

Concept Art (2)

engl., auch dt. üblich; gelegentlich: *conceptual art*; eigentlich: „Konzeptkunst“

Concept Art bezeichnet eine Form der Illustration, die ein Konzept visuell veranschaulichen soll, bevor es in ein Endprodukt umgesetzt wird. Zum Einsatz kommen diese visuellen Umsetzungen von Ideen, Designvorstellungen oder Stimmungen in der Produktion von Kinofilmen, Videospielen oder Comics. Die Bezeichnung wurde von Walt Disney in den 1930ern in die Trickfilmindustrie eingeführt; er bezog sich auf gezeichnete oder gemalte Bilder, die das Design, den generellen Look, die Stimmungen, die Farben u.ä. eines geplanten Films illustrieren sollten. Die Redeweise findet sich heute auch in der Spieleindustrie. Das Konzept selbst ist aber älter; so dienten Robert Wienes Entwürfe für die Gestaltung der Handlungsräume seines Films *Das Cabinet des Dr. Caligari*(1920); ähnlich wurde in der Vorbereitung des Designs der Handlungswelt in *Metropolis*(1927) verfahren, in der die Set-Designer Otto Hunte, Erich Kettelhut and Karl Vollbrecht noch vor dem Bau der Sets und der Modelle Zeichnungen vorlegten. Diese Praxis der graphischen Vorplanung hat sich bis heute erhalten. Als ein klassisches gewordenes Beispiel aus der Spätzeit der manuellen Conceptual-Art-Praxis gelten Ralph McQuarries *concept paintings*für *Star Wars*(1977). Heute werden konzeptuelle Entwürfe fast immer am Computer erstellt.

Manchmal wird das Konzept auch mit der Produktion von Filmplakaten (und anderen Werbeträgern der Kinoauswertung) in Verbindung gebracht - hier geht es vor allem um die visuelle Indikation der Genres (insbesondere Science-Fiction und Fantasy).

From:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/c:conceptart2-9508>

Last update: **2018/12/21 13:14**

