

DIPLOMARBEIT * DISPOSITIONSPAPIER

HELDEN AUS PLÜSCH

CHARACTERDESIGN

KURT GEHRING INTERMEDIA03

ABSTRACT

KURZBESCHREIBUNG DER ARBEIT,
INHALTE UND ORIENTIERUNG

Eine Figur löst bei ihrem Betrachter eine Vielzahl verschiedener Gefühlsregungen aus. Gutes Charakterdesign zielt genau darauf ab. Vertrauen, Mitleid, Angst, Sympathie oder Schadenfreude sind nur einige davon. Die Werbeindustrie hat dieses Verhalten längst entdeckt und setzt die Methoden des Charakterdesigns multimedial ein, um einem Produkt oder einem Unternehmen ein wiedererkennbares Gesicht, einen Charakter zu verleihen. Beispiele hierzu ergeben sich zu Hauf aus einem Fernsehabend mit zahlreichen Werbeeinschaltungen.

In meiner Diplomarbeit im Studiengang Intermedia an der Fachhochschule Vorarlberg, möchte ich genau diese Methoden und deren Funktionsweise schriftlich festhalten, wissenschaftlich ergründen und auch selbst Produkt-unabhängige Charaktere entwickeln.

Ich möchte mich von vornherein von kommerzialisierten Marketingprodukten, den von Weltkonzernen hochgezüchteten Untieren wie zum Beispiel den Pokémon und ähnlichen Erscheinungen distanzieren. Weiters versuche ich mich vermehrt auf klassische Phantasiefiguren und einen designorientierten Markt bzw. Interessensbereich zu konzentrieren. Ein aktuelles Beispiel hierfür wäre die derzeitige Werbekampagne des Kfz-Herstellers Opel, der speziell für seine jüngeren Kunden mit den C'mons, einer Gruppe von genähten Stoffcharakteren wirbt. Die C'mons sind ein Designprodukt des in Madrid ansässigen Street-Art Künstlers Boris Hoppek und wurden von Opel als Werbeträger engagiert.

PROBLEMBESCHREIBUNG

WARUM MACHT DAS SINN? WOZU CHARACTERDESIGN?

Charakterdesign ist ein Begriff aus der Gestaltungswelt und beschreibt den Vorgang der Erstellung einer Figur mit bestimmten Eigenschaften, Fähigkeiten, Tugenden und vor allem einem ihr angemessenem Aussehen. Oft wird der Begriff mit Computer- und Rollenspielen in Verbindung gebracht, da hier meist eine Figur mit Charaktereigenschaften von einem Spieler gesteuert wird. Hierzu gibt es eine Reihe von Fachbüchern, die gezielt auf die technische Umsetzung eines Charakters für Computerspiele, Filme und 3D-Animationen eingehen. Meine Arbeit soll sich jedoch vermehrt mit den gestalterischen Aspekten des Charakterdesigns auseinandersetzen und dem Leser Schritt für Schritt grundlegende Gestaltungsmittel anbieten, die zur Erschaffung einer virtuellen Figur beitragen sollen.

In den modernen Medien, aber auch in der Welt der Kunst spielen Charaktere eine immer grösser werdende Rolle, wobei es scheinbar an Fachliteratur für dieses Feld mangelt. Bei meiner bisherigen Literaturrecherche bin ich wohl auf eine Menge bunt illustrierter Bildbände gestossen, die Suche nach einem reinen Fachbuch, das das Thema Charakterdesign als solches behandelt blieb jedoch bisher mehr oder weniger erfolglos.

ZIEL WOHIN?

Es soll im allgemeinen Teil der Arbeit eine Sammlung von Regeln, Beobachtungen und Beispielen zum Thema Charakterdesign entstehen. Weiters wird der Designprozess von ca. sechs bis zehn Figuren dokumentiert und illustriert. Die entstandenen Charaktere werden in der für sie vorgesehenen Zielgruppe positioniert.

Inhaltliche Ziele und Anforderungen an die Arbeit sind:

Praxis-relevanz; Illustrationen und bildliche Beispiele; gesamtheitliche Orientierung an der Gestaltung; Erscheinungsbild der Figur(en) als zentraler Punkt (lt. Scott McCloud, Understanding Comics, Hamburg 1994, Carlsen Verlag GmbH, s 179 - "In allen Kunstgattungen ist es das Äussere, das die Leute am meisten anspricht - wie bei einem Apfel, den man wegen seiner schönen, roten Farbe auswählt..."); ...

Nichtziele sind: die Erstellung einer weiteren Charakter-Enzyklopädie mit bereits entwickelten Figuren; ein marketinglastiges Verkaufsschema für Figuren; eine Auseinandersetzung mit Character-Design im volksmundlichen Sinne wie "die Erstellung einer 3D-Figur für ein Computerspiel", eine erfolgsversprechende Anleitung zur Gestaltung einer Figur.

VORGEHENSWEISE LITERATUR, FORM, REIHENFOLGE, SCHNEEBALLSYSTEM

Die bisherige Suche nach relevanter Literatur zum Thema Charakter und Charakterdesign zieht mittlerweile umfangreiche Kreise, wobei es scheint als ob keine Ende in Sicht wäre (Stand Freitag, 16. März 2007). In "Bernsteins Buch der Zeichner" von 1989, erschienen im Hoffmann's Verlag AG in Zürich, wird erklärt wie weit das Ohr von Nase, Mund und Gürtel entfernt zu sein hat und auch wie man es richtig falsch macht. Peter Thaler, Robert Klanten und Michael Mischler erklären in "Pictoplasma", erschienen 2000, im Verlag "Die Gestalten" in Berlin, was es schon alles gibt auf der Welt und wer dahinter steckt. Ebenfalls im berliner Gestalten Verlag, erschienen 2006 ist das Buch "Serialize - Family Faces and Variety in Graphic Design" das preisgibt, wie man aus einem viele macht und dabei alle eins sein lässt. Zu guter Letzt lehrt Ann Ladburys "Handbuch Nähen", in deutscher Version erschienen im DuMont Buchverlag Köln (1987), das Handwerk mit Nadel und Faden, um dem haptischen Erlebnis der Diplomarbeit einen fruchtbaren Boden zu geben.

Die Charaktere werden nach den im allgemeinen Teil geschilderten Prinzipien gestaltet, skizziert, reingezeichnet, in Vektorgrafiken illustriert, in einer gängigen 3D Software modelliert und zu guter Letzt in Schnittmuster übertragen und aus Stoff genäht. Somit wird die Praxistauglichkeit der im allgemeinen Teil gewonnenen Informationen multimedial auf Herz und Nieren getestet.

Die Charaktere existieren folglich in mehreren multimedial relevanten Kategorien, oder Formaten, wenn man so will. Sie können umgehend in den Bereichen Print, Web, Computeranimation, Stop-Motion Animation und Photographie eingesetzt werden.

Um nicht den Eindruck zu vermitteln die Arbeit am Thema könnte zu umfangreich und zeitintensiv werden, soll ausdrücklich darauf hinweisen sein, dass der Umfang der handwerklichen Arbeiten deutlich minimiert wird, wenn auf allzu hohe Detailgenauigkeit verzichtet wird. Vermittelt werden sollen lediglich die grundlegenden Prinzipien des Characterdesigns, das ohnehin zum grössten Teil im Kopf stattfinden sollte. Die Option, gewisse zeitintensivere Arbeitsschritte wie 3d-Modellierung oder Vektorillustration auf einem minimalistischen Level auszuführen und in der gewonnenen Zeit wichtigere Teile der Arbeit zu behandeln, wird selbstverständlich freigehalten.

Mögliche Strukturierung und Betitelung der Kapitel/ (beispielhaft):

Vorwort, Inhalt, Klarstellung/Erklärung, Beispiele, Grundlagen, Die 6 Schritte [Idee/Intention, Form, Stil, Struktur, Technik, Erscheinung/Erscheinungsbild], Gestalt, Form&Farbe, Materialien, Technik, Charakter1 (namentlich), Charakter2, Charakter[n], Illustration (alle Charaktere in Grafik und Fotografie), DVD

RESSOURCEN

LITERATUR, MEDIEN, BEZUGSQUELLEN

Eine ausführliche Literaturliste (aktueller Stand 16. März 2007) befindet sich im Anhang an dieses Dokument. Eine stets aktuelle Version der Literaturliste findet sich ab Ende März wieder online unter der URL: "diplom.kurteee.de". Die Literaturliste im Anhang ist solange in Arbeit im Format der Onlinedatenbanken der Vorarlberger Bibliotheken gehalten und wird bei Fertigstellung in ein gängiges Format übertragen.

Für gewisse Bereiche der praktischen Arbeit werden nach Bedarf Fachleute, wie zum Beispiel eine Schneiderin, ein(e) 3D Designer(in),... zu Rate gezogen.

In der im Anhang befindlichen Literaturliste werden zusätzliche Medien wie DVDs, Mitschnitte, etc - sowie die folgenden Informationsträger nicht genannt:

Vortrag von Harald Siepermann, Profile Intermedia 2006 - Bremen, Germany

Evtl. Interview und Unterlagen von Harald Siepermann - Onlineinterview, Email - Questions&Answers

Zahlreiche Links zu Internetforen, Blogs etc. (Linkverzeichnis ersichtlich unter URL: diplom.kurteee.de)

Möglicherweise zustandekommendes Onlineinterview bzw. Questions&Answers mit Don Hertzfeldt (Animationdesigner USA, Bitter Films) ...

LITERATURLISTE

LITERARISCHE RESSOURCEN, BEREITS
GESICHTETE BÜCHER, LISTE ERWEITERBAR

WO?	LANDESBIBLIOTHEK 1. OG / PSY - 310 Künke	
ISBN	3777610259	
Hauptautor	Künkel, Fritz	
Titel	Einführung in die Charakterkunde	
Ausgabe	18. Aufl.	
Beschreibung	288 S.	
Impressum	Stuttgart, Hirzel, 2000	
Schlagwort	Persönlichkeitstypologien, Charakterologien – +PSY 310	
Typ	Buch	
Sys.Nr. Buch	000779409	AUSSORTIERT NICHT NÜTZLICH ZU THEORETISCH NICHT FACHRELEVANT

WO?	Landesbibliothek 1. OG / LIT - 610 Gries	
ISBN	3458346287	
Hauptautor	Grieser, Dietmar	
Titel	Pinocchio, Pumuckl und Peter Pan : Kinderbuchfiguren und ihre Vorbilder	
Ausgabe	1. Aufl.	
Beschreibung	244 s. : Ill.	
Impressum	Frankfurt/Main (u.a.) : Insel-Verl., 2003	
Serie	Insel-Taschenbuch ; 2928	
Schlagwort	Kinderliteratur, Jugendliteratur – +LIT 240 Literarische Gestalt – +LIT 610 Aufsatzsammlung – +f	
Typ	Buch	
Sys.Nr. Buch	000845538	

WO?	Landesbibliothek 1. OG / KUH - 760 Ladbu	
ISBN	3770120248	
Hauptautor	Ladbury, Ann	
Titel	DuMont's Handbuch Nähen : ein umfassendes Arbeitsbuch für Anfänger und Profis	
Titel	The sewing book <ger>	
Beschreibung	216 S. : Ill.	
Impressum	Köln, DuMont, 1987	
Schlagwort	Schneidern, Hand- und Maschinennähen – +KUH 760	
Nebeneintragung	Trinkaus, Petra Übersetzer	
Typ	Buch	
Sys.Nr. Buch	000195906	

WO?	Landesbibliothek 1. OG / FFT - 661 - TRICK - *LEX* - Giese (PRÄS)	
ISBN	3896025236	
Hauptautor	Giesen, Rolf	
Titel	Lexikon des Trick- und Animationsfilms : von Aladdin, Akira und Sindbad bis zu Shrek, Spider-Man und South Park; Filme und Figuren, Serien und Künstler, Studios und Technik ... Zeichen-, Puppen- ... -trick ...	
Beschreibung	478 S. : Ill.	
Impressum	Berlin : Schwarzkopf u. Schwarzkopf, 2003	
Schlagwort	Trickfilm – +FFT 661 Animationsfilm – +FFT 661 Lexika – +f	
Typ	Buch	
Sys.Nr. Buch	000849352	

WO? Landesbibliothek 1. OG / KUK - 650 - Murak (verfügbar ab 19.02.2007)
ISBN 0300102852
Titel Little boy : the arts of Japan's exploding subculture
Beschreibung 288 S.
Impressum New Haven (u.a.) : Yale Univ. Pr., 2005
Sprache eng jap
Schlagwort Japan Kunst Geschichte - +KUK 650
Comic japanischer - +lit 442/ - +ORI 890f/
Animationsfilm - +FFT 661
New York <NY> Kunstaussstellungen Kataloge - +KUB 201
Ausstellung - +f
Nebeneintragung Murakami, Takashi Herausgeber
Typ Buch
Sys.Nr. Buch 000875326

WO? Landesbibliothek 1. OG / KUG - 629 - COMIC - Pilch
ISBN 3828924034
Hauptautor Pilcher, Tim
Titel Cartoons & Comics : Entwerfen - Zeichnen - Kolorieren
Titel The complete cartooning course <ger>
Anderer Titel Cartoons und Comics
Ausgabe Dt. Erstausg.
Beschreibung 160 S. : Ill.
Impressum Augsburg : Bechtermünz-Verl., 2002
Schlagwort Comic Zeichnung, Graphik - +KUG 629/
Nebeneintragung Edgell, Steve Mitarbeiter
Brooks, Brad! Mitverfasser
Fuchs, Wolfgang J. Illustrator
Typ Buch
Sys.Nr. Buch 000876959

WO? Landesbibliothek 1. OG / LIT - 442 - Gasse
ISBN 3775709002
Titel Mutanten : die deutschsprachige Comic-Avantgarde
der 90er Jahre ; Katalog zur Ausstellung des NRW-Forum ...
Beschreibung 160 S. : Ill.
Impressum Stuttgart : Hatje Cantz, 1999
Schlagwort 1990-1999 - +t
Ausstellung - +f
Comic - +LIT 442
Düsseldorf Kunstaussstellungen Kataloge - +KUB 201
Nebeneintragung Gasser, Christian Herausgeber
Typ Buch
Sys.Nr. Buch 000780976

WO? Landesbibliothek 1. OG / LIT - 442 - Mcclou
ISBN 3551747938
Hauptautor MacCloud, Scott
Titel Comics neu erfinden
Titel Reinventing comics
Beschreibung 242 S. : Ill.
Impressum Hamburg : Carlsen, 2001
Schlagwort Comic - +LIT 442
Typ Buch
Sys.Nr. Buch 000879708

WO? Landesbibliothek 1. OG / ERZ - 750 - Berns
ISBN 3251000497
Hauptautor Bernstein, F. W.
Titel Bernsteins Buch der Zeichnerie : ein Lehr-, Lust-,
Sach- und Fach-Buch sondergleichen
Beschreibung 541 S. : Ill.
Impressum Zürich : Haffmans, 1989
Schlagwort Bernstein, F. W. - +kui 491
Bildnerische Erziehung - +ERZ 750
Comic Zeichnung, Graphik - +KUG 629/
Nebeneintragung Zimmermann, Pedro Mitarbeiter
Typ Buch
Sys.Nr. Buch 000441778

WO? Landesbibliothek 2. OG / GEE - 791 - DISNE - Kinne
ISBN 0517570572
Hauptautor Kinney, Jack
Titel Walt Disney and other characters : an unauthorized
account of the early years at Disney's
Beschreibung 207 S. : Ill.
Impressum New York : Harmony Books, 1988
Schlagwort Comic Zeichnung, Graphik - +KUG 629/
Disney, Walt - +GEE 791
Typ Buch
Sys.Nr. Buch 000397921

WO? Landesbibliothek 1. OG / KUB - 850 - Walch
ISBN 3827624886
Titel Grafik: Zeichnen und Zeichnung
Beschreibung 122 S. : Ill. + CD-ROM, Newsletter ; 2003
Bandangabe Themenheft 1: Grafik: Zeichnen und Zeichnung
mehr Info Haupttitel: Kunst unterrichten
Typ Buch
Sys.Nr. Buch 000849122
WO? Landesbibliothek 1. OG / KUG - 210 - ANATO - Brown / KUG - 210 - ANATO - Gordo
ISBN 3824106345
Hauptautor Brown-Schwedt, Roma
Titel Figürliches Zeichnen : Anleitungen zum Selbststudium
Beschreibung 63 S. : Ill.
Impressum Wiesbaden : Englisch, 1995
Schlagwort Anatomisches Zeichnen, Aktzeichnen - +KUG 210
Typ Buch
Sys.Nr. Buch 000621381

WO? FHV BIBLIOTHEK / FHB50 - BTHA - KAB 182 Klant / FHB50 - BTHA - KAB 182 Klant
ISBN 3931126587 [Bd. 1]
3899550218 Bd. 2
Hauptautor Thaler, Peter
Titel Pictoplasma
Impressum Berlin Die-Gestalten-Verl.: 2001-2003
Allg. Notiz Bd. [1] - 2
Schlagwort Comic : Zeichentechnik - +KAB 182
Nebeneintragung Klanten, Robert
Exemplarinfo Sys.Nr. Buch 000009703

WO? FH BIBLIOTHEK / FHB50 - BTHA - KDC 220 Klant
ISBN 3899550978
Titel Serialize : family faces and variety in graphic design
Beschreibung 207 S. : überw. Ill.
Impressum Berlin Die-Gestalten-Verl.: 2006
Action Note Zugang 20061010
Schlagwort Gebrauchsgraphik : Anwendung - +KDC 220
Nebeneintragung Klanten, Robert
Sys.Nr. Buch 000026072

WO? FH BIBLIOTHEK / FHB50 - BTHA - KDC 322 Gandl / FHB50 - BTHA - CDR - 41522
ISBN 3899550722
Hauptautor Gandl, Stefan
Titel Neubau-Welt
Beschreibung 303 S. : überw. Ill. + CD-ROM
Impressum Berlin Die-Gestalten-Verl.: 2005
Action Note Zugang 20060530
Schlagwort Industriedesign - +KDC 322
Gebrauchsgraphik : Anwendung - +KDC 220
Nebeneintragung Neubau <Berlin>
Sys.Nr. Buch 000024718

WO? FH BIBLIOTHEK / FHB50 - BTHA - AWD 730 2004 Bogun
Hauptautor Bogun, Anatol
Titel Ralph : Handbuch zur Story- und Charakterentwicklung
mit einem Leitfaden für die Umsetzung als Animation
Beschreibung 197 S. : Ill. + CD-ROM
Impressum : 2004
Dissertation Dornbirn, Fachhochschule Vorarlberg, Diplomarbeit, 2004
Schlagwort Fachhochschule Vorarlberg : Diplomarbeit : InterMedia - +AWD 730
Drehbuch : Schreiben für den Film - +IKA 672
Animation : Design : Grundlagen - +KDC 521 ANI
Animation : Design : Anwendung - +KDC 522 ANI
Exemplarinfo FHB50 - DEPO - DEP 730 2004 Bogun
FHB50 - BTHA - CDR - 33239
Sys.Nr. Buch 000019077

WO? FH BIBLIOTHEK / FHB50 - BTHA - AWD 730 2006 Fritz
Hauptautor Fritz, Susanne
Titel Sisyphos und die sieben Charaktere :
theoretische Arbeit in Zusammenhang mit dem Kurzfilm "excetera et cetera"
Beschreibung 195 S. : Ill. + CD-ROM: Animationsfilm
Impressum: 2006
Dissertation Dornbirn, Fachhochschule Vorarlberg, Diplomarbeit, 2006
Action Note Zugang 20061123
Schlagwort Fachhochschule Vorarlberg : Diplomarbeit : InterMedia - +AWD 730
Trickfilm - +IKC 451 TRI
Exemplarinfo FHB50 - DEPO - DEP 730 2006 Fritz
FHB50 - BTHA - CDR - 44972
Sys.Nr. Buch 000026537

WO? FH BIBLIOTHEK / FHB50 - BTHA - IKA 672 Seger
ISBN 3895810347
Hauptautor Seger, Linda
Titel Von der Figur zum Charakter : überzeugende Filmcharaktere schaffen
Titel Creating unforgettable characters <ger>
Ausgabe 2. Aufl.
Beschreibung 240 S.
Impressum Berlin Alexander-Verl.: 2001
Action Note Zugang 20041112
Schlagwort Drehbuch : Schreiben für den Film - +IKA 672
Nebeneintragung Schreyer, Christine
Sys.Nr. Buch 000018514
