

...DIE MOEGlichkeiten SIND ENDLOS SOLANGE MAN KREATIV IST

„Concept Art“, die Kunst, Ideen für die Atmosphäre oder den „Look“ eines Videospiele oder Films zu illustrieren bevor sie in ihr Endprodukt umgesetzt werden, wird immer wichtiger, da die visuellen Anforderungen durch die Entwicklung der Computertechnologie stetig steigen.

[Ignus, 2006 ▶]



„CONCEPT ART“ - NEUE WELTEN KREIEREN

Der Begriff „Concept Art“ stammt aus dem Amerikanischen. Er wird seit den 30er Jahren in der Zeichentrickfilmindustrie verwendet für gezeichnete und gemalte Bilder, die das Design, den generellen Look, die Stimmungen, die Farben etc. eines geplanten Trickfilms illustrieren sollen. Heutzutage kommt „Concept Art“ vor allem bei Produktionen von Filmen, Videospielen und Comics vor. Bevor Charaktere oder Umgebungen ausgearbeitet werden, zeigen Bilder oder Skizzen wie diese Dinge einmal aussehen könnten. Da der Einfluss von bewegten Bildern durch Filme, Fernsehen, Videospiele, Internet usw. in unserer Gesellschaft enorm ist und noch immer größer wird, gewinnt auch „Concept Art“ immer mehr an Bedeutung. Es reicht nicht mehr aus, ein Videospiel zu entwickeln ohne eine spannende Geschichte mit Atmosphäre. Die heutige Computertechnologie lässt einen nahezu unendlichen Freiraum an Kreativität. So ist es beispielsweise möglich, komplett neue Welten zu erschaffen in einer realistischen Darstellung. Es kann fast jedes Wesen, ob Alien oder Fantasymonster



[Digitales zeichnen ▶]



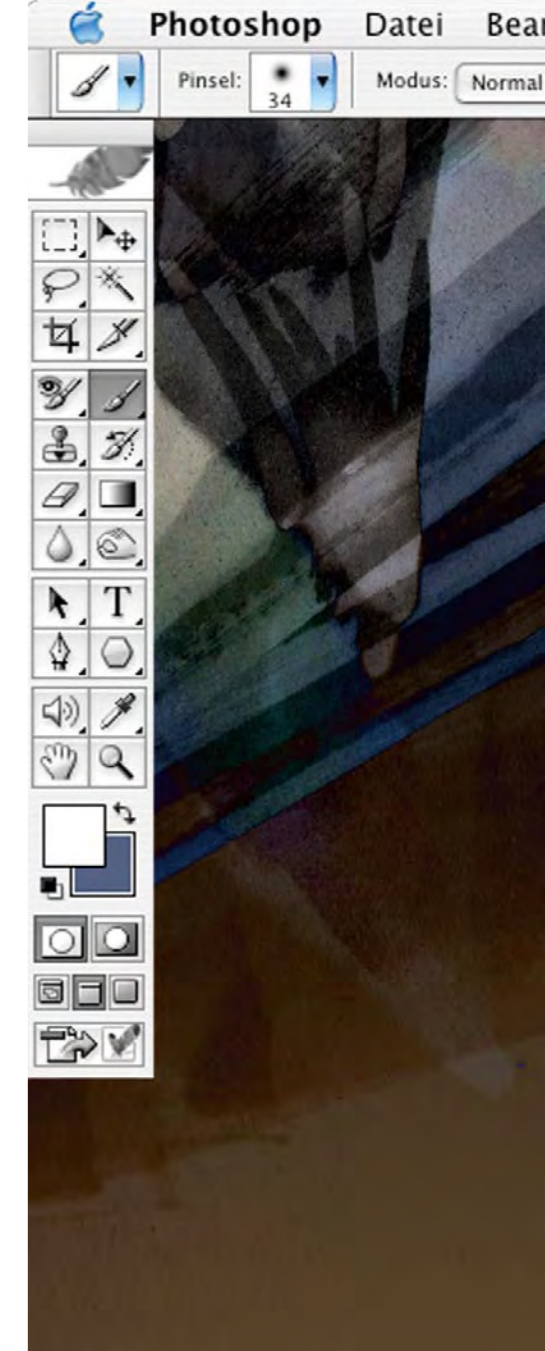
so umgesetzt werden, dass man denkt, man stehe direkt vor ihm. Die Kunst liegt nun darin, für eine Geschichte die passende Atmosphäre, den richtigen „Look“ zu schaffen, damit man voll und ganz in diese Welt eintauchen kann, egal ob bei Video, Animation oder Computerspiel. Das Design innerhalb dieser Welt muss stimmig und durchgängig sein. Andernfalls wirkt es nicht mehr glaubwürdig. Z.B. wäre es unpassend wenn in einem düsteren Horrorfilm auf einmal ein Cartoonartiges Wesen auftauchen würde. Das aufeinander Abstimmen der Umgebung und der darin argierenden Personen ist die Herausforderung.

Durch „Concept Art“ ergeben sich auch viele Vorteile hinsichtlich Zeit und Geld. Leute wie Animatöre oder Bühnenbauer können sich besser in die Szene hinein versetzen, wenn ihnen Konzepte bzw. Bilder über diese vorliegen, was zu Zeitersparnis für die Umsetzung führt.

Der Künstler sollte genau über die Geschichte und die Vorstellungen des Regisseurs/Art Director schon in der frühen Entstehungs-Phase des Films oder Copmuterspiels Bescheid wissen, um das bestmögliche Resultat für beide Seiten zu erzielen.

Seit Mitte der 90er Jahre arbeiten die meisten Künstler überwiegend digital, da die enorme Entwicklung von Illustrations und Grafikprogrammen viele Möglichkeiten bietet. Das wohl am meisten verwendete Programm für das Erstellen von digitalen Bildern ist Photoshop. Mit seinen unzähligen „Brushes“, Filtern, Farbeinstellung usw. kann man mit diesem „Tool“ so ziemlich alles visualisieren was einem durch den Kopf geht.

Nach wie vor ist es aber immer noch am wichtigsten, Kreativ zu sein. Kein Computerprogramm egal wie stark es auch sein mag, kann einem diese Arbeit abnehmen.



[Das Programm Photoshop ▶]



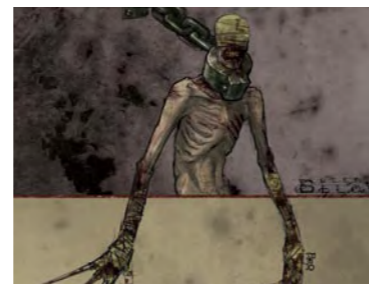
[Central station, 2006 ▲]

Piero Macgowan studiert in Baltimore an der „Maryland Institute College of Art“ Illustration. Geboren wurde er in Mexico. Seine Jugend verbrachte er in einer kleinen Stadt nahe bei Mexico City. Mit 14 zog er in die Innenstadt, um dort auf die Highschool zu gehen und um sich für die Kunstschule vorzubereiten. Nach seinem „Highschool-Abschluss“ dort ging er in die USA/Baltimore um dort Illustration zu studieren. Derzeit befindet er sich kurz vor seinem Abschluss und spezialisiert sich im Bereich „Concept Art“. Obwohl sein künstlerischer Hintergrund eher traditionell ist, konzentriert er sich mehr auf Digitale Kunst und die Möglichkeiten die sich durch die ständige Erweiterung der „Tools“ ergeben.

„The Digital World is the most exciting right now for me.“

Warum und Wann haben Sie sich entschieden als „Concept Art“ Künstler zu arbeiten?

Eigentlich habe ich mich schon immer für Fantasy Art und das Gestalten von Umgebungen/Charakteren interessiert, aber so im Oktober 2005 fing ich an mich ernsthaft darauf zu spezialisieren. Es gab da einen Wettbewerb für das Designen eines Monsters für ein Videospiel und Film, bei dem ein sehr rentabler Gewinn lockte. Dies war ein großer Ansporn für mich, viel Zeit in dieses Projekt zu investieren. Seitdem ist das Interesse immer mehr gewachsen.



[Weapon of choice, 2006 ▲]

[The resting ground, 2006 ▼]



Was sind ihrer Meinung nach wichtige Fähigkeiten, die ein Concept Artist haben sollten?

Grundvoraussetzung sind zunächst einmal formale Elemente des Bildgestaltens wie Struktur, Farbe, Anatomie, Bewegung, Komposition und Licht. Ohne dieses Verständnis ist es sehr schwer Erfolg zu haben. Natürlich muss man auch etwas Vorstellungskraft besitzen. Gute „Concept Art“ Künstler sind in der Lage, komplette Bilder die sich nur in ihrem Kopf befinden, umzusetzen, da sie über ein enormes Vorstellungspotential verfügen.

Wie sammeln Sie Ideen für ein bestimmtes Projekt?

In den meisten Fällen erstelle ich erstmal ein paar Skizzen für den Charakter, Umgebung, Fahrzeug etc. Brainstorming leert die mental visuelle Bibliothek auch um Klischees vorzubeugen, so das

man auf eine originelle Idee kommt. Ich muss aber gestehen, dass ich nicht immer diese Prozedur befolge. Manchmal fange ich dann direkt an am Computer zu zeichnen und warte ab was passiert. Das hat den Vorteil, dass das Bild offen für Veränderungen bleibt. Auf der anderen Seite, muss man aber auch aufpassen, dass man die nötige Konzentration nicht verliert und es sorgsam ausführt ohne das Ziel zu vergessen.

Was inspiriert Sie beim arbeiten?

Meistens andere Kunst, die eine ähnliche Qualität in der Atmosphäre und Komposition besitzt. Sehr inspiriert bin ich durch dramatische Symbolik. Barok Kunst gefällt mir am meisten.

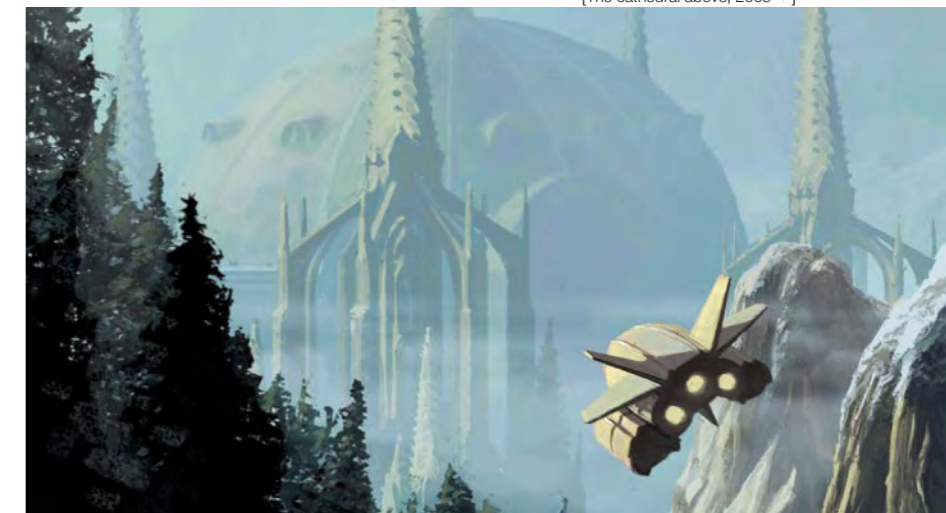
Welche anderen Künstler sind für Sie wichtige Vertreter dieser Richtung?

Allen voran Craig Mullin. Ich denke er ist der Beste was Concept Art betrifft. Keiner übertrifft ihn in Technik und Talent. Außerdem mag ich noch Künstler wie Nicholas Bouvier („Sparth“), George Hull, Andrew Jones, James Kei, Jeffrey Jones, Ashley Wood, Kent Williams, James Jean, Dave McKean um nur einige zu nennen.

[Rage, 2006 ▼]



[The cathedral above, 2005 ▼]





[Nowhere like home, 2006 ▼]

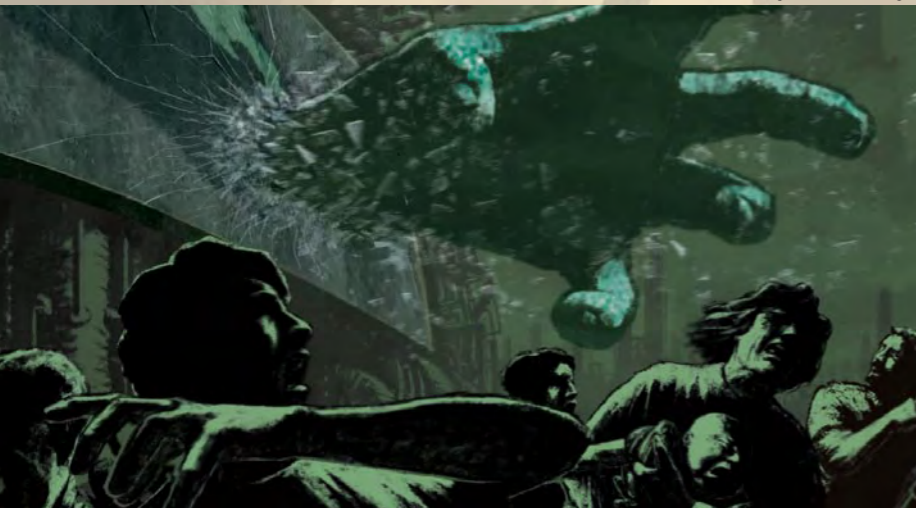
Wie wichtig finden Sie „Concept Art“ für einen Spiel, Film etc.?

Ich finde, es ist unumgänglich für bewegte Bilder die künstlerisch kreierte Elemente enthalten. Es ist sehr hilfreich für Animatöre und andere Mitarbeiter die Szene schnell visuell zu erfassen. Das macht dadurch den ganzen Prozess viel effizienter, was wiederum Zeit und Geld spart.

Was machen Sie noch außer Concept Art?

Ich arbeite an Animationen schon seit langem. Vor ein paar Jahren bekam ich die Möglichkeit, in

[Escape, 2006 ▼]



einem mexikanischen Film der Haupt-Animatör zu sein. Es war sehr aufregend und natürlich hatte ich auch ein Menge Spaß. Auch Comics interessierten mich schon immer (Als Kind hab ich es geliebt Comics zu zeichnen) genauso wie das Zeichnen eines Bildes ohne Sequenzen. Ich hab einfach eine bestimmte Faszination am bildlichen modellieren.

Was war das spannendste Projekt an dem Sie gearbeitet haben?

Auf jeden Fall der Haupt-Animatör bei dem mexikanischen Film „Holy Pilgrims“ zu sein. Es war das erste Mal, meine Arbeit auf einer großen Leinwand zu sehen. Außerdem arbeiteten mein zwei besten Freunde, die auch Anitmöre sind, mit mir zusammen. Es war wirklich eine Herausforderung, da es sehr professionelle Resultate voraussetzte und wir an eine enge Deadline gebunden waren.

Was für „Tools“ benötigen Sie für ihre Arbeit?

Am meisten arbeite ich mit Photoshop für meine Illustrationen. Alles andere zeichne ich in mein Skizzenbuch. Aber das mach ich eigentlich um meine Fähigkeiten im Zeichnen zu verbessern.

The cathedral below (Hintergrundbild), 2006



[Eye of fire, 2006 ▲]

Wie ich schon erwähnt habe, tendiere ich dazu, Anfang bis Ende an der digitalen Leinwand in Photoshop zu arbeiten.

Wie würden Sie ihren eigenen Stil beschreiben?

Das ist eine schwere Frage. Ich denke, dass ich keinen bestimmten Stil hab, da ich gerne mit unterschiedlichen Stilen arbeite. Wenn, dann gefällt es mir, eine gewissen atmosphärischen Effekt in meiner Arbeit zu erzeugen oder das Bild mit einem dramatischen Charakter zu versehen. Offensichtlich ist mein Stil mehr der Inhalt im Gegensatz zur Ausführung.

Wo sehen Sie sich selbst in ein paar Jahren?

Ich strebe an, ein Art Director für eine Film- oder Animationsfirma zu werden. Ich weiss nicht sicher, ob ich eine hohe Stellung oder Position in einer Fima möchte, da

es zu bürokratisch werden würde und die Kreativität auf der Strecke bleibt. Natürlich konzentriere ich mich nicht nur auf Concept Art sondern auch auf Animation. Beides zu kombinieren fände ich sehr aufregend. Die Möglichkeiten sind endlos solange man kreativ ist.

[Hook, 2005 ▼]





[Not so happy feet, 2006 ▶]

[The carrier of ashes, 2006 ▼]



[Exodus, 2007 ▶]



[Exodus, 2006 ▶]