

Bachelorarbeit

BESTSELLER

Charakter- und Figurendesign

Einführung in die psychische und
visuelle Gestaltung von Charakteren

**BACHELOR
MASTER**
Publishing

Tintel, Martin: Charakter- und Figurendesign. Einführung in die psychische und visuelle Gestaltung von Charakteren, Hamburg, Bachelor + Master Publishing 2014

Originaltitel der Abschlussarbeit: Character Design

Buch-ISBN: 978-3-95684-284-9

PDF-eBook-ISBN: 978-3-95684-784-4

Druck/Herstellung: Bachelor + Master Publishing, Hamburg, 2014

Coverbild: pixabay.com

Zugl. Technische Universität Wien, Wien, Österreich, Bachelorarbeit, April 2009

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Bachelor + Master Publishing, Imprint der Diplomica Verlag GmbH

Hermannstal 119k, 22119 Hamburg

<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2014

Printed in Germany

Kurzfassung

„Der erste Eindruck zählt“, wer kennt dieses Sprichwort, in der Psychologie auch als Primäreffekt¹ bezeichnet, nicht? Das Gegenüber wird schnell als angenehm oder unangenehm, sympathisch oder unsympathisch, nett oder gefährlich eingestuft. Viele Eigenschaften, die Lebensgeschichte, die Lebensumstände, ... kennen wir nicht, trotzdem können wir uns schnell ein Bild vom Gegenüber machen. Oft schreiben wir dem Gegenüber auch Werte und Eigenschaften aufgrund des ersten Eindruckes zu, reimen uns Zusammenhänge und verschiedenste Faktoren zusammen.

Tauschen wir das Gegenüber durch ein Bild von ihm aus, tritt dieser Effekt ebenfalls auf, genauso wie bei erfundenen Personen, wie es beim Charakter Design der Fall ist. Charakter Design ist somit ein wichtiger Aspekt in der bildenden Kunst und in vielen anderen Bereichen und Branchen, der oft im kreativen Schaffen mit einfließt, dessen Mechanismen und Methoden aber oft nicht bewusst gemacht werden, in unserem Leben aber allgegenwärtig sind.

Gutes Charakter Design ist mehr als einem Charakter ein Aussehen zu verschaffen. Es ist vielmehr dem Charakter eine Identität zu geben, Ausstrahlung, Persönlichkeit, Leben einzuhauchen und ihm eine Lebensgeschichte die auch visuell zu erkennen ist, zu verschaffen². Dazu werden die inneren Werte, Eigenschaften, Ideologien, Einstellungen, Lebenswerte, ... des Charakters visuell nach außen gekehrt und lösen beim Rezipienten Emotionen und Sinneseindrücke aus die bewusst gelenkt werden können. Deswegen ist, neben der Story, das Charakter Design der wichtigste Aspekt des visuellen Erzählens³.

Die vorliegende Bakkalaureatsarbeit behandelt folglich nicht nur die visuelle Umsetzung des Charakter Designs, sondern vor allem die Mechanismen und Methoden dahinter. Welche gibt es, wie funktionieren diese, warum gibt es sie und wie helfen sie uns im Alltag? Somit ist diese Bakkalaureatsarbeit nicht nur ein Blick auf die Umsetzung des Charakter Designs, sondern auch ein tiefer Blick in unsere Psyche und deren Funktionsmechanismen.

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung	1
Einleitung.....	4
Die Methoden und Mechanismen hinter dem Charakter Design.....	5
Visuelle Vereinfachungen	6
Natürliche Zeichen	6
Konventionelle Zeichen	6
Ikone	7
Piktogramm	8
Symbol	9
Metapher.....	10
Verwendung beim Charakter Design	11
Denkmuster und Wahrnehmung.....	11
Ähnlichkeiten.....	11
Selektive Wahrnehmung	12
Imaginäre Wahrnehmung	13
Muster	14
Kollektive Wahrnehmungsmuster und Kollektivsymbole	15
Intersubjektivität	15
Assoziationen	15
Archetypus	16
Erkennungsmerkmale und Abstraktion.....	17
Schema	19
Rahmen	20
Verwendung beim Charakter Design	21
Erfahrungen	23
Kulturelle und soziale Erfahrungen	23
Individuelle Erfahrungen	26
Urban Legends und weit verbreitete Irrtümer.....	27
Zielgruppe.....	27
Kindchenschema	28
Überzeichnung	32
Stereotyp	32
Kategorisierung	33
Klischees	33
Verwendung beim Charakter Design	35
Identifizierung mit Charakter	36
AIME Wert	36
Brain Scripts.....	37
Verkettung.....	38
Helden braucht die Welt	39
Ablauf der Geschichte	40
Vermenschlichung	42

Zusammenfassung.....	45
Ein Charakter sagt mehr als 1000 Worte	46
Milieu und Setting	46
Größe, Proportionen und Form.....	47
Größe und Proportionen	47
Form des Charakters und dessen Gesichtes.....	49
Posen und Silhouette.....	52
Kleidung, Frisur, Accessoires und Farben	55
Blickwinkel und Richtung.....	60
Etiketten	61
Image Etikette	61
Brain Skript Etikett und Verhaltens Etikett	63
Zusammenfassung.....	64
Zusammenfassung und Ausblick	65
Literaturverzeichnis	66

Einleitung

Der Mensch besitzt zwei Instrumente, um seine Erfahrungen, Gefühle, Erlebtes, ... weiter zu geben und zu vermitteln: die Schrift und das Bild. Beim Charakter Design bedient man sich der bildlichen Sprache, wobei in einigen Bereichen in denen Charakter Design anzutreffen ist, die bildliche Sprache zusätzlich mit Schrift ergänzt bzw. unterstützt wird (zum Beispiel Manga, Comics, Graffiti, ...).

Unter Charakter Design versteht man die Gestaltung, sprich visuelle Umsetzung, einer Figur. Die hohe Kunst des Charakter Designs ist es aber, nicht nur dem Charakter ein Aussehen zu geben, sondern Charaktereigenschaften, Verhalten, Fähigkeiten, Persönlichkeit, ... nach außen zu kehren und dem Charakter Leben einzuhauchen.

Charakter Design ist nicht an eine Branche oder ein Einsatzgebiet gebunden, sondern in vielen Bereichen anzutreffen. Dazu zählt unter anderem:

- Analoges und digitales Zeichnen: Manga, Comic, Karikatur, Art Design, ...
- 3D Renderings: Stills, Animationen, ...
- Spiele: PC, Konsolen, ...
- Film: Visuell Effects, Animationsfilm, ...
- Graffiti und Airbrush
- Werbung
- Bildende Kunst
- Theater

Die in dieser Bakkalaureatsarbeit beschriebenen Mechanismen und Methoden sind auch in anderen Bereichen 1:1, beziehungsweise angepasst, anzutreffen, unter anderem Literatur, Politik, PR, Tattoos, Maskenbildner, Puppenbauer, Experience Economy, Produktdesign, Entertainment, Freizeitparks, ...

Gutes Charakter Design ist essentiell, da es in Kombination mit illusionären Welten verwendet wird, die stimmig und in sich auf gewisse Art und Weise logisch und konsistent sein müssen. Kommt es zu einem Fehler in dieser illusionären Welt, führt dies oft zu einem Zusammenbruch dieser Illusion. Ist in einem mittelalterlichen Film ein Cowboy zu sehen, führt dies zum Zusammenbruch der illusionären Welt, die gezeigt wird. Wenn bei einem Art Design ein Macho ein Tutu trägt, ist dies auch nicht stimmig, außer diese Unstimmigkeit ist gewollt und Teil der Message an den Rezipienten. Deswegen ist es wichtig, eine in sich logische, widerspruchsfreie Welt zu schaffen, die nach außen hin vielleicht auf den ersten Blick nicht logisch erscheint, in sich aber konsistent ist und bleibt. Somit wird sichergestellt, dass der Rezipient nicht aus der illusionären Welt aufgrund von Fehlern im Design gerissen wird.

Wir erkennen schlechtes Charakter Design sehr leicht und schnell, ohne dass uns bewusst ist, welche Methoden und Mechanismen dahinter stehen. Im folgenden Kapitel werden jene Mechanismen psychologisch erläutert, die in den verschiedensten Bereichen des Charakter Designs auftreten. Das darauf folgende Kapitel setzt sich mit den wichtigsten Aspekten bei der visuellen Umsetzung dieser Mechanismen auseinander.

Die Methoden und Mechanismen hinter dem Charakter Design

In diesem Kapitel werden jene Mechanismen und Methoden in unserem Gehirn erklärt, die wirken, wenn wir einen Charakter betrachten. Sie sind nicht nur ausschlaggebend dafür, dass wir glauben sehr viel über den Charakter zu wissen, sondern helfen uns auch im Alltag in vielen Bereichen.

Am Anfang wird auf Zeichen und Symbole eingegangen, die wir aus dem Alltag kennen, oft nicht bewusst beachten und glauben, sie seien logisch. Doch steckt nicht Logik dahinter, sondern die Wahrnehmung und Denkmuster, die zum größten Teil erlernt und stark kulturabhängig sind. Deswegen wird zuerst auf die verschiedensten visuellen Vereinfachungen, die wir alle aus dem Alltag kennen, näher eingegangen, anschließend auf die Denkmuster und unsere Wahrnehmung, und schlussendlich woher wir diese haben.

Danach widmet sich ein Unterkapitel dem wichtigsten Schema, dem Kindchenschema, das nicht nur evolutionsbiologisch sehr wichtig ist, sondern auch im Bereich Charakter Design, vor allem in Animationsfilmen, von großer Bedeutung ist.

Da das Kindchenschema meist im Zusammenhang mit Überzeichnung steht, wird auf die verschiedensten Arten der Überzeichnungen anschließend eingegangen.

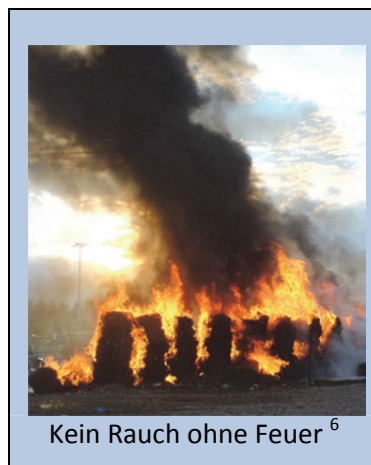
Am Schluss dieses Kapitels steht die Identifizierung mit dem Charakter im Vordergrund, warum diese wichtig ist, welche Methoden, Ansätze und Aspekte es zu beachten gibt, und wie das Hineinversetzen des Rezipienten in Tiere beziehungsweise Objekte stark verbessert werden kann.

Visuelle Vereinfachungen

Es gibt zwei Arten von Zeichen, die im Zusammenhang mit visuellen Vereinfachungen agieren⁴: natürliche Zeichen und konventionelle Zeichen. Diese werden in der Semiotik, sprich der Lehre von den Zeichen, verwendet. Aufgrund der Verankerung in der Wahrnehmung sind sie aber auch in der visuellen Sprache wichtig und werden oft fälschlicher Weise nicht beachtet. Auf die einzelnen Zeichenarten, deren Ausprägungen, ... wird unter anderem auf den folgenden Seiten eingegangen.

Natürliche Zeichen

Natürliche Zeichen⁵ sind, wie der Name schon suggeriert, Zeichen die natürlich und in der Natur anzutreffen sind. Ihnen geht etwas anderes voran und sind somit eng mit ihnen verbunden. Ein Beispiel für natürliches Zeichen ist Rauch für Feuer, da es ohne Feuer keinen Rauch gibt. Ein anderes natürliches Zeichen sind die Kaninchenspuren für Kaninchen, da es ohne Kaninchen keine Kaninchenspuren gibt.



Beim Charakter Design können natürliche Zeichen bewusst genutzt werden, um einerseits den AIME Wert (dazu später mehr), da der Fantasie freien Lauf gelassen wird, stark zu steigern, andererseits die Richtung, die von der Fantasie eingeschlagen wird, bewusst vom Künstler vorgegeben werden kann.

Konventionelle Zeichen

Sind fast immer willkürlich⁷ gewählt und deren Bedeutung ist reine Vereinbarungssache. Oft gibt es aber Ähnlichkeiten zwischen dem konventionellen Zeichen und dem abgebildeten Objekt. Es kann aber auch ein Objekt aus verschiedenen bekannten Objekten kreierte werden: ein Einhorn, das es bekanntlich nicht gibt, ist eine Mischung aus einem Nashorn und einem Pferd, also 2 uns bekannten Objekten. Meistens gibt es aber auch aufgrund der Wahrnehmung, Denkmuster, ... von Ähnlichkeiten, die in unserer Psyche entstehen, so aber nicht gegeben sind. Andere Kulturen weisen andere Denkmuster, Sehmuster und eine andere Wahrnehmung auf, sodass Straßenschilder für sie logisch erscheinen, während wir deren Bedeutung nicht erkennen können und umgekehrt sie bei uns Probleme haben.

Beispiele für konventionelle Zeichen sind Ikone, Piktogramme und Symbole, auf die nun näher eingegangen wird.