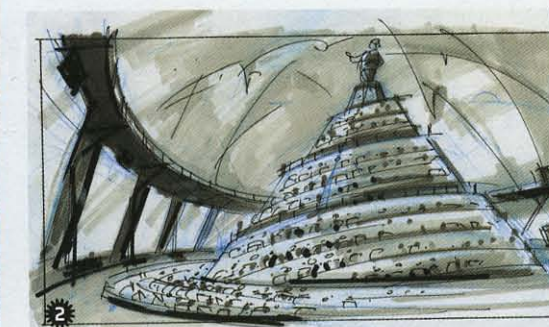




„Arthur Weihnachtsmann“: Vom Konzept zum finalen Film



1 Für die Sony-Pictures- und Aardman-Animations-Produktion „Arthur Weihnachtsmann“ (Regie: Sarah Smith) fertigte Till Nowak das erste umfangreiche Konzept der Kontrollstation mittels 3-D-Software an. Auf diese Weise ließ sich das Set bereits aus mehreren Kameraeinstellungen betrachten.



2 Production Designer Evgeni Tomov änderte die zentrale Struktur der Station und verlieh ihr die Form eines Weihnachtsbaums.



3 Digital Set Designer Ravinder Kundi entwickelte ein digitales Mock-up der Architektur, um die Dimensionen zu definieren.

4 Zwei Jahre nach seinem ersten Konzept finalisierte Till Nowak schließlich das Design der Kontrollstation. Vom kleinsten Knopf bis hin zur höchsten Gangway ist alles bis ins Detail gestaltet.

5 So sieht die Kontrollstation im fertigen Film aus, der im November in die Kinos kommt.

Weltschöpfer

Concept Artists lassen aus ersten Ideen faszinierende visuelle Welten entstehen – und das längst nicht mehr nur bei Hollywood-Filmen, sondern auch für Game- und Commercial-Produktionen

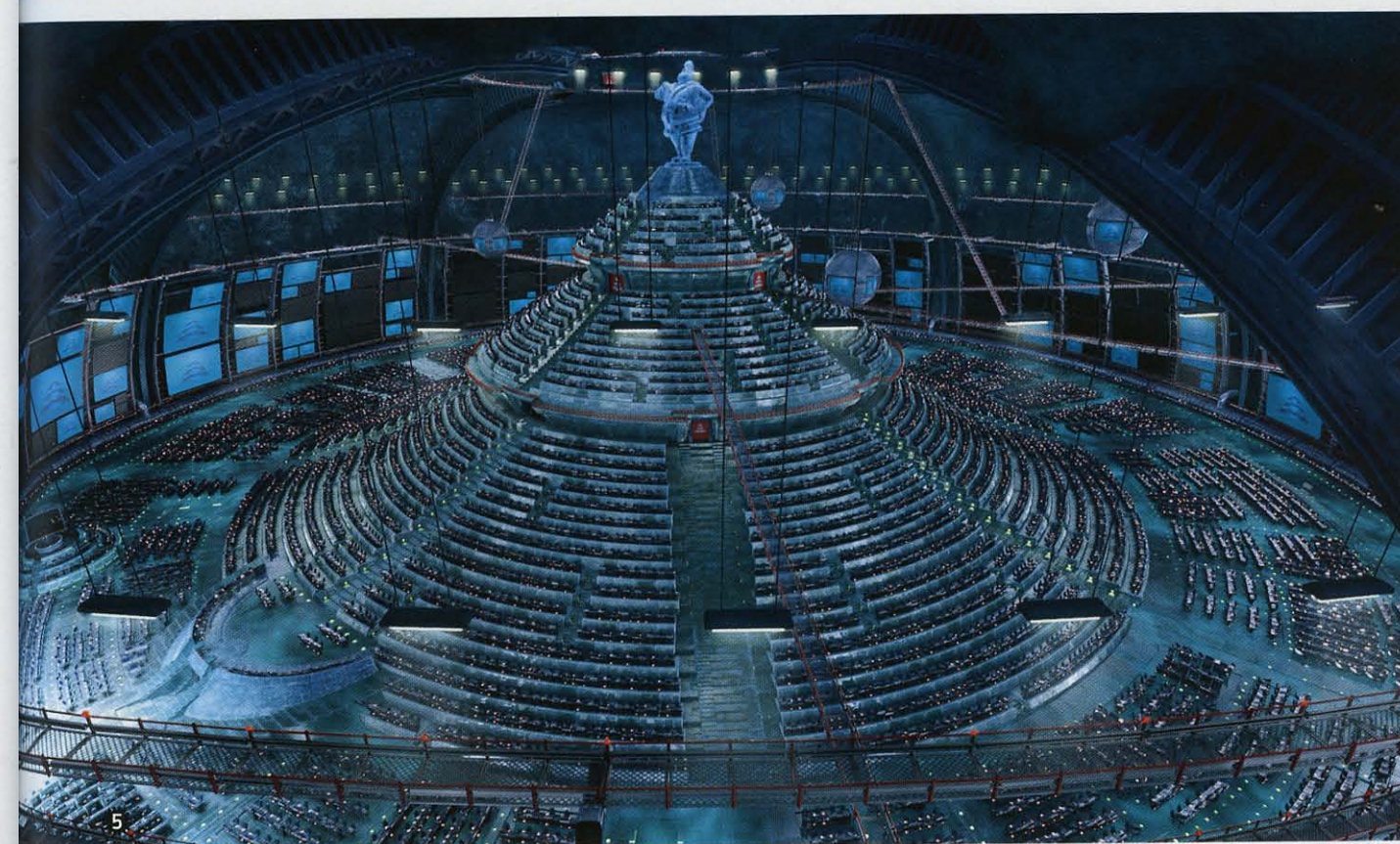
➤ **PAGE Online**
Weitere Arbeiten
der vorgestellten
Concept Artists
finden Sie unter
www.page-online.de/ConceptArt

■ **Ob opulente Historiendramen** wie „Elizabeth“ oder Science-Fiction-Thriller wie „Blade Runner“ – zunächst existieren Filme nur in den Köpfen von Regisseuren, Drehbuchautoren und Produzenten. Concept Artists visualisieren diese Ideen, geben der Story und den Figuren Gestalt und bestimmen so die Atmosphäre und die Wirkung eines Films maßgeblich mit. Sie gehören zu den ersten, die bei einer Produktion eingestellt werden – manchmal arbeiten sie schon an Concepts, bevor das Drehbuch fertig ist. Sie liefern Szenenbilder, Set-, Character- oder Kostümdesigns, mit denen die Produzenten auf die Suche nach Geldgebern gehen, und haben damit ent-

scheidenden Einfluss darauf, ob ein Filmprojekt realisiert wird oder nicht. Im Grunde ist Concept Art so alt wie der Film. So existieren großartige Skizzen zu den Klassikern „Das Cabinet des Dr. Caligari“ von 1920 oder „Metropolis“ von 1927. Doch erst in den 1970er Jahren fanden Künstler wie Syd Mead („Blade Runner“) oder Ralph McQuarrie („Star Wars“) auch außerhalb der Branche Beachtung. Nun begann sich Concept Art als Berufsbild herauszukristallisieren. Ihre Hochzeit erlebte sie in den 1990er Jahren, als sich die Anzahl an Concepts pro Film schlagartig vervielfachte – parallel zur Entwicklung der Computer Generated Imagery (CGI). Seither lassen sich Designs we-

sentlich schneller umsetzen, der Workflow wurde gestrafft. Statt wie einst ein paar Dutzend Abbildungen werden heute – abhängig von der Art des Projekts – einige Tausend Concepts erstellt, um den Look eines Films herauszuarbeiten. Auch außerhalb der Filmbranche ist das Interesse an Concept Art stetig gewachsen. Mittlerweile gibt es unzählige Making-of-Bücher, in denen den Illustratoren und Designern gehuldigt wird.

Die Arbeit eines Concept Artist beginnt damit, sich in eine Geschichte hineinzuversetzen, sich Schauplätze und Figuren innerlich vorzustellen. Oft liefern Regisseure und Produzenten →



→ Referenzen, wie bestimmte Charaktere, Fahrzeuge oder Sets aussehen sollen. Natürlich schauen sich die Gestalter auch selbst nach Inspirationsquellen um. Das Art Department der Produktionsfirma Sehsucht etwa verfügt über eine große Datenbank mit Moods, anhand derer sich Konzepte schneller atmosphärisch aufladen und konkretisieren lassen.

Viele Concept Artists halten ihre ersten Gedanken nach wie vor in Scribbles auf Papier fest. Erst danach werden die Bilder auf dem Computer umgesetzt, mithilfe von Grafik-Tablets und Tools wie Photoshop, Corel Painter oder Sketchpad. „Bei diesem Prozess verleihe ich dem Entwurf durch das Spiel von Licht und Schatten Tiefe. Die Materialien erhalten ihre Stofflichkeit durch unterschiedlichen Glanz und Texturen“, erklärt Concept Artist Michael Kutsche, der unter anderem den verrückten Hutmacher und den Hasen für Tim Burtons „Alice im Wunderland“ entwarf (siehe rechts).

Ungewöhnlich ausgereift war das Konzept von Till Nowak für den Animationsfilm „Arthur Weihnachtsmann“, der im November in die deutschen Kinos kommt (siehe Seite 40 f.): Statt mehrerer Stills produzierte Nowak einen ganzen Trailer mittels 3-D-Software. Dieser machte nicht nur Eindruck auf die Auftraggeber Sony und Aardman, sondern auch auf die Geldgeber. Im Grunde sei dieses Verfahren aber zu aufwendig und teuer für diese frühe Phase, räumt Nowak ein, der 2005 sein Media-Design-Studium abgeschlossen hat, aber bereits seit 1999 als selbstständiger Digital Artist arbei-

tet – heute mit seiner Agentur frameboX in Hamburg. Den Weg nach Hollywood fand er durch einen Kontakt auf dem International Animation Film Festival Annecy. Die Technik gewinnt in der Concept Art generell an Bedeutung. So sind Konzepte für Science Fiction heute kaum noch denkbar ohne 3-D-Darstellungen.

Unabhängig von der Technik müssen die Designer in der Lage sein, ihre Ideen zu transportieren und eine gemeinsame Vision für ein Projekt erarbeiten, die allen Beteiligten als Blaupause dient. „Ein schlechtes Konzept wird auch durch perfekte Technik nicht besser“, so Syd Mead, der vielen Concept Artists als Vorbild dient und sich selbst als Visual Futurist bezeichnet. So habe sich zwar die Arbeitsweise durch Visualisierungstools und die Weiterentwicklung der Software verändert – „aber die essenziellen Komponenten des kreativen Prozesses sind seit Jahrzehnten dieselben“, meint Mead. Wirklich gute Designer dächten ohnehin immer in 3-D.

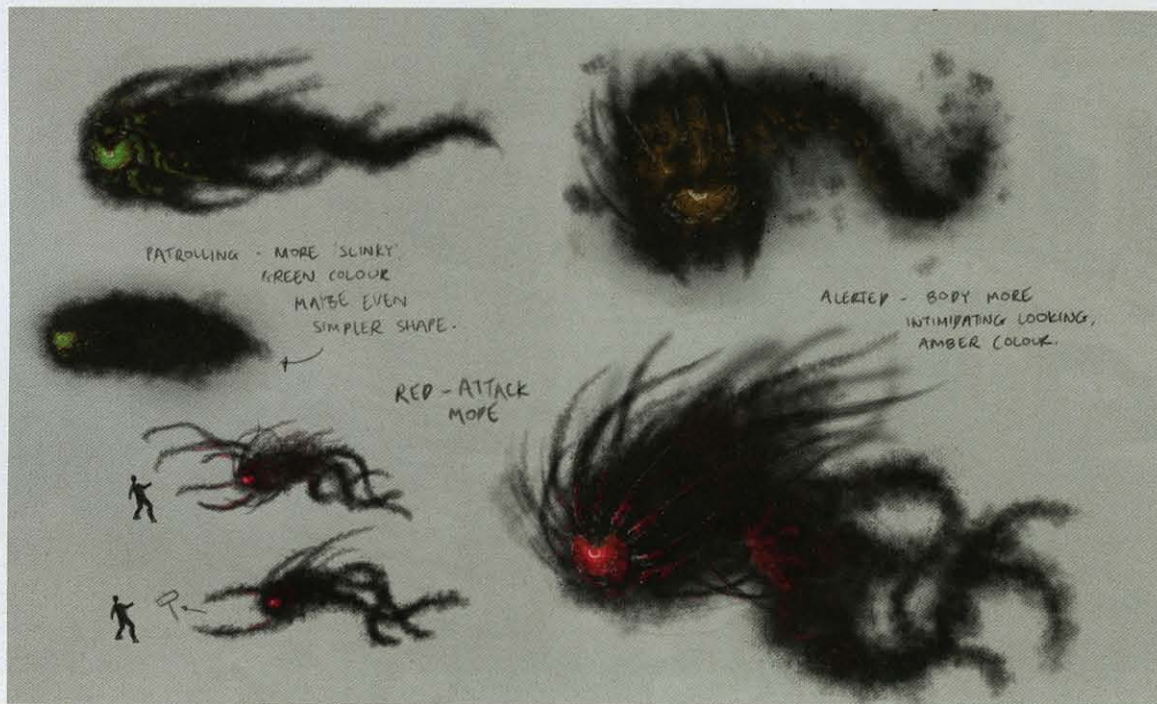
Bei Realfilmen müssen Concept Artists stets die Umsetzbarkeit im Hinterkopf behalten. Ob ein Set tatsächlich gebaut werden kann oder eine bestimmte Einstellung möglich ist, sollten sie bereits bei ihren ersten Entwürfen bedenken. Hier zeige sich, so Concept Artist George Hull („Matrix Reloaded“, „Tree of Life“), dass klassische Designausbildungen hilfreich sind: „Industrie- oder Interior Designer haben oft einen besseren Sinn für Architektur und Perspektiven.“ Und ein Grundverständnis von Raum, Materia-

lität und Licht hilft, wirklichkeitsnahe Szenarien zu entwerfen. Wer diese Prinzipien verinnerlicht, neige weniger zum „Schummeln“, wie Production Designer Guy Hendrix Dyas sagt – also dazu, eine Illusion zu erzeugen statt eines realistischen, materiellen Sets.

Die Vorgabe der Realisierbarkeit beschränkt sich jedoch nicht nur auf Realfilme. Auch bei Animationsfilmen sollte der Konzeptdesigner bereits an die Umsetzung denken. Michael Kutsche hilft sein Hintergrund als 3-D-Animator, da er so einschätzen kann, ob es bei seinen Character Designs Probleme in der Animation geben könnte. Manche Concept Artists setzen ihre Entwürfe später auch selbst um. So wie Till Nowak, der bei „Arthur Weihnachtsmann“ unter anderem die Kontrollstation konzipiert und auch final designt hat. „Die Grenze zwischen Concept Art und Design ist oft fließend“, stellt er fest.

Neben Industriedesign oder Architektur kommen Concept Artists häufig aus klassischen Theaterdisziplinen wie Kostümdesign oder Bühnenbild. Nicole Löbart absolvierte zunächst eine Ausbildung als Kostümdesignerin und arbeitete am Theater, bevor sie in Los Angeles ihren Master in Production Design machte. Dort gründete sie 2002 gemeinsam mit William Budge red5 Design Group und arbeitet als Concept Artist und Production Designer für größere und kleinere Produktionen, beispielsweise „Sucker Punch“ von Zack Snyder. Als Frau ist sie in dem Business eine Besonderheit: „Ich habe bislang noch keine Kollegin getroffen“, sagt sie. →

Astrid Castle entwarf für das Videospiel „Crysis 2“ im Auftrag der Frankfurter Entwicklerfirma Crytek ein Rauchmonster mit verschiedenen Alarmstufen



„Man muss sich ständig neu erfinden“

Michael Kutsche, freier Concept Artist, Berlin



■ Mit einer Raupe fing alles an. Michael Kutsche hatte einige Illustrationen auf der Plattform der Computer Graphics Society veröffentlicht, da bekam er eine Mail von Sony Pictures Imageworks. Die Firma bat ihn, für ein noch geheimes Filmprojekt eine Raupe zu entwerfen. Das Konzept gefiel und Kutsche wurde 2007 als Character Designer für Tim Burtons „Alice im Wunderland“ angeheuert. Er traf den Regisseur in London und bezog dann während der Dreharbeiten in Los Angeles einen kleinen Wohnwagen am Set, wo er die finalen Designs anfertigte. Michael Kutsche blieb in Los Angeles und arbeitete seither an neun weiteren Filmen, darunter „Thor“ (2011) und „John Carter of Mars“, der sich gerade in der Postproduktion befindet. Für die Produktion „Oz: The Great and Powerful“ ließ ihn Regisseur Sam Raimi neben Figuren auch einen Großteil der Kostüme für die Schauspieler gestalten.

Kutsche besuchte weder eine Kunsthochschule, noch absolvierte er eine klassische Designausbildung. Eine Zeit lang arbeitete er in einem kleinen 3-D-Studio in Wiesbaden und lernte so das Handwerk als 3-D-Animator. Später arbeitete er als freier Illustrator in Berlin für SEGA und diverse Werbeagenturen. An Concept Art schätzt der heute 33-Jährige vor allem die Abwechslung, die ihn ständig vor neue Herausforderungen stellt. Auch in seiner Freizeit entwickelt er Geschichten und Figuren, die er bald in einem Buch veröffentlichen möchte. Eine weitere Leidenschaft ist die Malerei, die er mit eigenen Ausstellungen vorantreiben will.



Michael Kutsche entwarf für Tim Burtons „Alice im Wunderland“ diverse Figuren. In seinem ersten Konzept sieht die Raupe noch sehr wulstig und böse aus, im Film wirkt sie eher alt und müde. Bei den Entwürfen half Kutsche sein Hintergrund als 3-D-Animator: „Ohne dieses Wissen würde ich Gefahr laufen, etwas zu entwerfen, was später in der Animation Probleme verursacht“



Wie ein Ölgemälde sieht George Hulls Konzept für eine Hovercraft in „Matrix Reloaded“ aus. Die Regisseure Larry und Andy Wachowski arbeiteten bei der Entwicklung des Films eng mit ihren Concept Artists und Designern zusammen

→ Auf der Hollywood-Karriereleiter folgt auf den Concept Artist als nächster Schritt die Position des Artdirektors – also sein unmittelbarer Vorgesetzter – und dann die des Production Designers. Letztere halten sämtliche Fäden des Art Department zusammen, leiten die Kreativen und begleiten eine Produktion von den Anfängen bis zur Postproduktion. Sie sind für alle visuellen Belange zuständig: egal ob Sets, Kostüme oder Make-up und Requisiten. „Ich bin sozusagen die Augen des Regisseurs“, beschreibt Guy Hendrix Dyas seinen Job. Im Moment arbeitet er mit Steven Spielberg an dessen „Robocopolypse“, der 2013 in die Kinos kommen soll.

Neben dem Management des Art Department gehören auch Location-scouting sowie Finanzplanung zu den Aufgaben von Production Designern – Bildwelten oder Figuren entwerfen sie meist nicht mehr selbst. Das ist auch der Grund, warum sich einige Concept Artists bewusst gegen einen solchen Karriereschritt entscheiden. „Mir macht die Zeichenarbeit einfach zu viel Spaß. Abgesehen davon genieße ich die Freiheit, von zu Hause arbeiten zu können“, sagt Kutsche, der nach drei Jahren in Los Angeles im Oktober 2011 zurück nach Berlin gezogen ist.

Mit der zunehmenden Opulenz der virtuellen Welten hat Concept Art Einzug in die Computerspielentwicklung gehalten. Hier können die Künstler noch viel fantasievoller vorgehen – schließlich müssen später keine realen Sets nach den Entwürfen gebaut werden –, und das Konzept ist nicht derart strikt an eine Storyline gebun-

den. Außerdem beschränkt sich die Arbeit der Concept Artists hier nicht allein auf die Vorproduktionsphase: „Die Konzeption zieht sich bei Games durch fast alle Phasen“, erläutert Astrid Castle, die frei für den Frankfurter Spieleentwickler Crytek arbeitet und unter anderem Konzepte und Storyboards für das Game „Crysis 2“ beigesteuert hat (siehe Seite 42).

Auch in der Werbung spielt Concept Art verstärkt eine Rolle. Deutsche (Post-)Produktionsfirmen wie Markenfilm, Sehnsucht oder Liga_01 haben eigene Art Departments aufgebaut, die auch die Konzeption und Visualisierung von Regieideen übernehmen. Die Zeitspannen sind hier allerdings nicht zu vergleichen mit jenen in Hollywood. Vor einem Pitch hat sein Team mitunter nur drei Tage Zeit, um aussagekräftige Styleframes für einen Spot zu konzipieren, so Stephan Weber, Leiter des Art Department bei Sehnsucht. Dafür müssen Sets und Figuren nicht derart ausgefeilt und detailliert sein – statt 90 Minuten und mehr sind hier meist nur 30 Sekunden bis 3 Minuten zu füllen. Außerdem entstehen die Filme oft vollständig am Computer. Da Concept Art in der Werbefilmproduktion nicht so weit verbreitet und anerkannt ist, werde sie auch noch nicht ausreichend honoriert, meint Pablo Bach, geschäftsführender Inhaber von Liga_01. Kosten und Nutzen seien deshalb besonders gut abzuwägen: „Ein guter Concept Artist in der Werbung muss die Quadratur des Kreises schaffen: minimaler Aufwand für maximalen Produktionsnutzen.“

Eine längere Konzeptionsphase, wie bei großen Kinofilmproduktionen, ist

nicht automatisch den kürzeren Spannen von Fernseh- oder Werbeprojekten vorzuziehen. Für Michael Kutsche sind größere Zeitfenster Fluch und Segen gleichermaßen: „Sie können genutzt werden, um Designs auszufeilen, aber leider auch, um sie zu verwässern.“ Auch Nicole Löbart hat die Erfahrung gemacht, dass das erste Konzept oft das überzeugendste ist. Dennoch kann ein Film am Ende ganz anders aussehen als die ersten Layouts. Concept Artists sollten eine hohe Frustrationstoleranz haben, da in manchen Fällen wenig von ihren ursprünglichen Entwürfen übrig bleibt. Dazu kommt, dass sie an vielen Projekten mitarbeiten, die eventuell niemals produziert werden.

Die Art Departments sind – sei es nun bei Spielfilmen, Games oder Werbung – vielfältig zusammengesetzt. Quereinsteiger aus Architektur, Mode- oder Automobil-Design treffen hier auf ausgebildete Szenenbildner oder Autodidakten wie Michael Kutsche. Den einen, unbedingt erfolgversprechenden Berufsweg gibt es nicht. Wesentliche Voraussetzungen sind Designverstand sowie Illustrationstalent. Zwar helfen Glück und Beziehungen, doch letztlich geht es allein um Begabung, Einfallsreichtum und Originalität – aber auch Flexibilität. „Man muss sich neu erfinden können, anstatt auf einem Stil hängen zu bleiben“, sagt Michael Kutsche. Übung und Durchhaltevermögen sind – wie in allen gestalterischen Berufen – die Basis. „Es gibt keinen Ersatz für harte Arbeit“, so Guy Hendrix Dyas. „In diesem Job kannst du Talent nicht vortäuschen.“

nik



Old School: Für Terry Gilliams „Brothers Grimm“ fertigte Guy Hendrix Dyas nicht nur Skizzen für den Turm der bösen Königin an, sondern baute ihn auch als haptisches 3-D-Modell. Am Set des Films sitzt Monica Bellucci im Fenster der nachgebauten Fassade

Für „X-Men 2“ entwarf Dyas unter anderem einen Abwasserkanal-Tunnel



„Ohne Concept Artists würde Hollywood nicht funktionieren“

Guy Hendrix Dyas, freier Production Designer, Los Angeles



Die Wurzeln von Production Designer Guy Hendrix Dyas liegen im traditionellen Design. Nach Abschlüssen in Industrie- und Interior Design in seinem Geburtsland England ging er 1991 nach Tokio, um für Sony zu arbeiten. Dort designte er rund drei Jahre lang Walk- und Discmen sowie Flatscreen-Fernseher. In seiner Freizeit gestaltete er Möbel und stellte 3-D-Modelle her. Bei einer Ausstellung seiner Arbeiten wurde ein Vertreter von George Lucas' Visual-Effects-Schmiede Industrial Light & Magic (ILM) auf ihn aufmerksam und bot ihm einen Job an. In der Erwartung, an der neuen „Star Wars“-Episode mitarbeiten zu dürfen, zog Dyas nach San Francisco. Dort stellte sich allerdings heraus, dass er keinen aktiven Anteil an dem Film selbst haben würde – sondern vielmehr diejenigen vertreten sollte, die es taten. Als Springer lernte Dyas bei ILM sämtliche Disziplinen der Filmproduktion kennen.

Anschließend zog er nach Los Angeles, arbeitete als freier Concept Artist an Produktionen wie „Matrix Reloaded“ und „Planet der Affen“ und erklomm langsam die Karriereleiter bis zum Production Designer. In dieser Position war er an Filmen wie „Brothers Grimm“ oder „Inception“ beteiligt. Seit rund einem Jahr arbeitet er mit Steven Spielberg an dem Science-Fiction-Film „Robocopolypse“, bei dem er neben seiner Rolle als Production Designer auch die Kostüme entwirft. Mit der Previsualisierung dieses Projekts sind derzeit vier Concept Artists beschäftigt, jeder in einem anderem Bereich und von Dyas angeleitet. Die größte Herausforderung bei der Arbeit für Spielberg sei es, „etwas Neues und Spannendes für einen Mann zu erschaffen, der schon alles gesehen hat“.