. Zusätzlich muss eine einfache Bearbeitung möglich sein.

Für die Recherche wurden Herstellungsverfahren von Tierpräparaten und Tierrequisiten analysiert. Bei Tierpräparaten wird als Grundlage häufig Schaumstoff genutzt. Aus diesem wird die gewünschte Form geschnitten. Foamclay oder andere lufttrocknende Knetmassen werden zur Modellierung von Zähnen, Krallen oder Augenpartien verwendet. (Stevens, 2009)

Auch Requisiteur*innen nutzen Schaumstoffkomponenten für eine leichte Grundstruktur. Besonders bei großen Requisiten oder Requisiten, die für Stunts genutzt werden, ist dies von Vorteil. Für Hautstrukturen eignet sich Latex. Es hat eine hautähnliche Struktur und kann Details gut wiedergeben. Für das Fell von Tierrequisiten wird mit Kunstfell erarbeitet. Es ist günstiger als Echtfell und trägt zum Tierschutz bei. (Worsley, 2020)

Das Grundgerüst der Requisite besteht aus PVC-Rohren. Sie sind günstig in der Anschaffung, leicht im Gewicht und bieten eine gute Stabilität. Verbunden und gesichert werden sie mit Draht und starkem Klebeband. Die Grundlage des Körpers wird aus Schaumstoff geformt. Um die einzelnen Komponenten zu verbinden, wird Kontaktkleber verwendet.

Die Krallen und Zähne werden aus Foamclay geformt. Es trocknet schnell an der Luft und bleibt im ausgehärteten Zustand flexibel. Um Hautstrukturen nachzubilden wird Latex verwendet, da dieses ähnliche Eigenschaften, wie echte Haut hat. Latex fungiert am Kopf und den Pfoten auch als Kleber für das Kunstfell. Um Hautpartien, Zähne oder Lefzen einzufärben, kommt Acrylfarbe zu Einsatz. Der Schaumstoffkörper wird mit einem Kunstfell überzogen. Es wirkt echt, ist günstiger als Echtfell und leicht zu verarbeiten.

4.4. MODELLIEREN DES GRUNDGERÜSTS: KÖRPER UND KOPF

Der Körper und Kopf der Requisite bestehen beide aus Schaumstoff. Es wurden Schaumstoffe mit zwei unterschiedlichen Dichten verarbeitet. Der weichere Schaumstoff wurde dabei für Bereiche mit mehr Detail verwendet, wie zum Beispiel dem Kopf. Er lässt sich leichter in Form bringen und schneiden. Der härtere Schaumstoff sorgt im Bereich der Schulter und des Brustkorbes für die nötige Stabilität.

Die einzelnen Schaumstoffblöcke wurden an ein Gerüst aus PVC-Rohren angebracht. Mit Draht und Klebeband wurden diese in die grobe Form eines Skelettes modelliert. Dieses diente als Grundform und Stabilisator. Mit Kontaktkleber wurden die einzelnen Komponenten miteinander verbunden.

Der Hund bestand zu Anfang aus mehreren viereckigen Blöcken, welche durch das Zuschneiden mit Schere und Cuttermesser in die entsprechende Form gebracht wurden. Als Vorlage dienten grobe Abmessungen des irischen Wolfhundes und Bilder des Tieres. Dadurch konnten die Proportionen nach und nach aus dem Schaumstoff herausgearbeitet werden.

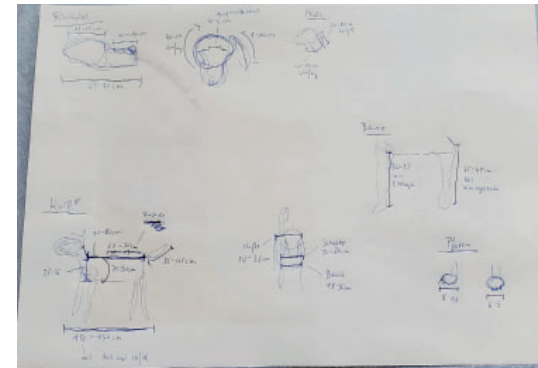


Abb.32: Maße für den Wolfshund
(Eigene Notizen, 2025)



Abb.33: Kopf aus Schaumstoffblöcken
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.34: Kopf im Formprozess
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.35: Beine und Wirbelsäule aus PVC-Rohren (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.37: Anordnen der Schaumstoffblöcke (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.36: Skelett mit Kopf (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.38: Schaumstoffblöcke nach dem Formen (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.39: Lücken schließen mit Worbla (Eigene Aufnahme, 2025)

4.5. DETAILIERUNG DES GRUNDGERÜSTS: KOPF, RIPPEN UND PFOTEN

Besondere Details sind am Kopf des Hundes zu finden. Neben den Augen und der Nase stellt das Maul eine besondere Herausforderung dar. Die Lefze soll angehoben werden und die Zähne des Tieres zeigen.

Um den Innenraum des Mauls gestalten zu können musste der Schaumstoff zunächst nach innen ausgeschnitten werden, um die nötige Tiefe für die Zähne zu schaffen. Der helle Schaumstoff wurde zusätzlich mit Acrylfarben in dunklen Rottönen und Schwarz eingefärbt, um die Illusion von Tiefe zu geben.

Die Zähne bestehen aus Foamclay, einer lufttrocknenden Masse, welche im getrockneten Zustand weiß und weich bleibt. Im Maul eines Hundes haben die Zähne verschiedene Funktionen und damit auch unterschiedliche Formen. Im vorderen Bereich finden wir sehr markante Reißzähne, während im hinteren Teil kleinere abgeflachte Zähne zu sehen sind. Sie sind versetzt angeordnet.

Für die Requisite war es ausreichend die seitlichen Zähne abzuformen. So befinden sich im Maul zwei große, spitze Reißzähne, drei kleinere Reißzähne im vorderen Teil des Mauls und sechs kleinere, abgeflachte Zähne im hinteren Teil. Jeder einzelne Zahn wurde gelblich eingefärbt für eine realistischere Darstellung.

Die aus Foamclay geformten Zähne haben einen Draht im Inneren verarbeitet, mit dem sie im Schaumstoff befestigt sind. Nach Anbringung der Zähne wurde in dünnen Schichten Latex aufgetragen, um ein Zahnfleisch aufzubauen. Das künstliche Zahnfleisch dient auch zu Befestigung der einzelnen Zähne.

Da der Schaumstoff den Latex direkt aufsaugt wie einen Schwamm, musste dieser zunächst mit Klebstoff überzogen werden, um die Poren zu schließen. Dadurch muss weniger Latex verbraucht werden und es entstehen glattere Strukturen.



Abb.40: Zähne mit Draht im Maul befestigt (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.41: Zahnfleisch aus Latex mit erster Farbschicht (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.42: Zahnfleisch fertig coloriert (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.43: Anbringen der Lefzen (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.44: Angehobene Lefze (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.45: Lefze mit Fellüberzug (Eigene Aufnahme, 2025)

Das Zahnfleisch wurde in dunklen Rosatönen eingefärbt. Es wirkt blass und simuliert eine Nichtdurchblutung des Fleisches. Sowohl das Zahnfleisch als auch die Zähne wurden mit einer dünnen Schicht Latex überzogen, um Feuchtigkeit im Maul zu simulieren.

Die beiden Lefzen bestehen ebenfalls aus Latex. Durch das Auftragen von dünnen Schichten konnte eine hautähnliche und bewegliche Hautstruktur aufgebaut werden. Nach dem Einfärben der beiden Teile, wurden diese mit Latex am Schaumstoff befestigt. Auch hier dient eine Schicht aus Klebstoff als Auftragsfläche für das Latex.

Die Lefzen sitzen oberhalb und unterhalb der Maulspalte. Die obere verdeckt diese komplett, während die untere nur bis zum Rand des unteren Zahnfleisches ragt.

Die Schnauze des Hundes besteht auch aus Foamclay. Im Inneren der Nase befindet sich wieder ein Draht, um sie im Schaumstoff zu befestigen.

Eine Hundeschnauze hat eine ovale Form mit zwei großen Nasenlöchern. An der Seite befinden sich Nasenflügel, durch die die Tiere ausatmen. Dieser Teil der Schnauze war besonders schwer zu modellieren, da sich die Knetmasse sehr leicht zusammendrücken lässt und dadurch immer wieder die Form während des Modelliervorgangs verliert.

Die Schnauze besitzt eine porenähnliche Struktur, welche durch viele kleine Stiche in das noch weiche Foamclay erzeugt wurde. Nach dem Trocknen folgt die Einfärbung der Schnauze mit brauner und schwarzer Farbe.

Um die Schnauze zu befestigen und sie optisch einzubetten wurde Latex auf dem umliegenden Schaumstoff aufgetragen. Das Latex soll die umliegende Haut simulieren, die bei vielen Hunden eine schwarze Verfärbung besitzt.

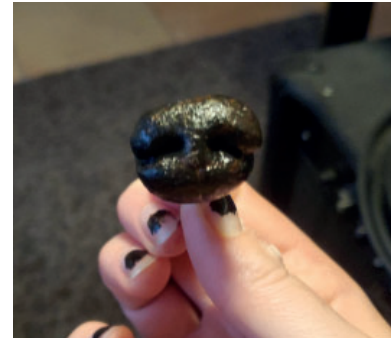


Abb.46: Schnauze frontal
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.47: Schnauze seitlich
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.48: Schnauze mit Latex überzogen und eingefärbt (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.49: Augenlieder aus Foamclay mit Latex überzogen
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.50: Eingefärbte Augenpartie
(Eigene Aufnahme, 2025)

Die geschlossenen Augen bedienen sich einer ähnlichen Herstellungsweise. Die Formen der Augenlieder wurden aus Foamclay modelliert und anschließend an die Rundungen des Schaumstoffes angepasst. Da die Lieder sehr dünn sind ist es nicht möglich einen Draht in ihnen zu verstecken. Durch die großflächige Auflage konnten sie mit einem Klebstoff an der Grundform befestigt werden. Um Kanten zu kaschieren und den Augenliedern eine Hautstruktur zu geben wurden mehrere dünne Schichten Latex aufgetragen. Im Anschluss erhielten sie eine dunkelbraune Farbe.



Abb.51: Eingefärbtes Ohr aus Latex
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.52: Knick des Ohrs
(Eigene Aufnahme, 2025)

Die Ohren heben sich leicht aus dem Fell hervor. Um diese Illusion zu erschaffen, wurde die Rückseite des zugeschnittenen, falschen Fells mit Latex bestrichen, um Stabilität zu erzeugen. Nach dem Einfärben der Innenseite konnte das Ohr in einer Wölbung an den Kopf angebracht werden. Das obere Ohr bleibt am Kopf des Hundes liegen, während das hintere auch abstehend auf dem Boden drapiert werden kann.

Die Pfoten bestehen in ihrem Grundgerüst aus zugeschnittenem Schaumstoff. Auf der unteren Seite befinden sich die Ballen, welche mit EVA-Schaum überzogen sind. Durch Hitze lassen sich die einzelnen Teile an die Rundungen des Schaumstoffes anpassen. Durch schwarze Farbe erhielten die Ballenzwischenräume eine optische Tiefe und einen höheren Realismus, welche durch das Anbringen von Fell erhöht wurde. Die Krallen bestehen aus Foamclay und sind durch Draht im Schaumstoff befestigt. Um eine optische Struktur zu erschaffen, wurden die einzelnen Krallen mit Acrylfarbe eingefärbt.



Abb.53: Schaumstoffpfoten mit EVA-Schaum
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.54: Pfote Seitenansicht
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.55: Krallen aus Foamclay
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.56: Krallen bemalt
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.57: Eingesetzte Krallen und
gefärbtes Fotenbett
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.58: Pfote mit Fell
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.59: Rippen geformt aus Worbla und ausgebessert mit Foamclay
(Eigene Aufnahme, 2025)

Bei der Herstellung der Rippen kam Worbla zum Einsatz. Worbla ist ein thermoplastisches Material, welches sich durch Hitze verformen lässt. Da es an sich selbst klebt benötigt man keinen Klebstoff, um einzelne Teile zu verbinden. (Craftingspace, 2025)

Mit dem Worbla wurden die einzelnen Rippenteile geformt. Da das Worbla sehr weich wird, wenn es heiß ist, war es schwer eine runde und glatte Form zu erreichen. Um zu kantig aussehende Stellen auszubessern, wurde Foamclay auf die betreffenden Stellen aufgetragen. Mit weißer Acrylfarbe erhielten die Rippen ihre knochige Farbe, welche später durch Kunstblut ergänzt wurde.

Kopf und Pfoten, sowie auch die Rute des Tieres wurden im späteren Verlauf mit Draht und Klebstoff an den Körper angebracht.

4.6. GESTALTUNG DES INNENRAUMS

Der Bauch des Tieres ist verletzt und man kann durch die Rippen in den hohlen Körper hineinsehen. Organe besitzt das Tier nicht mehr. Um diese Illusion zu erzeugen, war die Verwendung von Latex und Kunstblut essenziell.

Die zuvor geformten Rippen wurden zunächst in den Bauchraum eingeklebt. Um sie zu stabilisieren, kam Draht zum Einsatz. Der Innenraum, sowie die äußeren Ränder der Verletzung sollten mit Latex hergestellt werden. Da der Schaumstoff das Latex aufsaugt und der Bauch großflächig ausgekleidet werden musste, wurden die einzelnen Hautpartien separat angefertigt und danach mit Latex an die entsprechenden Stellen geklebt. Das Einsetzen der Latexteile wurde durch die Rippen deutlich erschwert.



Abb.60: Einsetzten der Rippen (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.61: Latex hinter den Rippen (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.62: Latex in und um den Bauchraum (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.63: Latex auf Folie (Eigene Aufnahme, 2025)

Die Hautstrukturen wurden mit verschiedenen Techniken hergestellt. Für dünne Strukturen wurden gleichmäßige Schichten auf Frischhaltefolie aufgetragen. Dadurch erhielt das Latex eine sehr zerknitterte und zerrissene Struktur, welche an den Rändern der Verletzung angebracht wurde. Die Frischhaltefolie diente auch zur Stabilisierung von dünnen, glatten Latexteilen und ermöglichte eine hohe Flexibilität und Stabilität.



Abb.64: Latex auf Netz
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.65: Eingefärbtes Latex
(Eigene Aufnahme, 2025)

Für dickere Teile wurde Latex auf einen geraden Untergrund gegossen und grob in Form gebracht. Der Nachteil an diesen Teilen war, dass sie über Nacht getrocknet werden mussten und nicht direkt einsetzbar waren.

Eine weitere Technik war, Latex auf einem Netzstoff anzubringen. Der Stoff wurde getränkt und anschließend aufgehängt zum Trocknen. Dabei entstanden löchrige Strukturen in unterschiedlichen Dicken. Dieser Teil befindet sich im Inneren des Bauches und stellt fleischige Teile aus verletzten Muskeln dar.

Um die einzelnen Teile zu verbinden und besonders die Wölbungen der Rippen unter dem Fleisch hervorzuheben wurde wieder mit mehreren Schichten Latex gearbeitet.

Der Bauchraum konnte nun nach und nach blutig eingefärbt werden. Das Kunstblut besteht hierbei aus eingefärbtem Latex in unterschiedlichen Tonabstufungen. Es war wichtig, dass das Blut frisch aussieht, aber keine Spuren oder Flecken hinterlässt.

Mit einem hellen Rotton wurden Bauch und Außenseite grundiert. Die Rippen sollten hierbei weiß durchscheinen. Durch dunklere Rottöne konnten Tiefe und Struktur aufgebaut werden.

Das Latex förderte außerdem den Realismus, da durch das wiederholende Auftragen fleischige Hautpartien und Blutspuren erzeugt wurden.



Abb.66: Erste Schicht Kunstblut (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.67: Ansicht Innenraum erste Schicht (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.68: Zweite Schicht Kunstblut (Eigene Aufnahme, 2025)

4.7. ANBRINGEN VON FELL

Das genutzte Kunstfell sieht sehr real aus, da die Kunstfasern in unterschiedlichen Längen und Farben auf dem Stoff angebracht sind. Es entsteht die Illusion von Unterwolle und Deckhaar, welches viele Hunde besitzen. Das Fell hat eine hellgraue Farbe und ist zottelig. Dadurch eignet es sich hervorragend für die Imitation eines irischen Wolfhundes.

Das Kunstfell wurde in vielen kleinen Teilen auf den Hund angebracht. Dabei musste die Wuchsrichtung beachtet werden. Kanten und unschöne Übergänge ließen sich durch das nahtlose Anlegen der einzelnen Stücke vermeiden. Sichtbare Kanten an Augen oder Pfoten wurden mit einzeln aufgeklebten Haaren kaschiert. Um die Haare nicht zu beschädigen, muss der Stoff immer auf der Rückseite geschnitten werden. Nach dem groben Ausmessen und Zuschneiden der einzelnen Flächen wurden die Stücke auf verschiedene Weise angeklebt.



Abb.69: Kunstfell mit sichtbarer Kante (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.70: Übergänge mit einzelnen Haare abdecken (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.71: Ränder der Augen kaschieren (Eigene Aufnahme, 2025)

Am Kopf wurde mit Latex und Leim gearbeitet. Das Latex wurde zum Beispiel auf die Lippen aufgetragen, um hier Halt und Flexibilität zu maximieren. Zusätzlich trocknet dieser Klebstoff schnell und ist besonders geeignet, um schwierige Stellen Stück für Stück anzukleben und immer wieder trocken zu föhnen. Der Leim ermöglicht eine großflächigere Anbringung und ist nach kurzem Föhnen in der Lage den Stoff zu halten. Um einzelnen Haare in Augen- und Nasenpartien anzubringen, wurden die Haare zunächst vom Stoff getrennt und in feinen, kleinen Büscheln mit Latex aufgetragen.

Ähnlich wurden die Pfoten mit Fell und Leim überzogen. Dabei mussten die Krallen beachtet werden. Um diese einzubetten, kamen wieder einzelnen mit Latex angeklebte Fellbüschel zum Einsatz. Für großflächigere Teile auf dem Körper wurde Sprühkleber aufgetragen. Dieser lässt sich schnell verteilen und trocknet zügig.

4.8. VERLETZUNGEN AM KÖRPER

Auf der Schulter des Tieres befinden sich mehrere tiefe Verletzungen, die zum offenen Bauchraum führen. Sie zeigen den Kampf und die Kraft des Gegners.

Um eine vorbereitete Latexhaut anzubringen, wurde das Fell zunächst abgeschnitten. Das längliche Latexteil konnte so leicht an den Körper angebracht werden und Tiefe simulieren. Um die Wunde aufklaffen zu lassen, wurde das Latex in der Mitte länglich aufgeschnitten und zur Seite geklappt. Mit einer Latexschicht und schwarzer Farbe konnte Tiefe in der e erzeugt werden. Das Kunstblut besteht wieder aus gefärbtem Latex und verleiht der Wunde ihren Realismus.

Kleinere oberflächliche Verletzungen wurden durch das Abschneiden von Haarpartien und dem Auftragen von rotem Latex erzeugt.



Abb.72: Wunde geformt aus Latex (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.73: Wunde mit Kunstblut eingefärbt (Eigene Aufnahme, 2025)

4.9. ABSCHLIEßENDE DETAILS

Zum Schluss wurden Teile des Fells, besonders um den Bauchraum mit rotem Latex eingefärbt. Auch die Pfoten erhielten Spuren des Kampfes. Im Maul des Hundes wurden Fell und Blut präpariert.

Die Fellstruktur wurde an einigen Stellen mit Klebstoff oder Latex manipuliert, um sie in die richtige Form zu bringen oder einen verklebten Look zu erzielen.

Simulierter Schmutz und Staub lässt den Hund echter aussehen und zeigt sowohl sein Leben im Stall als auch seinen Tod im Kampf.

4.10. FOTOS VOM FERTIGEN HUND



Abb.74: Hund seitlich, Canon 250D, 50mm (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.75: Hund frontal, Canon 250D, 50mm (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.76: Detail Schulter und Bauch, Canon 250D, 135mm (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.77: Detail Verletzung Bauch, Canon 250D, 135mm (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.78: Detail Vorderbeine, Canon 250D, 80mm (Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.79: Hund frontal, Canon 250D, 135mm
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.80: Detail Verletzungen, Canon 250D, 80mm
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.81: Detail Kopf, Canon 250D, 135mm
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.82: Detail Bauch, Canon 250D, 135mm
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.83: Detail Zähne, Canon 250D, 135mm
(Eigene Aufnahme, 2025)

4.11. HERAUSFORDERUNGEN UND LÖSUNGEN WÄHREND DES HERSTELLUNGSPROZESSES

Die Herstellung eines Tieres in dieser Größe bringt viele verschiedene Herausforderungen mit sich.

Ein wichtiger Punkt war die korrekte anatomische Herstellung des Hundes. Die einzelnen Muskeln und Knochen lassen sich schwer aus dem Schaumstoff herausarbeiten. Um die Form des Tieres zu erreichen, bedarf es vieler Referenzen und genauen Abmessungen. Da kein irischer Wolfshund für Abmessungen zur Verfügung stand, mussten diese aus verschiedenen Quellen, wie zum Beispiel einem Rassehandbuch, angesammelt werden. Für ein Proportionsverständnis diente ein kleinerer Hund als Referenz.

Trotzdem war es nicht möglich alle Muskelgruppen und Knochen korrekt abzubilden. Durch das Fell lassen sich jedoch kleine anatomische Ungenauigkeiten gut abdecken.

Der Prozess des Formens stellte sich als sehr zeitintensiv heraus. Durch das Vereinfachen von nicht sichtbaren Bereichen, konnte sowohl Zeit als auch Material gespart werden, ohne den Gesamteindruck zu verlieren.

Die Requisite ist groß und lässt sich zusätzlich schwer händeln. Durch ihr eigenes Gewicht war es teilweise schwer, eine gute Stabilität im

Gerüst zu erzeugen. Durch die fehlende Stabilität ist zum Beispiel der Brustkorb abgesunken und eine Hinterpfote eingeknickt. Das Einbauen von PVC-Rohren, Schaumstoff und Klebstoff konnte diese Instabilität beheben.

Unnatürliche Übergänge im Fell lassen sich teilweise nicht vermeiden. Um diese zu verstecken konnte mit losem Fell oder Dreck und Kunstblut gearbeitet werden. Auf der Kamera fallen diese Details durch Licht und Tiefenunschärfe nicht so stark auf. Außerdem liegt der Fokus eher auf dem Kopf und den Verletzungen. Der Blick des Betrachters wird als aktiv geleitet.

Das begrenzte Budget erforderte eine gute Kalkulation und die Arbeit mit günstigen Materialien. Das Fell ist hierbei am teuersten gewesen. Durch die Größe wurde viel Material benötigt. Mit dem Schaumstoffkern konnten Kosten eingespart werden, da man diesen als Restbestände auch kostenlos besorgen kann. Auch die restlichen Materialien wurden sorgfältig ausgewählt, um die Ausgaben so gering wie möglich zu halten. Dabei kamen vor allem wiederverwertete oder günstig erhältliche Komponenten zum Einsatz. Durch diese Herangehensweise konnte trotz des begrenzten Budgets ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielt werden, ohne dabei auf Stabilität oder eine ansprechende Optik zu verzichten.

Eine der größten Herausforderungen bestand darin, konkrete Pläne für das Projekt zu erstellen. Oft zeigte sich erst während der Umsetzung, dass bestimmte Ideen nicht wie gedacht funktionierten oder angepasst werden mussten. Dadurch war es notwendig, viele Dinge auszuprobieren, zu verwerfen oder abzuändern, was teilweise sehr zeitaufwendig war.

Dennoch war dieser Prozess ein wichtiger und positiver Teil der Arbeit: Durch das Experimentieren und die wiederholten Anpassungen konnte viel praktische Erfahrung gesammelt werden. Jede Änderung führte zu neuen Erkenntnissen, die halfen, das Endergebnis zu verbessern und kreative Lösungen für unerwartete Probleme zu finden.



Abb.84: Austausch von kurzem Fell zu langem Fell an der Pfote
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.85: Öffnen der Beinpartie
(Eigene Aufnahme, 2025)



Abb.86: Korrigieren der Anatomie
(Eigene Aufnahme, 2025)

A large, bold, red number '5' is positioned on the left side of the image, partially overlapping the text.

TIERE ALS REQUISITE AM FILM

5.1. EINSATZ VON TIEREN IM FILM ALS REQUISITE

Wenn Tiere im Film zu sehen sind, belegen sie häufig Rollen des treuen Begleiters oder sie dienen als visuelle Stütze um den Film real wirken zu lassen.

Timmy der Hund übernimmt in der Serie „Fünf Freunde“ (Gatward, 1978-1979) die Rolle des treuen und schlauen fünften Freundes. Die berühmten Fünf Freunde, basierend auf den Büchern „Fünf Freunde“ (Blyton, 1953-1970), sind eine Gruppe aus vier Kindern und einem Hund, die gemeinsam auf Abenteuer gehen und knifflige Fälle lösen. Der Hund treibt oft die Handlung der Geschichte voran und hilft den Kindern beim Lösen von Problemen.

Der Hund ist sowohl mit den Kindern als auch allein unterwegs. Er absolviert viele verschiedene Stunts und zeigt körperlichen Einsatz, sowie das Ausdrücken verschiedener Emotionen. Er führt dabei verschiedene Tricks aus und erschafft eine menschlich wirkende Persönlichkeit, die selbstständig denkt und handelt. Der Umgang mit dem Hund ist dabei innerhalb der Geschichte immer sehr mitfühlend und freundlich. Es wird Rücksicht auf ihn genommen und er wird als Freund wertgeschätzt und respektiert.



Abb.87: Fünf Freunde aus der Folge „Fünf Freunde im Nebel“ (Gatward, 1978)



Abb.88: Kampfszene in der mehrere Pferde zu Fall gebracht werden (Rialto Film, 1962)

In Filmen wie „Der Schatz im Silbersee“ (Wendlandt, Reinl, 1962) werden Pferde eingesetzt, um Filme und ihre Geschichten authentischer wirken zu lassen. Die Pferde sind das wichtigste Transportmittel. Sie erfüllen keine tragende Rolle und dienen rein als Requisite.

In vielen der Winnetou Filme sind die Pferde in Kämpfe verwickelt. Sie führen dabei sehr riskante Stunts aus, um Chaos innerhalb des Schlachtfeldes zu erzeugen. Pferde werden dabei zu Fall gebracht oder galoppieren ohne ihre Reiter weiter. Um Szenen rasanter und hektischer wirken zu lassen, führen die Tiere schnelle Galopps mit abruptem Start und Stopp aus. Die sich hektisch bewegendenden Tiere mit ihren aussagekräftigen Gesichtsausdrücken tragen zu der teils angespannten Grundstimmung innerhalb der Szene bei.

Auch tote Tiere werden in vielen Filmen behandelt. Sie dienen als Schockmoment, lösen neue Handlungsstränge aus oder unterstreichen das Trauma einer Person.

Im Film „Lords of Chaos“ (Flanagan, 2018) sammelt der Charakter „Dead“ tote Tiere. Er bedient sich dabei unter anderem an Tieren, die von Autos angefahren wurden. Der Charakter fühlt sich verbunden mit der Natur und schöpft aus dem Tod neue Kraft. Die Geschichte basiert auf wahren Begebenheiten. Die Tiere tragen zu der ungemütlichen und verstörenden Atmosphäre bei und zeigen den Wahnsinn, der sich innerhalb der Gruppe abspielt.

Den Tieren wird keine persönliche, sondern spirituelle Rolle gegeben. Das Tier wird nicht als einzelnes Lebewesen betrachtet, sondern ist Teil des gesamten makaberen Konstruktes. Dabei werden sie wie Objekte behandelt.



Abb.89: Charakter „Dead“ (Pelle) hält einen toten Fuchs (VICE Films, 4 ½ Film, Insurgent Media, 2018)

5.2. ETHIK UND RECHTLICHE ASPEKTE VON LEBENDEN TIEREN ALS REQUISITE

Das „No Animals Were Harmed Program“ (American Humane Association, o.J.) gibt Richtlinien vor, wie Tiere am Set behandelt werden sollten. Die Organisation hat das Ziel, Tiere bei Filmproduktionen zu schützen. Sie überwachen Filmsets und kontrollieren das Tierwohl.

Ihre allgemeinen Regeln beinhalten, dass kein Tier unnötigen Schmerz, Leid oder Stress erfahren sollte. Auch gefährliche Szenen müssen vermieden werden. Des Weiteren sollte auf eine artgerechte Haltung und Pflege geachtet werden. Das Tierwohl steht an erster Stelle und muss zu jeder Zeit eingehalten werden. Für die Einhaltung sorgt ein Tierschutzbeauftragter. (American Humane Association, o.J.)

Für Hunde gilt eine Impfpflicht und im Einzelfall müssen Gesundheitsnachweise erbracht werden. Am Set bestehen allgemeine Sicherheitsmaßnahmen, die besagen, dass Hunde stets angeleint und beaufsichtigt werden sollen. Wasser muss bereitgestellt werden und die Hunde müssen eine artgerechte Unterkunft haben. (American Humane Association, o.J.)

Pferde und Nutztiere benötigen eine sichere und saubere Unterkunft. Das Training muss sie ausreichend auf eine Szene vorbereiten, um Stress zu vermeiden. Trainingseinheiten sollten überwacht werden und dürfen keine tierschutzwidrigen Methoden beinhalten. (American Humane Association, o.J.)

Ob die Nutzung von Tieren als Requisite ethisch vertretbar ist wird immer wieder diskutiert. Die Kunst stünde hier im Konflikt zu dem Tierwohl. Tiere würden Stress erleiden durch die ungewohnte Umgebung und die wenige Rücksicht von Regie und Produktion. Durch das nicht einhalten der Tierschutzrichtlinien und eine fehlende Überwachung würde es zu vermeidbaren Schäden der Tiere kommen. (Wilkins, 1981)

Die Arbeit mit Tieren an einem Set kann aber auch positiv sein. Wenn der Tierschutz gewährleistet ist und die Tiere gut auf ihren Job vorbereitet werden, so profitieren Mensch und Tier. Die Darstellung von Tieren in Filmen könne zu einem höheren Bewusstsein für diese führen. Sie würden die Empathie fördern und könnten zum Handeln auffordern. (Finn, 2023).

Tieren wird in vielen Produktionen eine tragende Rolle gegeben. Sie erhalten einen Charakter, der an unsere Emotionen und unser Mitgefühl anknüpft. Wenn das Tierwohl gewährleistet ist und die Tiere ihren Job entspannt ausführen können, dann kann der Einsatz ethisch vertretbar sein. Dabei sollte man aber die Tierart beachten. Ein domestizierter Hund ist von Natur aus dem Menschen aufgeschlossen und lässt sich leichter trainieren als ein Wildtier. Besonders bei Wild- oder Fluchttieren kann es schnell zu Stress am Set kommen.

Die Auflagen und der Aufwand, um ein Tier in einem Film zeigen zu können sind allerdings sehr hoch. Ob es Produktionen immer schaffen Tieren keinen Stress oder sogar Leid zuzuführen ist dabei fragwürdig.

5.3. ETHIK UND RECHTLICHE ASPEKTE VON TOTEN TIEREN ALS REQUISITE

Die American Humane Association empfiehlt, statt toten Tieren, SFX-Requisiten oder lebende, trainierte Tiere zu nutzen. Wenn tote Tiere eingesetzt werden, müssen Dokumente vorliegen. Diese sollen die Herkunft und die Todesursache des Tieres belegen. Kein Tier darf für Filmproduktionen getötet werden. Während der Dreharbeiten muss das Ausbreiten von Krankheiten verhindert werden. Der Kadaver wird nach den Dreharbeiten fachgerecht entsorgt. (American Humane Association, o.J.)

Neben den Richtlinien für das Wohl der Tiere greift bei der Verwendung von toten Tieren unter anderem das Bundesnaturschutzgesetz, kurz BNatSchG. Dabei geht es um geschützte Tierarten. Natur- und Artenschutz hört nicht nach dem Tod eines Tieres auf. Daher ist es wichtig Nachweise über die rechtmäßige Herkunft einer geschützten Tierart zu erbringen. (BNatSchG, 2023, §46)

Tote Tiere an einem Filmset zu haben ist aus verschiedenen Gründen schwierig. Kadaver verwesen kontinuierlich und müssen gekühlt werden. Sie geben einen beißenden Geruch ab, was besonders in geschlossenen Räumen sehr unangenehm sein kann. Außerdem kann die Verwendung von derartigen Requisiten zu psychischen Belastungen von Mitarbeiter*innen führen. So zum Beispiel im Fall von der Serie „Genera+ion“ (Barnz, Barnz, Dunham, 2021). Hier sollte eine echte tote Katze in einer Szene seziiert werden. Dies wäre mit den Schauspieler*innen nicht vollständig abgesprochen gewesen, woraufhin zwei Darsteller*innen das Set verlassen haben sollen. (Spangler, 2021)

Im Fall von „Cannibal Holocaust“ (Deodato, 1980) wurden vor der Kamera mehrere Tiere getötet. Hier soll die Grenze zwischen Fiktion und Realität überschritten worden sein, durch das Inszenieren echter Tierquälerei. Die Zuschauer befänden sich beim Anschauen des Filmes in einem moralischen Dilemma, da sie echtes Leid konsumieren. Der Film hat für viele Diskussionen, weltweite Verbote und strafrechtliche Ermittlungen gesorgt. (Bernard, 2016)

Aus ethischer Sicht ist das Zeigen von toten Tieren innerhalb des Spielfilmes und der Unterhaltungsbranche höchst fragwürdig und unterliegt vielen Auflagen und Regeln. Produktionen bedienen sich daher lieber an nachgestellten Requisiten oder computergenerierte Special Effects um derartige Bilder zu zeigen.



Abb.90: Plakat „Cannibal Holocaust“ (Deodato, 1980)

5.4. HISTORISCHE BETRACHTUNG DER DARSTELLUNG VON TOTEN TIEREN IM FILM

In früheren Filmproduktionen wird oft mit echten Tieren gearbeitet. Dies hat verschiedene Gründe. Zum einen sind es die technologischen Beschränkungen. Heutzutage erwecken wir Tiere mit Hilfe von Computern oder Animatroniken zum Leben. Im frühen 20. Jahrhundert gab es diese Möglichkeiten nur eingeschränkt. Auch das fehlende Bewusstsein für die Tiere und den Tierschutz trägt dazu bei.

Im surrealen Kurzfilm „Un Chien Andalou“ (Buñuel, Dalí, 1929) wird das Auge eines Kalbes verwendet. Das Auge wird durchtrennt und sorgt für eine realistische Darstellung. Hier sind es die fehlenden technologischen Mittel, die dazu führten, ein echtes Tier, beziehungsweise einen Teil davon zu verwenden.



Abb.91: Der Darstellerin wird das Auge aufgehalten und eine Rasierklinge wird angesetzt (Buñuel, 1929)



Abb.92: Das Auge eines Kalbs wird aufgeschnitten (Buñuel, 1929)

Für eine winterliche Märchenstimmung sind in „Snow White“ (Dawley, 1916) gefrorene Tauben und Kleinvögel in einigen Szenen zu sehen. Die Tiere stammen aus Geflügelzuchten. Es ist üblich gewesen diese Tiere für Schneeszenen zu verwenden, um den winterlichen Eindruck zu verstärken. (Burt, 2002)

Heutzutage würden Filmproduktionen für solche Szenen computeranimierte Vögel nutzen oder auf bewegliche Requisiten zurückgreifen. Für damalige Verhältnisse war es am einfachsten und kostengünstigsten tote, gefrorene Tiere zu verwenden.

Um glaubwürdige Naturaufnahmen zu erstellen, wurden für „Redemption“ (Golden, Steiger, 1917) mehrere tote Tiere dargestellt für eine abgeschlossene Jagdszene. Die Tiere wurden zuvor von Jäger*innen erlegt. Auch dies ist eine gängige Vorgehensweise für damalige Filmproduktionen. (Mitman, 1999) Das Bewusstsein für Tiere, insbesondere Wildtiere ist hier noch nicht vorhanden. Der Umgang und die Nähe zu dem Tod von Tieren stehen im Kontrast zum heutigen Bild. Die Sichtbarkeit von getöteten Tieren ist zu dieser Zeit noch tiefer im Alltag verankert.

Auch für den Film „Jesse James“ (Trimble, 1917) wurde ein bereits totes Nutztier abgebildet. Das Schwein liegt am Straßenrand und unterstreicht das rustikale Flair. Laut Zeitzeugen sei dies damals unproblematisch gewesen, da das Symbolbild nur kurz im Bild zu sehen war. (Anderson, 2013)

Aus heutiger Perspektive scheint der Einsatz eines toten Tieres für eine derartige Szene nicht gerechtfertigt. Die Bewertung solcher Darstellung hat sich verändert. Ebenso die technischen Mittel. Höchstwahrscheinlich würden Produktionen hierfür auf den Einsatz von CGI zurückgreifen.

Aus praktischen und ästhetischen Gründen werden Bilder von echten toten Tieren in Filmen des frühen 20. Jahrhunderts gezeigt. Dies gehört zur Normalität und wird nicht näher hinterfragt. Die Frage nach der Ethik und Entstehen des Bewusstseins, sowie erste Tierschutzgesetze entwickeln sich erst später.

Ein Wendepunkt hierbei ist der Sturz eines Pferdes, welches für Aufsehen sorgt. Das Pferd springt im Film „Jesse James“ (King, 1939) eine Klippe hinunter und stirbt dabei. Dem Pferd werden vorher die Augen verbunden, damit es vor der Klippe nicht zum Stehen kommt. Dies führt zu Kritik in der Gesellschaft und schlussendlich werden neue Regelungen für den Umgang mit Tieren am Set eingerichtet. Die American Humane Association fängt an sich stärker für den Tierschutz an Filmproduktionen einzusetzen. (Klein, 1987)

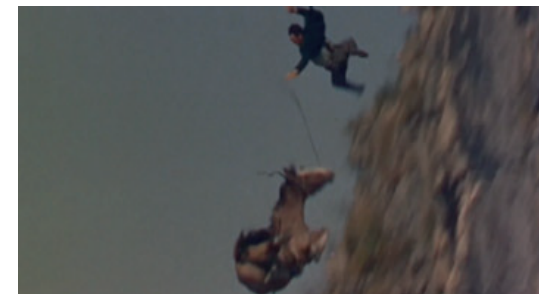


Abb.93: Pferd wird in „Jesse James“ von einer Klippe gestürzt (King, 1939)

5.5. VORTEILE VON SFX-REQUISITEN ZU ECHTREQUISITEN

Aus den letzten Kapiteln lässt sich gut entnehmen, warum SFX-Requisiten vorteilhaft zu Echtrequisiten sind.

Bezogen auf Tiere sind SFX-Requisiten praktischer und einfacher am Set zu händeln. Sie erfordern keine extra Auflagen oder Tierschutzbeauftragte. Außerdem können Szenen gedreht werden, die für ein lebendes Tier zu gefährlich sind oder im Widerspruch zu den Tierschutzgesetzen stehen. So wird Geld gespart und Tiere geschont. Besonders die Darstellung von verletzten oder toten Tieren kann durch die Verwendung von SFX möglich gemacht werden. In der Gestaltung sind SFX-Requisiten keine Grenzen gesetzt und Motive können frei gewählt werden. Zudem bietet eine Requisite eine höhere Genauigkeit für Continuity.

Aufgrund der oben genannten Punkte kam für die Produktion von „Askir“ nur eine SFX-Requisite in Frage. Wir haben dadurch keine Probleme mit Auflagen und schonen die Filmcrew und Schauspieler*innen.

5.6. VORTEILE VON SFX-REQUISITEN GEGENÜBER CGI

Computer-Generated Imagery, kurz CGI, bezeichnet die Erstellung von digitalen Bildern und Effekten mit Hilfe von Computergrafiken. Es ist in der heutigen Zeit ein zentrales Werkzeug in der Filmindustrie für die Erstellung von visuellen Effekten, Animationen oder Darstellung fiktiver Objekte. Mit dieser Technik kann man zum Beispiel Explosionen zeigen oder einen Drachen zum Leben erwecken. (Rehak, 2023)

CGI animierte Tiere sehen wir in vielen Filmen. In „Life of Pi“ (Lee, 2012) ist der Löwe größtenteils animiert. Dies bietet ähnliche Vorteile wie eine SFX-Requisite. Es werden keine Auflagen benötigt und die Bewegungsabläufe des Tieres können genau bestimmt werden. Zusätzlich ist die Arbeit mit einem echten Löwen sehr gefährlich. Durch das animierte Tier besteht keine Gefahr für den Hauptdarsteller und die Filmcrew.

CGI hat aber einen entscheidenden Nachteil. Die Requisite oder der Effekt sind nicht am Set zu sehen. Es ist schwieriger für Schauspieler mit ihnen zu interagieren. Auch der direkte Kontakt ist nicht gegeben. Besonders für Low-Budget Produktionen ist die Arbeit mit CGI sehr aufwendig und kostspielig.

In der Szene, in der der Hundekadaver zu sehen ist, soll der Hauptdarsteller mit einem Messer die Lefze des Tieres anheben. Dies wäre mit einem CGI animierten Tier schwer möglich. Durch die Requisite erhält die Interaktion ein realistisches Aussehen. Die Requisite bietet außerdem eine Spielgrundlage für die Schauspieler*innen und setzt eine Atmosphäre vor Ort. Zudem ist es günstiger und zeitsparender als CGI.

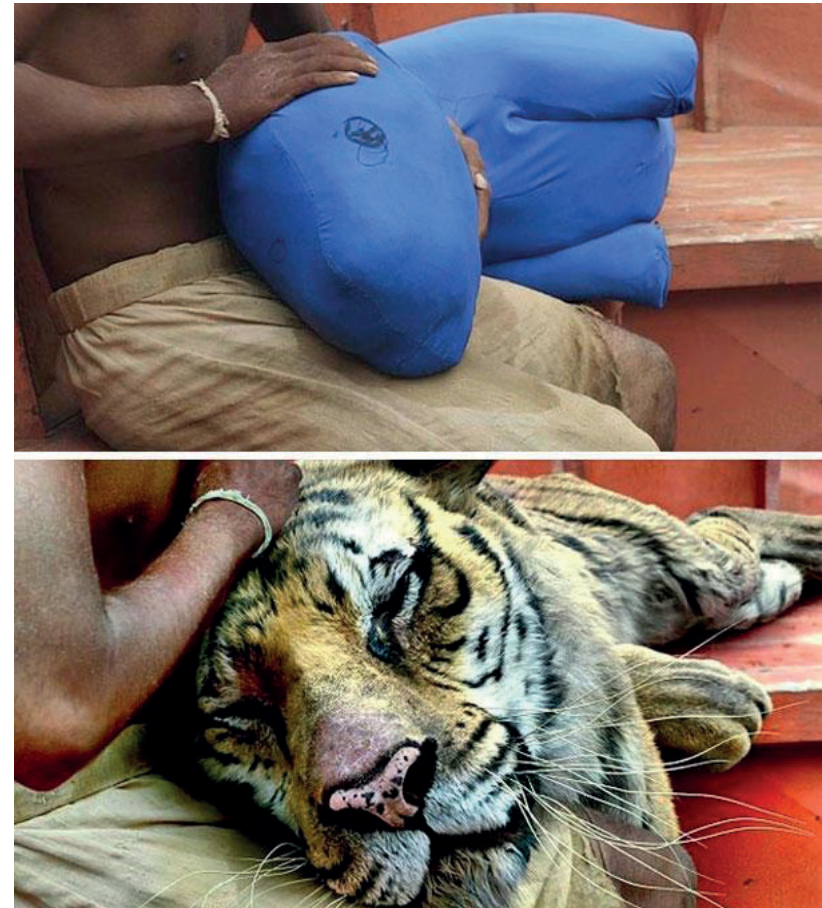


Abb. 94: CGI in „Life of Pi“ (Lee, 2012)



FAZIT

6.1 ZUSAMMENFASSUNG DER ERGEBNISSE

Durch die Recherche und die gesammelte praktische Erfahrung lassen sich die beiden am Anfang gestellten Fragen beantworten.

Das Herstellen von SFX-Requisiten mit begrenzten Ressourcen ist durch die Nutzung von Restmaterialien, günstigen Werkstoffen und vielseitig einsetzbaren Substanzen wie Latex möglich. Materialien und Zeit können während des Prozesses eingespart werden und kreative Improvisationen mit praktischen, erlernten Techniken verbunden werden.

Generelle zu beachtende Faktoren bei SFX-Requisiten umfassen die Funktionalität und Interaktion. Bei dem Hundekadaver war es zum Beispiel wichtig eine bewegbare Lefze herzustellen. Verbunden

damit ist die Auswahl von Materialien, welche sich nach Gewicht Bearbeitbarkeit, Kosten und Einsatz richten. Dabei ist die Machbarkeit sehr wichtig. Perfekter Realismus ist nicht immer nötig und kann im Falle des Hundes von Fell, Blut, Kameraeinstellungen und Licht kaschiert werden.

Durch die Verwendung einer SFX-Requisite entstehen keine rechtlichen oder ethischen Probleme und es kann eine authentische Interaktion am Set stattfinden ohne Schauspieler*innen belasten oder gefährden zu müssen. Zusätzlich bietet eine SFX-Requisite Flexibilität und Gestaltungsfreiheit am Set.

6.2 AUSBLICK AUF ANWENDUNG DER SFX-REQUISITE FÜR DEN SERIENPILOTEN

Das Ziel, eine realistische, beispielbare SFX-Requisite in Form eines Hundekadavers herzustellen wurde erreicht. Der Hund soll für den Serienpiloten „Askir – Ein Grab aus Eis“ genutzt werden. Durch das Ausarbeiten theoretischer Grundlagen und der praktischen Umsetzungen konnten wertvolle Erfahrungen gesammelt und ein überzeugendes Endergebnis hergestellt werden.

Die Requisite gibt die Möglichkeit die Atmosphäre durch ihre physische Präsenz zu beeinflussen und damit die Schauspieler*innen aber auch das Filmteam zu unterstützen. Durch die Drehlocation und den Einsatz vonameratechniken und Licht kann der Realismus des Kadavers vor Ort erhöht werden.

Mit den genutzten Materialien ist der Hund leicht am Set händelbar. Das geringe Gewicht ermöglicht einen leichten Transport vor Ort, was aufgrund der schlechten Erreichbarkeit mit einem Fahrzeug sehr praktisch ist. Trotzdem hat er eine hohe Stabilität und ist somit resistenter gegen Beschädigungen beim Transport oder dem Einsatz vor der Kamera.

Der Hund wird dazu beitragen ein ästhetisch ansprechendes und narrativ unterstützendes Bild zu erschaffen.

6.3 ABSCHLIEßENDE WORTE

Das Projekt zeigt, dass auch mit geringen Ressourcen professionelle Ergebnisse möglich sind. Dabei können die erlernten Techniken auf andere Arbeitsprozesse übertragen werden und gesammelte Erfahrungen für folgende Requisiten eingesetzt werden.

Diese Arbeit hat eine hohe Relevanz für Low-Budget-Produktionen und bietet Filmemachern und Requisiteur*innen einen Leitfaden für die Verwendung und Herstellung von Tierkadavern.

Die gewonnen Erkenntnisse sind sowohl fachlich als auch persönlich eine wertvolle Erfahrung. Sie unterstreichen außerdem die Relevanz von SFX-Requisiten als kreative, flexible und ressourcenschonende Alternative zu CGI oder Echtrequisiten und zeigen ihr großes Potenzial für zukünftige Produktionen.



QUELLEN VERZEICHNIS

7.1. Quellenverzeichnis

Álvarez, F. (Regisseur). (2024). Alien: Romulus [Film]. Scott Free Productions & Brandywine Productions.

American Humane Association. (o. J.). Dog Guidelines. <https://humanehollywood.org/guideline/dog-guidelines/> (29.05.2025)

American Humane Association. (o. J.). Horse (Equine) and Livestock Guidelines. <https://humanehollywood.org/guideline/horse-equine-and-livestock-guidelines/> (29.05.2025)

American Humane Association. (o. J.). No Animals Were Harmed Program. <https://www.americanhumane.org/initiative/no-animals-were-harmed/> (29.05.2025)

American Humane. (o.J.). Dead animals and animal parts. <https://humanehollywood.org/guideline/dead-animals-and-animal-parts/> (01.06.2025)

Anderson, D. L. (2013). How the horror film broke its promise: Hyperreal horror and Ruggero Deodato's Cannibal Holocaust. Horror Studies.

Barnz, Z., Barnz, D., Dunham, L., & HBO Max. (2021). Genera+ion [TV series]. United States: HBO Max.

Benesch, C. (2024). Marcel Barion: Requisiten: Zur Spezifik handlungsbezogener Dinge.

Bernard, M. (2016). The only monsters here are the filmmakers: Animal cruelty and death in Italian cannibal films. In S. Baschiera & R. Hunter (Hrsg.), Italian Horror Cinema (S. 191–206). Edinburgh: Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9780748693535-016> (02.06.2025)

Blyton, E. (1953–1970). Fünf Freunde [Buchreihe, 21 Bände]. Bertelsmann.

Brockmann, W., Geiß, P. L., Klingen, J., & Schröder, K. B. (2005). Klebtechnik: Klebstoffe, Anwendungen und Verfahren. Wiley-VCH.

Bundesagentur für Arbeit. (2025). Requisiteur/in. <https://web.arbeitsagentur.de/berufenet/beruf/7413#ueberblick> (04.05.2025)

Bundesministerium der Justiz. (2023). § 46 BNatSchG – Besitz geschützter Tiere und Pflanzen. In Gesetz über Naturschutz und Landschaftspflege (Bundesnaturschutzgesetz – BNatSchG). https://www.gesetze-im-internet.de/bnatschg_2009/__46.html (01.06.2025)

Buñuel, L., & Dalí, S. (Directors). (1929). Un chien andalou [Film]. Les Grands Films Classiques

Burt, J. (2002). Animals in Film. Reaktion Books.

Clement, J. Waititi, T. (Schöpfer). (2019). What We Do in the Shadows [Fernsehserie]. FX Productions.

Craftingspace. (2025). Worblas Finest Art. <https://www.craftingspace.de/worbla/worblas-finest-art/> (20.07.2025)

Dawley, J. S. (Regisseur). (1916). Snow White [Film]. Famous Players Film Company.

Deodato, R. (Regisseur). (1980). Cannibal Holocaust [Film]. F.D. Cinematografica.

Finn, S. M. (2023). Farmed animals on film: A manifesto for a new ethic. Palgrave Macmillan.

Flanagan, J. (Regisseur). (2018). Lords of Chaos [Film]. Lionsgate.

FoamInsider. (o. J.). EVA foam.

<https://www.foaminsider.com/materials/eva-foam/> (28.05.2025)

Gatward, J. (Executive Producer). (1978-1979). Fünf Freunde [Fernsehserie]. Southern Television; ZDF.

Golden, J. A., & Steiger, J. (Regisseure). (1917). Redemption [Film]. Triumph Film Corporation.

Govier, J. (1986). Theaterwerkstatt: Bühnenrequisiten selbstgemacht. Bauverlag.

Hallström, L. (Regisseur). (2017). Bailey – Ein Freund fürs Leben [Film]. Universal Pictures.

Insider. (13.10.2022). How Realistic Animal Props Are Made For Movies & TV Shows [Video]. ("How Realistic Animal Props Are Made for Movies & TV Shows (Video, 2022) YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WAYXSUfgYws>

Internationale, F. C. (2001) FCI-Standard Nr. 160: Irischer Wolfshund. Geschäftsstelle der FCI.

JoBlo Behind-the-Scenes + Bloopers. (16.10.2024). ALIEN: ROMULUS Behind The Scenes #3 (2024) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=EF32v_uspX0

King, H. (Regisseur). (1939). Jesse James [Film]. 20th Century Fox.

Klein, P. (1987). Protecting Animals in Films: Humane Group Credited With Drastically Decreasing Cruelty. Los Angeles Times. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-01-11-me-4007-story.html> (02.06.2025)

Korsmeyer, C. (2012). Gut appreciation: Possibilities for aesthetic disgust. University at Buffalo.

Kripke, E. (Schöpfer). (2019). The Boys [Fernsehserie]. Amazon Studios.

Lee, A. (Regisseur). (2012). Life of Pi [Film]. Fox 2000 Pictures.

Mitman, G. (1999). Reel Nature: America's Romance with Wildlife on Film. Harvard University Press.

MoreCore. (o. J.). Lorna Shore – alle Infos rund um die Band. <https://www.morecore.de/band/lorna-shore/> (01.07.2025)

Pascale, M. A. (2023). Horror cinema and sadistic spectacle: A further defense of gore-fests. Cogent Arts & Humanities. <https://doi.org/10.1080/23311983.2023.2268391> (29.06.2025)

Rehak, B. (2023). Computer Generated Imagery (CGI). In Oxford Bibliographies: Cinema and Media Studies. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199791286-0068> (02.06.2025)

Schneider, J. (2025). Askir – Ein Grab aus Eis (Version 3, 05.04.2025)

Schwartz, R. (2011). Askir – Das erste Horn. Piper.

Spangler, T. (2021). HBO Max's 'Genera+ion' used real dead cats for classroom scene, sparking crew protests. Variety. <https://variety.com/2021/tv/news/hbo-max-generation-dead-cats-covid-1234904431/> (02.06.2025)

Spielberg, S. (Regie). (1981). Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes [Film]. Lucasfilm Ltd.; Paramount Pictures.

Stevens, L. (2009). SI Research Notes: Taxidermy. Smithsonian Journeys. <https://www.smithsonianjourneys.org/blogs/blog/2009/10/28/si-research-notes-taxidermy/> (25.06.2025)

TMZ. (2017). A Dog's Purpose Terrified German Shepherd Forced Into Turbulent Water [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/>

watch?v=csLiYr50Gbg (02.06.2025)

Trimble, L. (Regisseur). (1917). Jesse James [Film]. Vitagraph Company of America.

Verband der Requisite und Setdecoration. (2025). <https://www.vdr-sd.de/> (04.05.2025)

Waititi, T. (Director). (2017). Thor: Ragnarok [Film]. Marvel Studios.

Weissenstein, C. (2011). Negotiating the non narrative, aesthetic and erotic in New Extreme Gore. Georgetown University. <https://www.proquest.com/openview/9954e557f4f4910e3e3a36a7c82d0e7d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750> (30.06.2025)

Wendlandt, H. (Produzent), & Reinl, H. (Regisseur). (1962). Der Schatz im Silbersee [Film]. Rialto Film.

Wilkins, D.B. (1981). Animals in Film and Television. International Journal for the Study of Animal Problems. https://www.wellbeingintlstudiesrepository.org/context/acwp_pswa/article/1000/viewcontent/Animals_in_Film_and_Television.pdf (29.05.2025)

Worsley, R. (2020). The Art and Craft of Stage Props: Materials, Techniques, and Design. Theatre Crafts Journal. (25.06.2025)

7.2. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Kripke, E. (Schöpfer). (2019). The Boys [Abbildung]. Amazon Studios. Abgerufen von <https://www.youtube.com/watch?v=Hf0KHVZGza0>

Abb. 2: Kripke, E. (Schöpfer). (2019). The Boys [Abbildung]. Amazon Studios. <https://www.youtube.com/watch?v=Hf0KHVZGza0>

Abb. 3: Clement, J. Waititi, T. (Schöpfer). (2019). What We Do in the Shadows [Abbildung]. FX Productions. Abgerufen von https://cdn.moviepilot.de/files/7b9e3020c4428fb6a3158b88ce1ba1b9b542b-2566d60e75b0045322add87/fill/250/141/WWDITS_103.jpg

Abb. 4: Clement, J. Waititi, T. (Schöpfer). (2019). What We Do in the Shadows [Abbildung]. FX Productions. Abgerufen von <https://www.indiewire.com/wp-content/uploads/2024/10/WWD6-Eps602-0365r.jpg?w=650>

Abb. 5: Scott, R. (Regie). (1979). Alien [Abbildung]. 20th Century Fox. Abgerufen von <https://spacejockeyreviews.com/wp-content/uploads/2012/02/Alien-Face-Hugger-01.jpg>

Abb. 6: Scott, R. (Regie). (1979). Alien [Abbildung]. 20th Century Fox. Abgerufen von https://static.wikia.nocookie.net/avp/images/2/28/Bishop_with_Facehugger.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20140803203734

Abb. 7: Spielberg, S. (Regie). (1981). Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes [Abbildung]. Lucasfilm Ltd.; Paramount Pictures. https://www.youtube.com/watch?v=a3gf_ne6oQs&t=20s

Abb. 8: Instructables.com. [Foto]. <https://www.instructables.com/Introduction-to-EVA-Foam/> (04.08.2025)

Abb. 9: Åkerlund, J. (Regie). (2018). Lords of Chaos [Abbildung]. VICE Films / 4 ½ Film / Insurgent Media. Abgerufen von <https://www.rikrek.com/de/osobnost/jack-kilmer/8814/fotky/>

Abb. 10: Åkerlund, J. (Regie). (2018). Lords of Chaos [Abbildung]. VICE Films / 4 ½ Film / Insurgent Media. Abgerufen von <https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=41869&Seite=2>

Abb. 11: Åkerlund, J. (Regie). (2018). Lords of Chaos [Abbildung]. VICE Films / 4 ½ Film / Insurgent Media. Abgerufen von https://www.imdb.com/de/title/tt4669296/mediaviewer/rm990691329/?reasonForLanguagePrompt=browser_header_mismatch

Abb. 12: Åkerlund, J. (Regie). (2018). Lords of Chaos [Abbildung]. VICE Films / 4 ½ Film / Insurgent Media. Abgerufen von <https://www.vice.com/de/article/lords-of-chaos-kinostart-mayhem-trailer-film-vice/>

Abb. 13: Åkerlund, J. (Regie). (2018). Lords of Chaos [Abbildung]. VICE Films / 4 ½ Film / Insurgent Media. Abgerufen von <https://laut.de/News/Metalsplitter-Kirk-Hammett-fordert-neues-Metallica-Album-17-04-2019-15843/Seite-16>

Abb. 14: Field, J. (Regie). (2023). The Artful Dodger [Abbildung]. Disney+. Abgerufen von https://www.reddit.com/r/PeriodDramas/comments/186uh43/the_artful_dodger_2023_set_in_1850s_australia_the/?tl=de#lightbox

Abb. 15: Field, J. (Regie). (2023). The Artful Dodger [Abbildung]. Disney+. Abgerufen von <https://telltaletv.com/2023/12/the-artful-dodger-season-1-episodes-7-8-review-the-greatest-surgeon/>

Abb. 16: Field, J. (Regie). (2023). The Artful Dodger [Abbildung]. Disney+. Abgerufen von <https://id.pinterest.com/pin/976225656724724562/>

Abb. 17: Field, J. (Regie). (2023). The Artful Dodger [Abbildung]. Disney+. Abgerufen von <https://www.imdb.com/de/title/tt23951228/soundtrack/>

Abb. 18: Jarmusch, J. (Regie). (2013). Only lovers left alive [Abbildung]. Pandora Film; Recorded Picture Company; Sanderland. Abgerufen von https://x.com/TIFF_NET/status/1502299224045764615/photo/1

Abb. 19: Jarmusch, J. (Regie). (2013). Only lovers left alive [Abbildung]. Pandora Film; Recorded Picture Company; Sanderland. Abgerufen von https://www.imdb.com/de/title/tt1714915/mediaviewer/rm3673475072/?reasonForLanguagePrompt=browser_header_mismatch

Abb. 20: Jarmusch, J. (Regie). (2013). Only lovers left alive [Abbildung]. Pandora Film; Recorded Picture Company; Sanderland. Abgerufen von <https://www.filmstarts.de/kritiken/193927/bilder/?cmefile=21071932>

Abb. 21: Jarmusch, J. (Regie). (2013). Only lovers left alive [Abbildung]. Pandora Film; Recorded Picture Company; Sanderland. Abgerufen von https://www.imdb.com/de/title/tt1714915/mediaviewer/rm3356534785/?reasonForLanguagePrompt=browser_header_mismatch

Abb. 22: Jarmusch, J. (Regie). (2013). Only lovers left alive [Abbildung]. Pandora Film; Recorded Picture Company; Sanderland. Abgerufen von <https://screenmusings.org/movie/blu-ray/Only-Lovers-Left-Alive/pages/Only-Lovers-Left-Alive-159.htm>

Abb. 23: BJ McDonnell (Regie). (2022). Studio 666 [Abbildung]. Open Road Films; Roswell Films; Therapy Studios. Abgerufen von <https://www.youtube.com/watch?v=RdamOU9GV40>

Abb. 24: BJ McDonnell (Regie). (2022). Studio 666 [Abbildung]. Open Road Films; Roswell Films; Therapy Studios. Abgerufen von <https://www.stanwinstonschool.com/blog/studio-666-blood-guts-gore-and-makeup-effects-behind-the-scenes-with-tony-gardner-alterian-inc>

Abb. 25: BJ McDonnell (Regie). (2022). Studio 666 [Abbildung]. Open Road Films; Roswell Films; Therapy Studios. Abgerufen von <https://gruelseite.com/review-studio-666/>

Abb. 26: BJ McDonnell (Regie). (2022). Studio 666 [Abbildung]. Open Road Films; Roswell Films; Therapy Studios. Abgerufen von <https://www.youtube.com/watch?v=3-o2MW40PME&t=83s>

Abb. 27: Monsters and Critics. (2025). Lorna Shore Logo [Grafik]. Abgerufen von <https://www.monstersandcritics.de/wp-content/uploads/2025/05/©-Lorna-Shore-logo.webp>

Abb. 28: Metalheads Forever Magazine. (2021). Imminence Logo [Grafik]. Abgerufen von <https://mhf-mag.com/wp-content/uploads/2021/09/ImminenceLogo.png>

Abb. 29: Zooroyal Magazin. (o. D.). Irischer Wolfshund [Fotografie]. Abgerufen von <https://www.zooroyal.de/magazin/wp-content/uploads/2017/01/irischer-wolfshund-hunderassen-760x560.jpg>

Abb. 30: Schneider, J. (2025). Askir – Ein Grab aus Eis (Version 3, 05.04.2025) [Aufnahme aus dem Drehbuch].

Abb. 31: Marlene Esten. (2025). Konzeptskizze Hundekadaver [KI-generiertes Bild]. ChatGPT.

Abb. 32 - 86: Esten, M. (2025). Herstellung Hundekadaver Fotoreihe [Eigene Aufnahmen]

Abb. 87: Gatward, J. (Regie). (1978.). Fünf Freunde im Nebel [Fotografie]. Abgerufen von https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81vVDuXQPTL._SL1400_.jpg

Abb. 88: Brauner, H. (Produzent), & Reinl, H. (Director). (1962). Winnetou und der Schatz im Silbersee [Abbildung]. Rialto Film. Abgerufen von https://www.youtube.com/watch?v=W_NEDmwWTks&t=70s

Abb. 89: Åkerlund, J. (Regie). (2018). Lords of Chaos [Abbildung]. VICE Films / 4 ½ Film / Insurgent Media. Abgerufen von <https://www.rikrek.com/de/osobnost/jack-kilmer/8814/fotky/>

Abb. 90: Deodato, R. (Regie) (1980). Plakat "Cannibal Holocaust" [Plakat]. Abgerufen von https://blob.cede.ch/catalog/10350000/10350697_1_92.jpg?v=2

Abb. 91: Bunuel, L. (Regie). (1929). Un Chien Andalous [Fotografie]. Abgerufen von https://www.filmmuseum.at/kinoprogramm/schiene?schienen_id=1620611432633

Abb. 92: Bunuel, L. (Regie). (1929). Un Chien Andalous [Fotografie]. Abgerufen von https://www.researchgate.net/figure/mage-of-Un-Chien-Andalou-by-Luis-Bunuel-and-Salvador-Dali-1929_fig1_324569696

Abb. 93: King, H. (Regie). (1939). Jesse James [Abbildung]. Abgerufen von https://www.reddit.com/r/pics/comments/r9chpy/jesse_james_1939_the_horse_was_deliberately/?tl=de

Abb. 94: Lee, A. (Regie). (2012). Life of Pi [Abbildung]. Abgerufen von <https://i.redd.it/vqo97xxd3px01.jpg>

Hinweis: Es wurden KI-Tools zur Rechtschreibüberprüfung und Bilderstellung eingesetzt.

7.3. Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel:

Special Effects Requisiten - Herstellung eines Hundekadavers für eine Fantasyserie

selbstständig, ohne unerlaubte fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Detmold, 14.08.2025

MZsten