

Digital Painting und GIMP (Einführung)




Die digitale Revolution wird für eine Reihe von Neuheiten verantwortlich gemacht und viele Menschen sind derartig eingeschüchtert von den schnellen Entwicklungszeiten von Hard- und Software und überhaupt fehlender Erfahrung, dass Sie die Neigung haben, diesen neuen Medien eine Art magischer Kräfte zuzugestehen, so als ob nun plötzlich alles per Knopfdruck lösen könnte und alte, traditionelle Techniken nicht mehr von Bedeutung sind.

Bildbearbeitungsprogramme trifft dieser Trend ganz besonders. Das Wort Photoshopen hat sich bereits eingebürgert und wird wohl demnächst im Duden vertreten sein, dabei wird den Benutzern von entsprechender Software fehlende Kreativität und Handarbeit vorgeworfen und jede Art von Digitaler Bildmanipulation mißträuisch beäugelt.

Dabei ist es natürlich quatsch, man kann keinem Computer sagen, er soll plötzlich ein Meisterwerk aus dem Nichts erstellen, die Idee von künstlicher Intelligenz hat sich als Reifall ergeben, der Mensch ist nach wie vor das Maß aller Dinge. Was sich allerdings geändert hat, ist, dass es plötzlich vielen Menschen viel einfacher geworden ist, durch das Internet und neue Programme einfache und schnelle Bilder zu erstellen und sie sofort zu veröffentlichen. Das hat zu einer milliardenfachen Flut von Bildern geführt, unter denen auch entsprechend viele Kreative Ansätze sind. Das Aufkommen von Seiten von Deviantart und Elfwood haben schliesslich dazu geführt, dass sich jeder wie ein Künstler fühlen kann, sich ein Portfolio anschaffen und halbprofessionell aussehen kann.

Dies alles führte zu einer Vernebelung der Wahrnehmung, was ein Qualitativ-hochwertiges Bild eigentlich leisten muss. Vertreter neuer Medien geben vor, dass alte Werte Bildender Künste nicht mehr gelten, es ist in Ordnung, wenn ein Bild aussieht, als wären die Bestandteile wahllos zusammenkopiert und Dinge wie Komposition, Perspektive usw. gelten plötzlich überhaupt nicht mehr. Es geht nur noch um das kreative Ausdrücken, dass man die Sprache bildnerischer Mittel nicht beherrscht spielt keine Rolle, man muss nur so laut schreien wie möglich, auch wenn es nur ein unartikulierte Krächzen ist.



Entsprechen wird digitale Software vor allem zur Photomanipulation benutzt und man glaubt, das ist alles, was man braucht (Es gibt auch gute Fotomanipulation, nicht falsch verstehen, doch Künstler, die das drauf haben, sind extrem selten). Doch so viel mehr ist möglich! In diesem Artikel will ich das Programm GIMP als Medium zur Malerei besprechen und die technischen Möglichkeiten, die ich für mich herausgebildet habe (Tutorien speziell zum GIMP gibt es nur sehr wenige, vor allem, da die Entwickler selbst die Entwicklung des Brush-systems und der Painting-Funktionen als unwichtig einstufen und die Priorität auf Filter usw legen).

Ich werde auf die Malerei allgemein ein bisschen eingehen, dann, wie sich die traditionellen Auffassung auf die digitale Malerei zuschneiden lassen und schliesslich wie sich die Entsprechenden Effekte und Mittel im GIMP benutzen lassen. Ich gehe dabei nur aufs Brush-system und rein malerische Mittel ein. Dinge wie Filter, Ebenen und einstellungsänderungen wie Kontraste usw sind für die Malerei zwar auch äußerst wichtig und finden sicherlich Ihre Anwendung, sprengen allerdings den Rahmen dieses Artikels und werden woanders zur genüge behandelt.

Kleine Einführung in die Malerei

In der klassischen Malerei unterscheidet man grob zwischen figurativer und nicht-figurativer, oder auch abstrakter Malerei. Figurativ heißt, das dargestellte verweist auf eines oder mehrere Objekte aus der sichtbaren Wirklichkeit. Früher hieß das, wir malen Dinge die wir sehen, genauso wie wir sie sehen und erschaffen die Illusion eines 3-Dimensionalen Eindruckes auf einer flachen Bildfläche. Um dies zu erreichen, benutzen wir die 3 Mittel der Plastizität (Licht/Schatten), Perspektive und Materialausdruck (Textur, Härte usw). Inzwischen gibt es auch Bilder, die als Meisterwerke angesehen werden, die nicht nach der vollkommenen Illusion streben. Es wird allerdings nach wie vor von einem figurativen Künstler erwartet, dass er zu einer Illusion zumindest fähig sein muss. Abstrakte Malerei dagegen strebt nicht danach, etwas aus der Welt darzustellen, die bildnerischen Mittel, die vorher benutzt wurden, um etwas darzustellen werden nun selbst zum Kunstobjekt, Linie, Umriss, Farbe, Form, Komposition usw werden zum Hauptthema eines Werkes.

Beschränken wir uns allerdings auf die figurative Seite der Malerei, so müssen wir immer noch im Kopf behalten, wofür dieses oder jenes Bild erschaffen wurde. Sollte sie missgestaltete Tochter eines reichen Landesherrn verewigt werden? Oder ging es um eine allegorische Darstellung einer idee zu Propagandazwecken? Uw, die Möglichkeiten sind unendlich, entsprechend werde ich nicht weiter darauf eingehen, nur soviel, dass Kunstgeschichte ein wichtiges Thema ist, das viele dieser Fragen und Erkenntnisse streift.

Kommen wir nun zum Technischen Teil. Ein traditionell gemaltes Bild ist in der Regel leicht zu erkennen, da es an einer Leinwand hängt (Inzwischen ist das allerdings auch schwierig, bei IKEA habe ich letzstens 3D-Reproduktionen von Gemälden gesehen, wo der Farbaufstrich herausragte und so den Eindruck einer echten, pastosen Maltechnik wiedergab.)

Trotzdem haben wir im Laufe der Zeit ein Auge für gemalte Bilder entwickelt, das sich dementsprechend verhält, dass wir von der Illusion auf der Leinwand erst überzeugt werden müssen. Nur bei einem Gemälde stellen wir Maßstäbe an wie zum Beispiel Objekt-Ähnlichkeit usw. Der Zuschauer ist kritisch und muss hineingeführt werden in das Bild, oder genauer das, was der Maler kommunizieren möchte. Als Vergleich dazu stellt man sich nur die Fotografie vor. Sobald ein Bild als fotografiert erkannt wird, schaltet sich eine automatische Akzeptanz ein, so als ob wir hier die objektive Wirklichkeit sehen. Die Fotografie entsteht mittels mechanischer

und chemischer Vorgänge und wird u.a. dadurch zugänglich auf eine Weise, wie sie es ein Gemälde nicht kann. Es ist nicht nötig, eine Illusion zu erschaffen, der Zuschauer erschafft seine Illusion selbst, er glaubt es, da er keine Pinselstriche sieht.

Diese Pinselstriche sind eine wichtige Sache. Jeder Künstler hat seine eigene Handschrift beim malen, genauso wie wir sie beim Schreiben auch haben. Der sog. Duktus eines Künstlers ist eines seiner großen Erkennungszeichen. Früher allerdings wurde nicht der individueller Ausdruck eines Künstlers gesucht, es galt, die Wirklichkeit möglichst detailgetreu darzustellen und dabei keine Spur von Pinselstrichen zu hinterlassen, so dass von Künstler also nichts zu sehen ist. Und den Pinselstrich selbst als Element in einem Bild zu benutzen ist schonmal ganz undenkbar gewesen, bis zu den Neo-Impressionisten um genau zu sein.

Aber auch die alten Meister, die etwas gröber gemalt haben wie Rembrandt und van Hals haben in Ihrer Anfangsphase sehr penibel und klein gemalt, so dass man den Duktus nicht nachvollziehen kann. Später wurden auch sie etwas mutiger, allerdings muss man immer sagen, dass der Pinselstrich als solcher niemals allein stand, sondern immer etwas anderes darstellt. Der Duktus allerdings hatte sich mit diesen Pionieren eingebürgert und wurde später von Menschen wie Delacroix zB zu seinem höchsten Ausdruck gebracht.

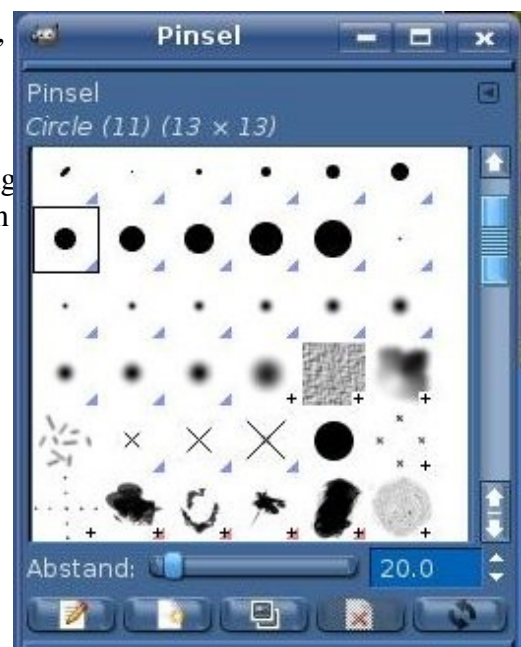
Ich mache deshalb mal die voreilige und unpräzise Auffassung von Malerei technisch gesehen in Feinmalerei (Wo man keinen Duktus erkennen kann), Grobe Malerei (Duktus erkennbar, Grob kann allerdings auch sehr gut sein!) und Abstrahierte Malerei, wo der Duktus für sich selbst gesehen als Design- und Kompositionselement eine Rolle spielt.

Das Digitale Medium (na endlich!)

Digital malen heisst in diesem Zusammenhang nichts anderes, als die Techniken der Malerei mit einem Zeichentablet und einem entsprechenden Programm auf dem PC anzuwenden. Im Prinzip braucht man erstmal auch nichts anderes als den runden Pinsel (Brush), mit dem man eben Striche macht, oder Felder ausmalt. Die Techniken selbst sind mannigfaltig, von der Methode um Übergänge zu schaffen (blending) bis zur Art der Palette gibt es verschiedenste Möglichkeiten. Ich bespreche nur, welche Techniken ich im GIMP benutze.

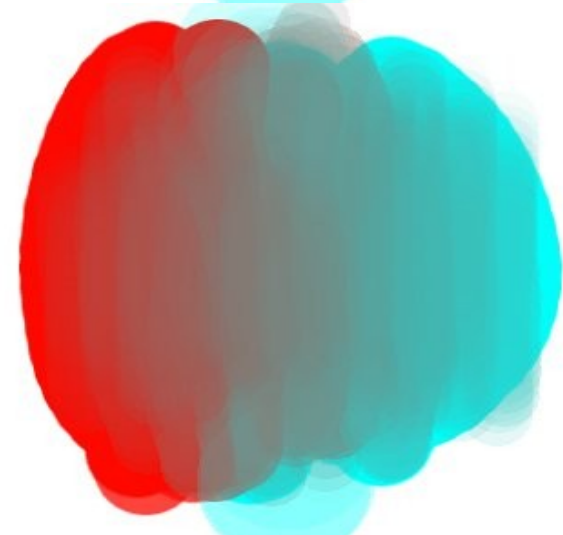
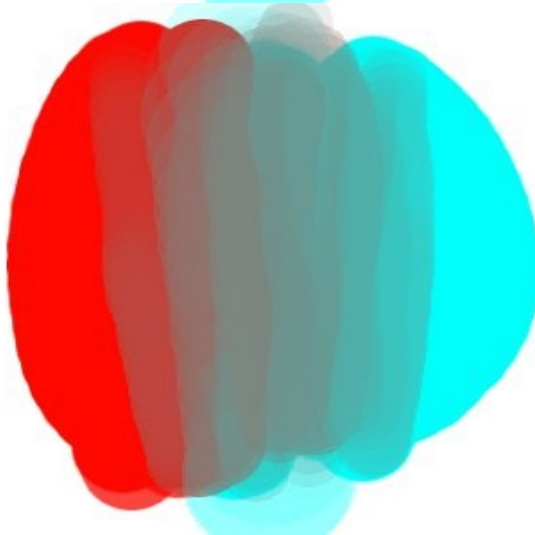
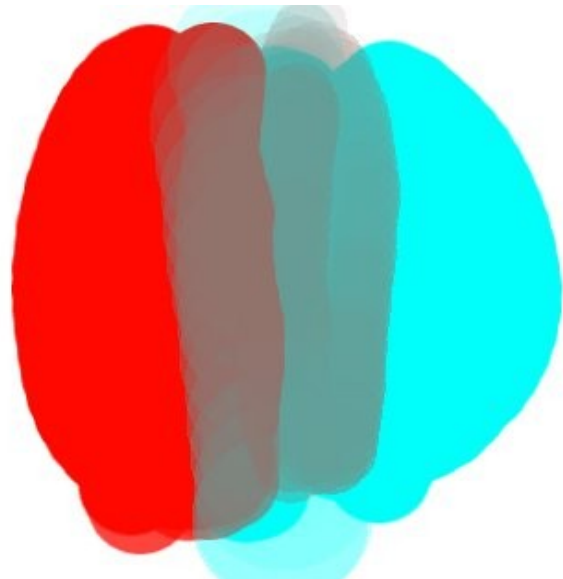
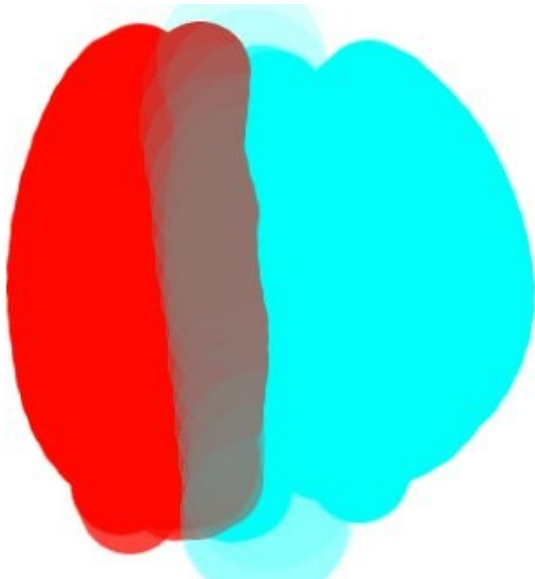
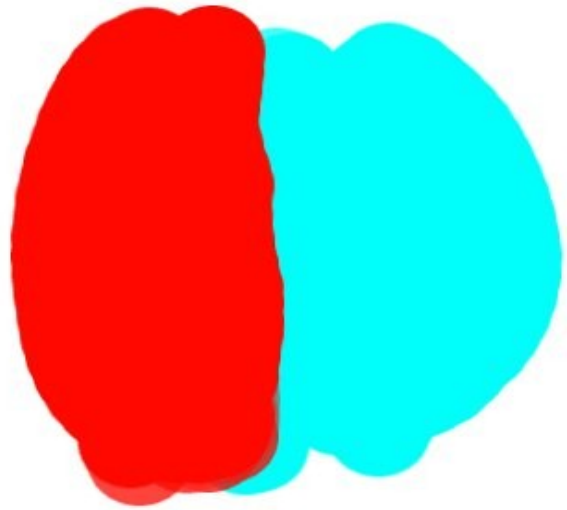
Blending (Übergänge)

Dies wird für Farb- Ton- und andere Übergänge benutzt, manchmal auch für Gradienten (Meistens ist das Gradienten-Werkzeug allerdings besser). Am besten nehmen wir dafür ein Beispiel. 2 Farben müssen geblendet werden, wir benötigen also einen Übergang zwischen diesen beiden. Dafür benutze ich erstmal einen runden, harten Pinsel. Dies ist im Normalfall der Pinsel den ich am Anfang empfehle für denjenigen, der sich digital betätigen will. Für eine fein-malerische Technik ist er völlig ausreichend und man trainiert seine Geduld. Ich finde das ist der größte Nachteil vom digitalen Medium, man hat immer das Gefühl, dass es eine Abkürzung gibt, einen Filter oder ein Werkzeug, das einem die Arbeit abnimmt. Doch leider ist es ein langer und harter Lernprozess, der dadurch verhindert wird.



Zurück zum Blending. Hier ist unsere Aufgabe:

Die Pinselinstellungen, die ich benutze sind 100% Deckkraft während die Deckkraft mit der Druckempfindlichkeit variiert wird. mit der Farbpipette (Tastenkürzel Strg) nehme ich eine Farbe auf und mache einen Strich mit geringerer Intensität in der anderen, dann benutze ich die Pipette noch einmal mit dieser Farbe und blende dann an den Seiten der neuen Fläche herum. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis das gewünschte Ergebnis erreicht ist.



Diese Technik bildet die Grundlage des Paintings und die Art wie man blendet ist ein entscheidender Faktor, wie das Bild wirkt. Es gibt natürlich noch andere Arten des Blendings, zB kann man das Wisc-werkzeug benutzen oder mit der Airbrush-pistole arbeiten usw. Alles legitime Techniken, doch sollte man sich immer bewusst sein, welches Ergebnis man hiermit bekommt.

Pinsel und Duktus

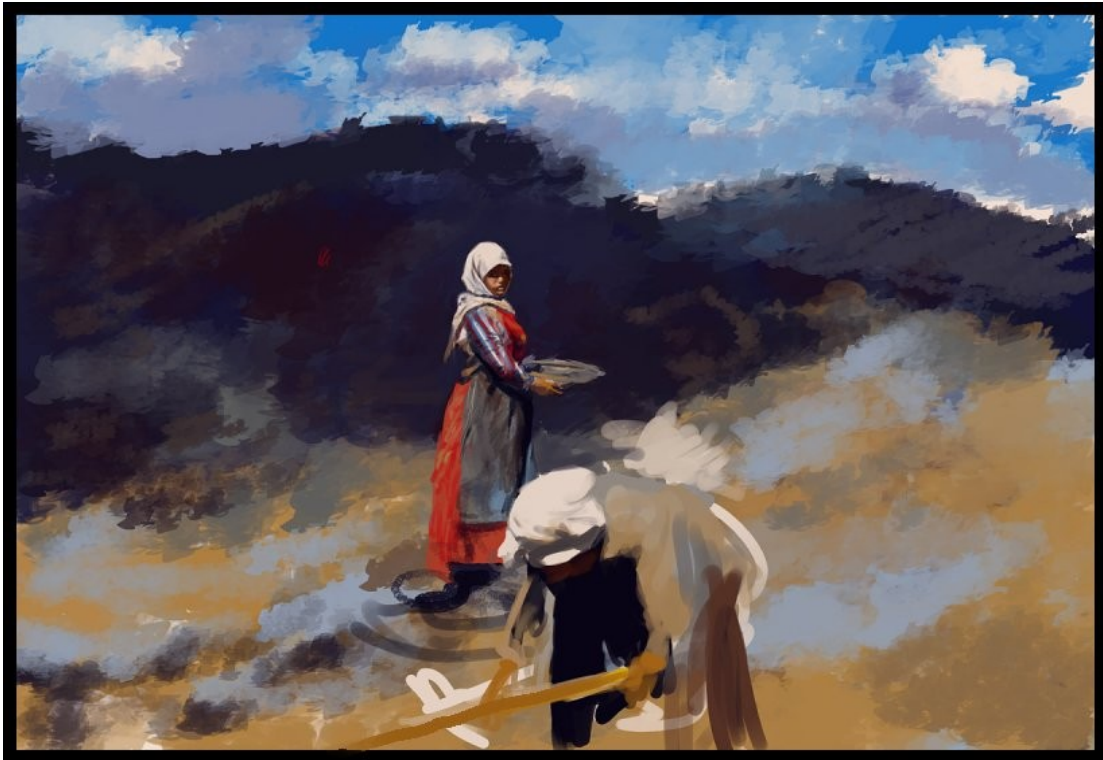
Natürlich gibt es auch in der Digitalen Malerei den Duktus, es gibt einen bestimmten digitalen Look , der für erfahrene Benutzer dieses Mediums sichtbar ist.

Zuerst einmal ein Beispiel wo der Duktus eine sehr Untergeordnete Rolle spielt:

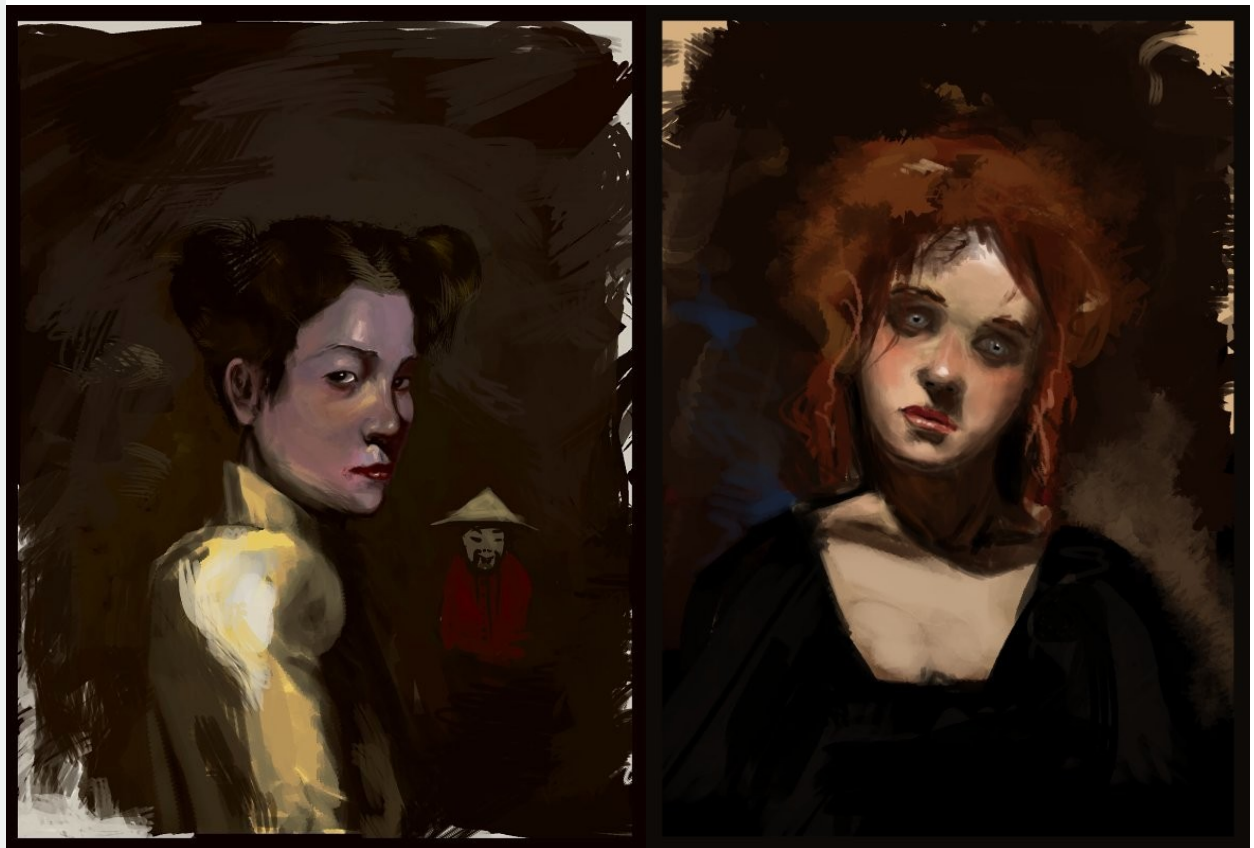


Dieses Bild ist etwas älter und mit Photoshop erstellt, nicht mit GIMP, allerdings mit der oben beschriebenen Technik, die sich im Prinzip auf jedes moderne Bildbearbeitungsprogramm übertragen lässt. Die einzelnen Striche sind untergeordnet und teilweise nicht mehr zu erkennen in den Farbübergängen. Durch das benutzen eines harten Pinsels allerdings setzen sich die einzelnen Farbflächen jedoch noch immer sehr deutlich voneinander ab, was zT den digitalen Look ausmacht. Ein Stillleben wie dieses ist für den Anfänger sicherlich am besten, da man sich mit Dingen wie der Pinsel-strich-Ökonomie nicht bewusst sein muss.

Um zu zeigen, wie es gröber mit deutlich sichtbarem Duktus aussehen kann, hier zum Vergleich:



Besonders in der Figur im Vordergrund ist der runde Pinsel deutlich zu erkennen und die Striche, die benutzt wurden, die an sich in ihrer Richtung die Form versuchen anzugeben. Der Duktus ist allerdings noch immer dazu gedacht, etwas zu beschreiben und nichts anderes, die Aufgabenstellung ist allerdings schon ein bisschen anspruchsvoller und hier beginnen schon eigen-erstellte Pinsel eine Rolle zu spielen, die hier vor allem im Hintergrund Ihre Anwendung finden. Eine Konsequenz daraus ergibt sich hier, wo wir im Hintergrund vor allem Striche sehen, die völlig für sich alleine stehen:

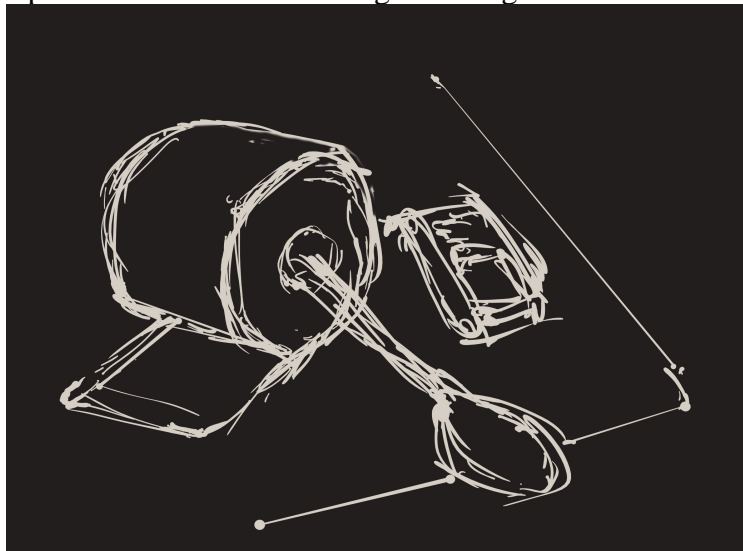


Erstes Stilleben

Ich empfehle, dass wenn man sich an das digitale Medium wagt, schon etwas Ahnung vom zeichnen hat. Vom Verhältnis Licht-Schatten, Tonalität usw. Optimal wäre es, wenn man schon Erfahrungen mit anderen Medien gesammelt hat, wie Öl- und Wasserfarben, da die Grundlagen überall dieselben sind und sich direkt übersetzen lassen. Das letztere ist aber keine zwingende Voraussetzung, ich selbst habe nie gelernt mit etwas anderem zu malen außer meinem Tablet.

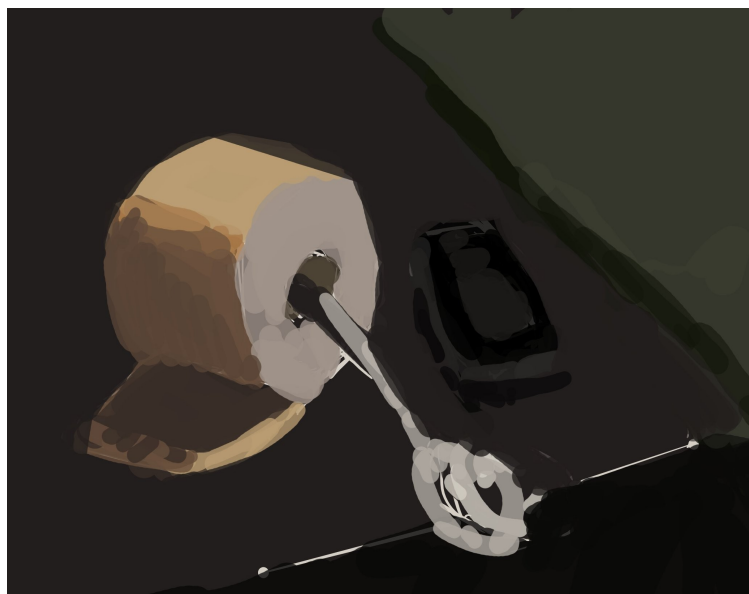
Ein gutes Motiv um anzufangen ist eine Frucht oder Gemüse wie eine Apfel oder Paprika, da diese interessante und schwierige Farbübergänge bieten. Ich lebe aber sehr ungesund und habe deshalb kein frisches Obst bei mir zuhause. Das Prinzip st aber das gleiche.

Zuerst einmal eine kleine Vorzeichnung in der die Umrisse festgelegt werden (Und im Idealfall werden hier die Proportionen und die Struktur genau ausgemessen und überprüft)

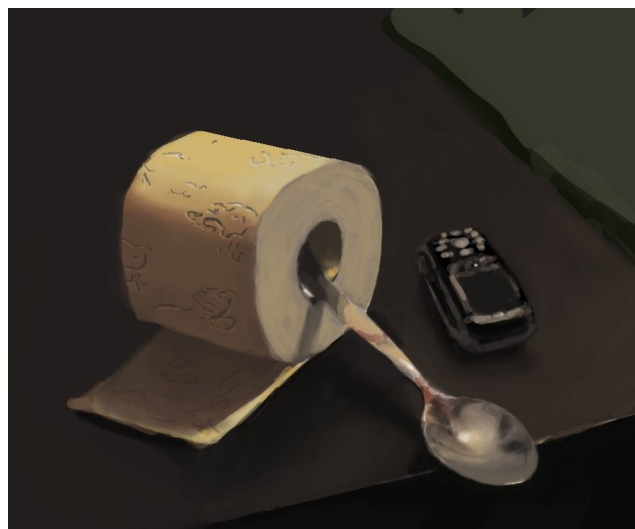
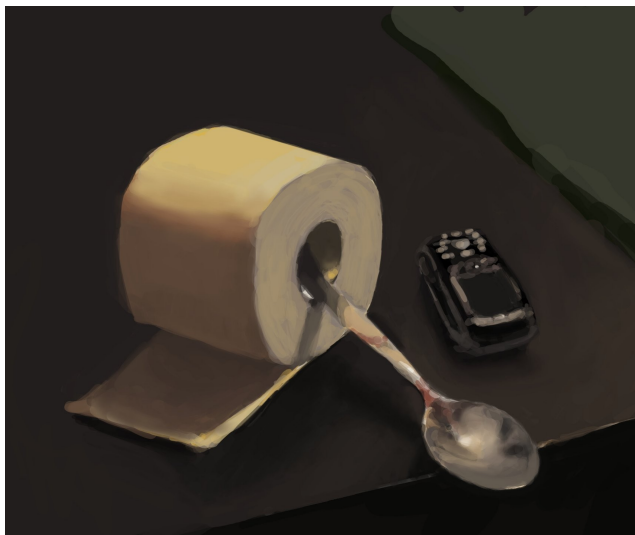
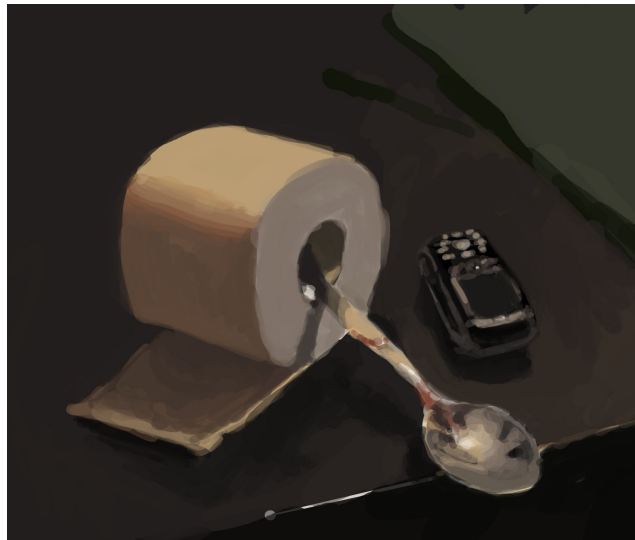


Die Abmessungen des Bildes sollten übrigens möglichst groß sein. Ein Bild kann nämlich leicht geschrumpft, allerdings nur sehr schlecht vergrößert werden ohne Pixeleffekte zu verursachen. Man sollte beim erstellen eines neuen Bildes vom vorgegebenen Format von A4 oder sogar A3 ausgehen, auch wenn das erstmal große Dateien bedeutet. Geschrumpft werden kann später immernoch.

Als zweiten Schritt habe ich die groben Farbflächen eingetragen und damit die Palette für mein Bild erstellt:



Der Vorteil beim digitalen Arbeiten liegt auch darin, dass man durch das Pipettenwerkzeug das Bild selbst als Farbpalette benutzen kann. In den folgenden Schritten habe ich lediglich die Formen immer weiter ausgearbeitet ohne großartig neue Farben hinzuzufügen. Im Allgemeinen gilt das Prinzip: Vom grobem bis zu den Details durcharbeiten.



Dieser Prozess kann solange weitergeführt werden, bis man keine Lust mehr hat oder das Bild fertig ist.



Allgemeine Tipps

- Alles in Allem benutze ich den GIMP wie er daherkommt, mit wenig extra Spielereien und so, allerdings einige wenige Dinge gebrauche ich schon, zum ersten habe ich die Pinselgröße auf auf Hotkeys verwiesen, die großen Sprünge mit Q und Y, die kleinen mit S und D. Dadurch kann ich dynamisch die Größe des Pinsels kontrollieren, unabhängig von mühsamen Einstellungen oder der Druckempfindlichkeit.
- Ausserdem habe ich den Speicher für die Rückgängig -Funktion auf 5 MB beschränkt, was die Leistung des Programms enorm steigert, da es bei bildgrößen von über 5000 Pixeln Seitenlänge schonmal ruckelt.
- Als nächstes sammle ich meine Pinselspitzen und Texturen in 2 extra Ordnern, dadurch behalte ich sie bei Upgrades und kann sie auch leichter verwalten.
- Um eigene Brushes zu erstellen, benutze ich oft ein Programm namens Al.chemy: <http://al.chemy.org/> es eignet sich wunderbar um von organischen bis zu spitzen bis zu verrückten Formen alles zu erstellen, was für einen interessanten Pinsel wichtig ist.
- Ich wechsele oft zwischen Bleistift- Pinsel- Airbrush- und Tintentool um verschiedene Dinge zu erreichen. Das Bleistift-tool zB macht aus alle Pinsel hart, was besonders praktisch ist, wenn man schnell zwischen weichem und hartem Pinsel wechseln will, man wechselt dann einfach vom Pinseltool (P) zum Bleistifttool (N).
- Es ist keine Sünde, in den letzten Stadien Farbanpassungen vorzunehmen und den Kontrast einzustellen usw.

Schlussbemerkung

Ein einfaches Nachbaututorial zum Malen zu erstellen ist leider nicht möglich, da alle Filter und Entscheidungen im Kopf des Malers zu treffen sind. Auf der anderen Seite ist es das Schöne daran, dass trotz des technischen Fortschritts und der scheinbaren Leichtigkeit moderner Instrumente der menschliche Faktor mit Erfahrung und Kreativität immernoch überwiegt und das letzte Wort hat. Amateure und Anfänger sind weiterhin leicht zu erkennen an er Qualität Ihrer Arbeiten und wachsendes Können lässt sich nicht durch Knopfdruck simulieren.