

DAS WERK



Making-of von Claudia Rijnvis

Es gibt viel zu entdecken in der Steampunk-Fabrikhalle von Claudia Rijnvis, in der dampfgetriebene Fantasiefahrzeuge unter einem riesigen Glasdach den Fokus bilden. Das Werk war die Diplomarbeit der IBKK-Schülerin aus den Niederlanden. In die-

sem Making-of erklärt die Künstlerin, wie sie ihr Bild von der Vorarbeit, der Anlage der Perspektive, über Skizzen am PC bis hin zur schrittweisen Ausarbeitung mit der Airbrush realisierte.

KÜNSTLER PROFIL Claudia Rijnvis

Mitte der 80er Jahre entdeckte die Künstlerin Claudia Rijnvis die Airbrush-Technik für sich und begann zu dieser Zeit, ihre ersten Illustrationen anzufertigen. Über Fachbücher lernte sie zunächst autodidaktisch, mit dem Airbrush-Gerät umzugehen. Nach ihrer Laufbahn als Technikerin bei der niederländischen Luftwaffe entschied sie sich schließlich für die Kunst und studierte das Fach Airbrush-Design am Institut für Bildende Kunst und Kunsttherapie in Bochum. Im Jahr 2011 schloss sie ihr Studium mit der Diplomprüfung ab. Fasziniert von der Möglichkeit, mit der Airbrush Chrom- und Glanzeffekte zu erzeugen, übte sie sich früh in der Darstellung femininer Roboterotive. Mittlerweile malt sie auch gerne Fahrzeuge diverser Art sowie Tierporträts und Landschaftsbilder. Ihre Werke stellt sie regelmäßig auf Airbrush-Messen in Deutschland, Belgien und den Niederlanden aus.



www.c-artatelier.nl

Inspiration Steampunk

Diese Arbeit ist dem Thema Steampunk gewidmet. Dieses ursprünglich literarische Genre hat sich seit den 1980er Jahren in viele Bereiche der Kunst und Kultur ausgeweitet. Ein Hauptmerkmal ist die Verknüpfung von modernen und futuristischen technischen Funktionen mit Mitteln und Materialien des viktorianischen Zeitalters (etwa 1837-1901, Regierungszeit der britischen Königin Victoria). Die erzeugten Werke stellen Fantasiewelten und Utopien dar, in denen Dampfkraft das Leben der Menschen bestimmt. Nicht nur Autos, Flugzeuge oder Eisenbahnen werden mit Dampfmaschinen bewegt, sondern auch Raumschiffe und Computer. Moderne Materialien wie Kunststoffe werden durch Kupfer, Messing oder Holz ersetzt.



Vorbereitung

Das Bild gewährt dem Betrachter Einblick in eine Werkshalle, in der Fantasie-Dampf Fahrzeuge hergestellt werden. Bei solch einem detailreichen Bild ist die Anfertigung einer Skizze ein Muss. Zu Anfang hatte ich die Idee, eine Werkshalle im Stil einer Kathedrale aus Eisen und Stahl zu zeigen. In dieser Halle sollten verschiedene dampf-

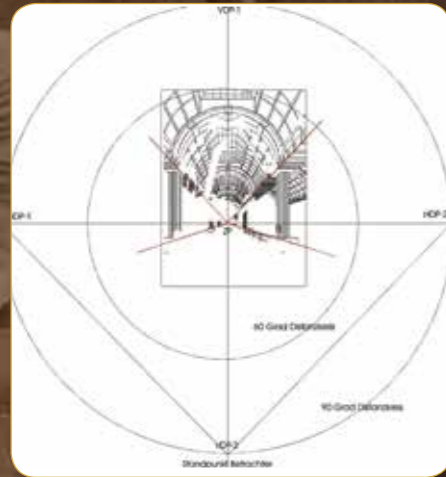
getriebene Fahrzeuge stehen. Die Skizzen ergaben, dass die Lichtverhältnisse in einem solchen Gebäude nicht meinen Vorstellungen entsprachen, weil es zu dunkel oder düster geworden wäre. So habe ich die erste Idee aufgegeben und eine Halle mit großen Fenstern im Dachbereich gewählt, die den Raum mit Licht durchfluten. Zu dieser Halle habe ich mich von der Architektur einer Gemädegalerie des Louvre (Paris) inspirieren lassen.

Perspektive

Die Ausarbeitung der Zeichnung in meinem gewählten Ausmaß (Detail) ist auf Papier (fast) unmöglich. Durch die vielen Hilfslinien, die ständig zum Konstruieren



MAKING-OF

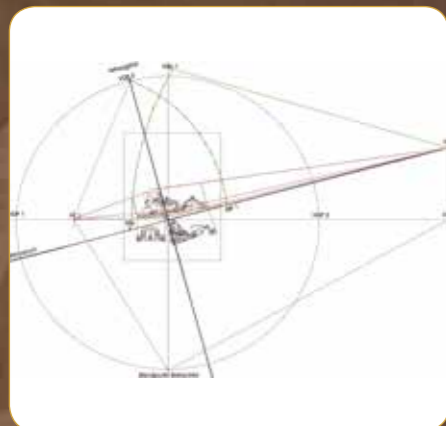


ren benötigt werden und die auch wieder wegradiert werden müssten, würde das Papier allmählich abgetragen und verschmutzen. Um diesen Ärger zu umgehen, mache ich für die Ausarbeitung Gebrauch von meinem PC und einem vektororientierten Zeichenprogramm; in diesem Fall dem schon etwas veralteten Corel Draw 7.

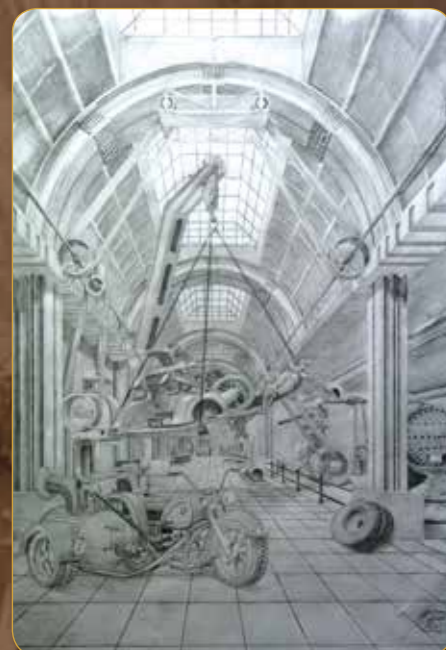
Die Vorteile der PC-gestützten Zeichenmethode sind:

- Fluchtpunkte können weit entfernt außerhalb der Bildfläche liegen.
- Das Programm arbeitet mit verschiedenen Ebenen, wobei man diverse Ebenen für Hilfslinien anlegen kann.
- Man kann die Zeichnung mithilfe eines (Grossformat-)Druckers oder eines Plotters in jeder beliebigen Grösse und ohne Qualitätsverlust ausdrucken, und das mehrmals, falls gewünscht.

Bei der Konstruktion des Bildes ist die richtige Perspektive ein sehr wichtiger Bestandteil. Die Werkshalle habe ich in der Zentral- bzw. Frontalperspektive konstruiert. Das heisst, alle waagerechten Linien treffen sich in einem zentralen Fluchtpunkt auf dem Horizont. Einige Objekte im Bild, wie das runde Kipfenster in der Nebenhalle stehen nicht gerade, sondern schief. Für das Konstruieren einer schiefen Ebene verlegt man den Fluchtpunkt oberhalb oder unterhalb des zentralen Fluchtpunkts.

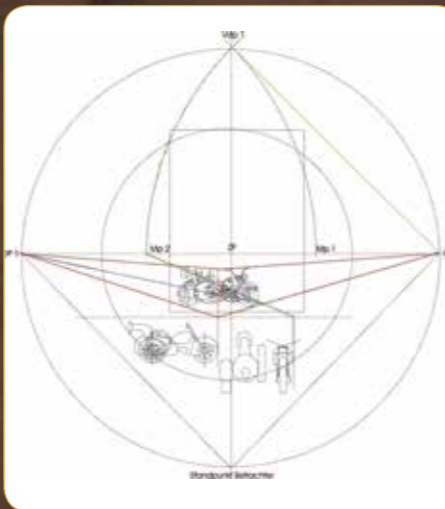
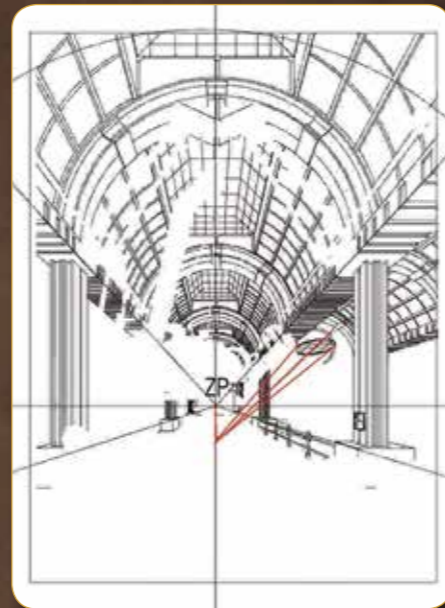


Auch das Motorrad mit Beiwagen und der Kran dahinter stehen schräg. Bei den Objekten in dieser Schrägperspektive treffen sich die waagerechten Linien auf zwei verschiedenen Fluchtpunkten auf dem Horizont. Das im Kran hängende Trike hängt ein wenig nach hinten. In solch einem Fall wird der Horizont etwas gekippt, wie Sie auf dem Bild sehen können. Zu erklären, wie die genaue Konstruktion der Teile vonstatten geht, würde hier zu weit führen. Wenn Sie neugierig geworden sind, kann ich das Buch „Perspektive sehen und verstehen“ (ISBN 978-3-939817-44-4) von Carsten Kleinbongard sehr empfehlen.



Die Bleistiftzeichnung

Die Linienzeichnung habe ich mit einem Großformat-Drucker im Maßstab 1:4 ausgedruckt. Dies entspricht den Maßen 50 x 70 cm. Um mehr Einsicht in das gewünschte Graustufen-Verhältnis des Bildes zu bekommen, habe ich diese ausgedruckte Linienzeichnung mit Bleistiften weiterbearbeitet. Dabei habe ich gemerkt, dass die Graustufen rechts im Nebenraum mit dem Dampfkessel und der Dampfmaschine zu dunkel werden würden. Das lag vor allem daran, dass Fenster (die Lichtquelle) im Dachbereich fehlten. Zur Behebung des Problems habe ich den Nebenraum einfach umgebaut. Um auch hier Licht von oben zu bekommen, habe ich die Nebenhalle auf die gleiche Weise konstruiert wie die Haupthalle.



Die Farbstudie

Sobald der Entwurf fertig ist, sollte über die Farben nachgedacht werden. Um viele „Farbproben“ in kurzer Zeit erstellen zu können, habe ich mich entschlossen, auch diese Arbeit auf dem PC zu erledigen. Ich habe dafür das Pro-



gramm Adobe Photoshop 7 verwendet. Diese Software ermöglicht es ebenfalls, mit mehreren Ebenen zu arbeiten. Wenn für jede Farbe eine separate Ebene angelegt wird, habe ich die Möglichkeit, in kurzer Zeit mehrere Farbproben zu erzeugen. Für die Farbstudie habe ich die Bleistiftzeichnung mit einer digitalen Spiegelreflexkamera fotografiert und das in Photoshop geladene Bild eingefärbt. Auf diesen Bildern sehen Sie drei meiner Farbproben. Ich habe mich letztendlich für die dritte Farbvariante entschieden.

THE TRUE ORIGINAL! Mike Lavellee's Artool® True Fire®

"This ain't your daddy's flame job!"
— Mike Lavellee

TRUE FIRE 2
by MIKE LAVALLEE®

ARTOOL PRODUCTS COMPANY, INC.

Radically Original!
Signature Series Artool® Logo by Mike Lavellee

Freehand AIRBRUSH TEMPLATES

18 Positive/Negative Template Shapes!
SOLD AS A SET FH TF1

6 ...also in a smaller size!
MINI SERIES
SOLD ONLY AS A SET: FH TF1 MS
Each MINI SERIES Template is approximately 5" x 7"

INFERNO
16" x 7.5"
18" x 9"
11" x 5.5"

DIABLO
18" x 10"
13.5" x 8"
10" x 6"

WILD FIRE
18" x 8"
13.5" x 6"
10" x 4.5"

FIREBALL
14" x 10.5"
10.5" x 8"
7.5" x 5.5"

BLAZE
16" x 10.5"
12" x 8"
9" x 5.5"

PYRO
13.5" x 10.5"
10" x 8"
7.5" x 6"

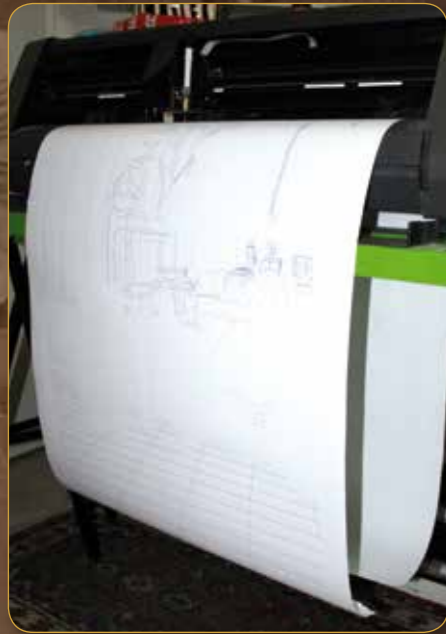
21 Positive/Negative Template Shapes!
SOLD AS A SET FH TF2

Mike Lavellee's True Fire® Techniques Part 1 & 2 DVD's available at killerpaint.com

#1 Templates in Airbrushing™
ArtoolProducts.com

EST. 1992

©2013 Artool Products Company, Inc. Freehand®, Radically Original® and True Fire® are registered trademarks of Artool Products Company, Inc.



Vorbereitung des Malgrundes

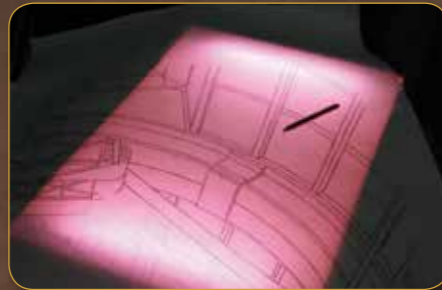
Damit waren die Vorarbeiten abgeschlossen und ich konnte mit dem eigentlichen Bild beginnen. Als Malgrund habe ich eine MDF-Platte in den Maßen 100 x 140 cm gewählt. Die Platte habe ich zuerst mit 600er Schleifpapier angeschliffen und etwas aufgeraut. Um eine gute Haftung zu gewährleisten, sind auf der Oberfläche vier Schichten einer speziellen MDF-Haftgrundierung auf Acrylbasis verteilt. Die so entstandene weiß deckende Haftungsschicht wird nun mittels 600er Schleifpapier ganz glatt geschliffen. Diese Oberfläche wird anschließend zweimal mit einer Schicht Acrylic Gesso Primer gestrichen und erhält so eine leicht saugende Eigenschaft.

Die Übertragung der Zeichnung

Für das Übertragen der Zeichnung auf den Malgrund können Sie verschiedene Methoden anwenden:

- Die Zeichnung wird ausgedruckt und mithilfe eines Projektors auf den Malgrund projiziert und nachgezeichnet.
- Die Zeichnung wird auf den Malgrund durchgepaust.

Bei der erst genannten Methode wird die gesamte Zeichnung stark vergrößert. Die Linien werden sehr breit auf den Malgrund projiziert. Dadurch wird das Nachzeichnen der Linien schwierig. Der Prozess ist zudem sehr arbeitsintensiv, wenn wirklich alle Linien übernommen werden sollen. Ein weiterer Nachteil dieser Methode ist, dass das Bild sofort komplett und ohne Unterbrechung übernommen werden muss, da sonst die Gefahr besteht, dass die Voreinstellung verrutscht.



Um diese Nachteile zu umgehen, habe ich mich entschieden, die Zeichnung durchzupausen. Hierfür muss die Zeichnung erst per Plotter oder Großformatdrucker im Maßstab 1:1 auf einem Bogen Papier ausgedruckt werden, in diesem Fall auf die Größe 100 x 140 cm. Damit der Malgrund nicht zu sehr verschmutzt, habe ich mithilfe eines Leuchttisches die Linien auf der Rückseite des Papiers mit einem Bleistift H1 geschwärzt (statt die gesamte Fläche zu beschichten). Anschließend wird die Zeichnung auf den Malgrund gelegt und die Linien mit einem harten Bleistift auf den Malgrund durchgedrückt. Wenn alle Linien übertragen sind, werden die Linien auf dem Malgrund mit einem Radiergummi noch etwas zurückgenommen.

Die Ausarbeitung

Das Bild wird nun mit der Airbrush-Technik fertig gestellt. Den größten Teil sprühe ich freihand, teilweise verwende ich aber auch Maskierfilme und harte Masken. Die Fußböden im Vordergrund sind teilweise mit einem Schwamm getupft. Luft und Wolken sind mit einer Mischtechnik aus Airbrush und Radierern hergestellt. Bei den Chromteilen des dampfgetriebenen Motorrads habe ich teilweise auch Bleistifte und Pinsel verwendet. Die mit Bleistiften bearbeiteten Stellen mussten schließlich noch mit einer wässrigen Glanzversiegelung versehen werden.

Begonnen habe ich mit den etwas größeren Flächen im Dachbereich. Diese Flächen sollten gleichmäßig gesprüht werden, was eine größere Entfernung der Airbrush-Pistole zum Malgrund verlangt. Um Overspray zu vermeiden, setze ich harte Masken ein. Das ganze Dach, einschließlich der eisernen Trägerkonstruktion, wird auf diese Weise fertiggestellt. Ein Nachteil von harten Masken sind die scharfen Kanten, die dabei entstehen. Um dies zu vermeiden, nehme ich die Maskierung schon etwas früher ab und sprühe die Ränder freihand nach. Das dabei entstehende Overspray radriere ich anschließend einfach wieder weg.



Wenn alle Grauteile auf diese Weise ausgearbeitet sind, werden die größeren farbigen Teile gemalt. Bei diesen Teilen gehe ich genau so vor wie oben beschrieben. Das Grau auf den Wänden ebenso wie der Fußboden in der Nebenhalle werden freihand angelegt. Bei den Teilen im Hintergrund wird die „Schärfe“ etwas zurückgenommen, was die Tiefenwirkung unterstützen soll (Atmosphärische Perspektive).

Schließlich kümmere ich mich um meine Hauptelemente: das dampfgetriebene Motorrad und das Trike. Diese Teile werden Schritt für Schritt herausgearbeitet. Ich sprühe sie freihand und teilweise gestalte ich sie mit Pinsel, Bleistift und Buntstiften weiter aus. Dort, wo die Bleistifte oder Buntstifte zum Einsatz kommen, muss ich eine Glanzversiegelung verwenden, da sie sonst bei Berührung leicht verschmieren.



Zuletzt arbeite ich den Fußboden der Haupthalle aus. Im Frontbereich wird die Struktur der Ziegel mit einem Schwamm getupft. Alles Weitere sprühe ich mit der Airbrush. Bevor die ganze Arbeit mit einer Schicht wässriger Glanzversiegelung fixiert wird, überarbeite ich einzelne Stellen noch einmal, wobei ich Farben und Details aufeinander abstimme.

Platzhalter ASBS Masterclass