

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

**Herausgeber:** Hochparterre

**Band:** 26 (2013)

**Heft:** 4

**Artikel:** Massarbeit : Chris Solarski, Charakter Designer: "Game Design ist wie Ballett."

**Autor:** Honegger, Urs / Solarski, Chris

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-392325>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 29.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## CHRIS SOLARSKI, CHARAKTER DESIGNER: «GAME DESIGN IST WIE BALLET.»

Aufgezeichnet: Urs Honegger

Foto: Nicole Hametner

Während meiner Arbeit bei Sony Computer Entertainment in London realisierte ich: Um in diesem Beruf voranzukommen, muss ich mich als Zeichner weiterbilden. Bei der Produktion des Videospiels «Gangs of London» war ich als Character Designer für die Figuren zuständig. Schauspieler übten die Rollen ein und wurden fotografiert. Meine Aufgabe war es, aus den Ansichten ein 3-D-Modell zu erstellen und mit Texturen zu versehen. Das Modell bekam ein digitales Skelett für die Animation, und ich musste sicherstellen, dass es sich anatomisch richtig streckt und beugt. Dann übernahm der Animation Designer. Ich besuchte also Kurse in Aktzeichnen. Daraus entstand ein wachsendes Interesse an den bildenden Künsten, bis ich schliesslich bei Sony kündigte und in Warschau ein Kunststudium begann.

Charaktere zu entwerfen ist eine grosse Herausforderung. Selbst ein Dreijähriger merkt, wenn eine Figur nicht richtig aussieht. Da hilft nur ständiges Üben. Beim Aktzeichnen hast du manchmal nur etwa dreissig Sekunden Zeit, um einen Menschen zu zeichnen. Da bleibt dir nichts anderes übrig, als zu abstrahieren. Damit diese Abstraktion aber immer noch in ihrer Lebendigkeit und Bewegung überzeugt, musst du die Essenz der Figur finden. Mitunter ist das nicht mehr als eine Linie und ein Kreis. Aktzeichnen lehrt dich die Grundlagen: etwas so Komplexes wie eine Person in etwas so Simplem wie eine Linie und einen Kreis zu übersetzen.

Vor sieben Jahren bin ich in die Schweiz gezogen. Ich hatte ein provisorisches Visum für sechs Monate und suchte Arbeit. Eine Computerspielbranche gab es damals nicht. Dann hörte ich vom neuen Studiengang Game Design an der damaligen HGKZ. Dort verwies man mich an den Zürcher Entwickler Gbanga. Vier Tage bevor mein Visum ablief, unterschrieb ich den Vertrag. Noch heute bin ich dort Creative Director. Daneben arbeite ich mit Solarski Studio an eigenen, weniger kommerziellen Kunstprojekten.

Der Kern eines Videospiels ist die Interaktion. Um sie zu testen, muss die Spielfigur nicht mehr als ein Würfel sein. Wenn ich mich dann an die visuelle Gestaltung mache, stelle ich mir die Figur dynamisch vor. Ich zeichne sie nicht nur, sondern überlege mir gleichzeitig, wie sie sich bewegt. Als Designer beeinflusse ich den Spieler durch die Aktionen, die er ausführen kann, durch die Gestaltung der Umgebung, durch die Beleuchtung. So gesehen funktioniert Game Design wie eine Aufführung auf der Bühne, wie ein Ballett. Alle Emotionen sollten sich von der Figur auf den Spieler übertragen. Im Idealfall braucht dieser keinen roten Balken auf dem Bildschirm, um zu merken, dass seine Figur keine Energie mehr hat.



Letztes Jahr veröffentlichte ich ein Buch über die Grundlagen des Zeichnens und die Kunst des Videospiels. Darin wende ich klassische Kunsttechniken auf das Character Design und andere Bereiche des Game Designs an. Mit dem daraus gewonnenen konzeptuellen Verständnis habe ich für ein aktuelles Projekt eine neue Art der Interaktion entworfen. Es geht darum, die Menschen dazu zu bringen, sich zu bewegen. Die technische Umsetzung ist nicht exakt. Aber die Spieler kümmern sich nicht, weil sie sich instinktiv dem Game anpassen und so die Interaktion ausgleichen. Gut möglich, dass jemand das gleiche Konzept schon früher ausprobiert hat, aber es dann wegen genau dieser Ungenauigkeit wieder verworfen hat. Weil ich einen künstlerischen Blickwinkel habe, kümmert mich die Technologie weniger. Ich konzentriere mich auf die ästhetische Erfahrung. Das Game wird fantastisch, gerade weil es die im Buch entwickelten Konzepte bestätigt.

CHRIS SOLARSKI, 34, ZÜRICH

Der gebürtige Engländer studierte an der Universität Portsmouth Computer Animation und arbeitete danach zwei Jahre bei Sony Computer Entertainment Europe in London. Dort war er an der Produktion der Videospiele «World Tour Soccer: This is Football» für die Playstation 2 und «Getaway: Gangs of London» für die Playstation Portable beteiligt. Nach dem Studium des figürlichen Zeichnens an der Akademie der bildenden Künste in Warschau zog Solarski nach Zürich. Dort arbeitet er als Creative Director bei Gbanga, unterhält als «Artist Game Designer» sein eigenes Studio und unterrichtet Zeichnen am SAE Institute. Als Autor veröffentlichte er 2012 das Buch «Drawing Basics and Video Game Art», erschienen bei Watson-Guptill Publications, New York City.

> [www.solarskistudio.com](http://www.solarskistudio.com)