



Hintergrundmalkurs

Kurznotizen

Hintergrundmalerei ist naturalistische Landschaftsmalerei. Die Bezeichnung Hintergrundmalerei sagt eigentlich bereits aus, dass das Bild im Hintergrund steht und nur zur positiven Abrundung des Gesamteindruckes der Krippe dient. Die Krippe soll durch ein entsprechendes Hintergrundbild entsprechende Tiefe und Stimmung erhalten. Eine eher dezente Farbgebung und ruhige Stimmungen sind im Regelfall zu bevorzugen. Hintergründe werden eher mit weniger starken Kontrasten gemalt; Licht und Schatten sind in der Regel nicht so markant wie bei der allgemeinen Landschaftsmalerei. Die Pulverfarbe (Pigmentfarbe) eignet sich sehr gut dafür, weil sie einen duftigen, weichen Eindruck erzeugt. Etwas nachteilig ist aber, dass ein Binder (Malmittel) notwendig ist und die Farbe beim Trocknen aufhellt.

Landschaftsmalerei unterliegt im Bildaufbau eigentlich klaren Gesetzmäßigkeiten. Landschaften werden von hinten nach vorne gemalt;
Von hinten nach vorne bedeutet gleichzeitig **von oben nach unten**.

Bildaufbau:

1. Himmel - duftige Farben, geringe Tonwertunterschiede – hoher Weißanteil -
2. entfernte Berge oder Hügel - eher kühle Farben – hoher Weißanteil - wenig Kontraste – keine Details
3. Mittelgrund – Hügel Bäume, Dörfer,... – wärmere Farben – mehr Kontraste – mehr Details
4. Vordergrund – Steine, Bäume Häuser, Personen, Tiere, ... - warme Farben - stärkere Kontraste – genaue Details

Tonwerte:

Unter Tonwerten versteht man die relativen Unterschiede der Helligkeit einer Farbe

Farbintensität:

Je dichter (pastöser) eine Farbe ist und je höher ihr Pigmentanteil ist, umso kräftiger und deckender wirkt sie.



Erzeugung von räumlicher Tiefe:

Wichtig!!! - Der Maler malt was er sieht und nicht was er weiß!!!

Um räumliche, atmosphärische Bilder malen zu können ist es unerlässlich, die Natur als größten Lehrmeister heranzuziehen und diese genau zu beobachten!!

Eine perspektivische Darstellung von Dingen ist unerlässlich und wirklich wichtig.

Durch die sogenannte Luftperspektive schaffen wir Atmosphäre. Unter Luftperspektive versteht man im Wesentlichen die Beschaffenheit oder unsere optische Wahrnehmung der Luft, die zwischen dem entfernten Objekt und dem Auge des Betrachters liegt. In der Luft schweben Schmutzpartikel, Wassertröpfchen, Staub usw.! Dies erzeugt je nach Wetter den Eindruck von Smog, Rauch, Nebel, usw. (Die italienischen Maler sprechen vom sogenannten „S'Fumato“). Auftretendes Licht filtert die gelben und roten Farbanteile aus der Atmosphäre und lässt nur die blauen Farbanteile zum Auge des Betrachters durch. So sieht man in der Entfernung nur relativ helle Blaugrau- und Blauviolettöne. Je länger das Wetter schön ist um stärker ist die Luft verschmutzt und umso rauchiger oder dunstiger wirkt eine Landschaft. Nach einem kräftigen Regen ist die Luft wieder sauber und man sagt „Die Berge sind zum Greifen nah“

Vier wesentliche Dinge erzeugen auf einer eindimensionalen Fläche den Eindruck von Räumlichkeit, Tiefe und Dreidimensionalität!!

1. Farbe

Entfernte Berge sind Blaugrau bis Violettgrau. Alle entfernten Darstellungen haben in der Farbgebung einen hohen Weißanteil und sie werden mit sehr wenig Kontrast gemalt. Je weiter man im Bild nach „Vorne“ kommt, umso wärmer werden die Farben und umso stärker werden die Kontraste (Helligkeit – Dunkelheit)

2. Überlagerungen

Entfernte Berge überlagern den Himmel; Waldgruppen Bäume, Felsformationen,... überlagern die entfernten Berge,... Gebäude, Sträucher, Bäume usw. überlagern den Mittelgrund;... große Bäume, Gebäude usw. reichen bis in den Himmel

3. Perspektive

Je weiter entfernt Dinge dargestellt sind, umso kleiner sind sie.

Die Horizontlinie befindet sich immer auf Augenhöhe. – Dort liegen die Fluchtpunkte für perspektivische Darstellungen (bei Gebäuden Zentral- und Zweipunktperspektive)

Unterhalb der Horizontlinie ergibt sich eine „Draufsicht“ – oberhalb der Horizontline ergibt sich eine „Druntersicht“!! (Vogelperspektive – Froschperspektive)



4. S-Linien

Wege, Zäune, Mauern usw. die nach Hinten laufen, sollten in S-Linien mit entsprechender, perspektivischer Verkleinerung in das Bild eingefügt werden. Durch Überlagerungen wird das Auge in sogenannten S-Linien über Geländekuppen, Bergrücken, Baum- und Waldgürtel und um Gebäude herum nach hinten geführt, was wiederum optische Tiefe erzeugt.

Licht und Schatten:

Bereits bei den Wolken legt man die Lichtquelle fest. Ist einmal die Lichtquelle fixiert, zieht sich Licht- und Schattenseite wie ein roter Faden durch das ganze Bild durch. Sollte die Wolkenstimmung sehr duftig sein, dann malt man die Wolken besser ohne starke Schatten. Schatten sind grundsätzlich grau. Schatten sind Mangel an Licht. Wo kein Licht ist sieht man auch keine Farbe. Schatten sind für eine räumliche Darstellung unerlässlich. Schatten sollten in den farbverwandten Grautönen des gemalten Objektes gemalt werden. Ein Schlagschatten auf einer grünen Wiese ist z. Bsp. GRAUGRÜN
Je mehr verdünnt, umso transparenter wird die Schattenfarbe. Indem ich über eine Farbfläche den grauen Schattenton mittels einer Lasur (verdünnte Farbe) darüber male, entsteht in der Regel der gewünschte Schatteneffekt.

Der Schatten darf niemals die farbliche Leuchtkraft eines Gegenstandes zerstören,

Wichtige Schatten:

Körper-Eigenschatten – Schattenfläche eines Objektes auf der lichtabgewandten Seite,

Halbschatten – Schattenfläche eines Objektes seitlich oder stehend zur Lichtquelle

Schlagschatten – Schatten den ein Objekt auf ein anderes Objekt wirft

Wichtige Lichter:

Lichtquelle im Bild: – befindet sich die Lichtquelle optisch dargestellt im Bild, dann teilt sich Licht- und Schattenseite von der Lichtquelle ausgehend nach links und rechts auf.

Lichtquelle außerhalb des Bildes: – Liegt die Lichtquelle außerhalb des Bildes zieht sich die Licht- und Schattenseite von Objekten gleichbleibend durch das ganze Bild.

Hauptlicht: Licht, das direkt auf Geländepartien, Objekte, Gebäude usw. fällt

Reflektionslicht: – reflektierendes Licht, das eine stark beleuchtete Fläche auf eine gegenüberliegende Schattenfläche wirft

Steiflicht: – Licht, das in einem sehr spitzen oder stumpfen Winkel auf eine Fläche fällt und deshalb die Fläche weniger stark beleuchtet.



Farben für den Farbkasten: (Plastikbox mit Unterteilungen)

1. Zitronengelb
2. Kadmiumgelb
3. Eisenoxydgelb hell
4. Goldocker hell
5. Siena natur
6. Himmelblau
7. Ultramarinblau
8. Englischrot mittel
9. Echt-Rot
10. Eisenoxydschwarz
11. Titanweiß
12. Umbra grünlich

Farbmischungen

Himmel:

Um schöne duftige Himmelstimmungen zu erzielen ist es vorteilhaft, wenn man die im Himmel vorhandenen Farben (4 – 6 Farbtöne) vorbereitet.

Ratsam ist es von jeder Farbe etwas Reserve vorzubereiten, da die Farben des Himmels im übrigen Bild immer wieder zur Anwendung kommen

Speziell am Himmel sind die Tonwertunterschiede der Farben relativ gering und die Farbintensität ist nicht sehr ausgeprägt.

Es ist zielführend, wenn man mit der hellsten Farbe beginnt und die jeweilige nächste Farbe von der vorhergehenden Farbe ableitet. So erreicht man eine in sich harmonische Farbgebung



Beispiel:

Schritt 1 - Malmittel – Titanweiß- wenig Gelb (Eisenoxydgelb) – ergibt ein helles, leuchtendes Gelbweiß – etwas Farbe absondern

Schritt 2 – Farbe weiter entwickeln mit etwas mehr Gelb und Rot (Eisenoxydgelb, Englischrot mittel) – ergibt ein helles Gelbrosa - wieder etwas Farbe absondern

Schritt 3 – Farbe weiter entwickeln mit etwas Blau (Himmelblau, Ultramarinblau) – ergibt ein helles Blaugrau -wieder etwas Farbe absondern

Schritt 4 – Farbe weiter entwickeln mit etwas mehr Blau und wenig Rot (Himmelblau, Ultramarinblau, Englischrot, Echrot) – ergibt ein helles Blaugrau/Violett – wieder etwas Farbe absondern

Schritt 5 – Farbe weiter entwickeln mit etwas mehr Blau und Rot (Himmelblau, Ultramarinblau, Englischrot, Echrot) – ergibt ein mittelhelles Blaugrau/Violett

Anlegen des Himmels:

Am besten beginnt man mit der hellen Lichtfarbe und malt die weiteren Farben in kreisenden Bewegungen aufbauend von hell nach dunkler fließend ineinander.

Wolken haben blaugraue, kühle Schatten und warme Lichtfarben!

Eine der blauvioletten Himmelfarben sollte man für die entfernten Berge oder Hügel verwenden. Die warmen, hellen Lichtfarben die im Himmel vorhanden sind werden in der Regel auf die Lichtseite der Hügel und Berge aufgebracht.

Im Mittelgrund verwendet man bereits etwas wärmere Brauntöne – mittlerer Kontraste für Hügel, Bäume, Gebäude usw., wenige Details

Alle Darstellungen im Vordergrund werden in kräftigeren Farben und mit stärkeren Kontrasten gemalt und die Ausführung ist genauer und detaillierter. Bäume, Gebäude usw., die im Vordergrund stehen, können in den Himmel reichen. Damit verleiht man dem Bild mehr Tiefe. Die Farbintensität wird im Vordergrund gesteigert.

Tiere und Menschen sollten entsprechend der Entfernung, in der diese sich im Bild befinden, gemalt werden. Wiederum mit wenig Kontraste und Details in der Entfernung und mit stärkeren Kontrasten und mehr Details im Vordergrund malen.

Auch die Farbgebung ist auf die Position im Bild abzustimmen!!



Malgründe:

Als Malgründe können verschiedene Holzplatten oder Leinwände verwendet werden. Gut eignen sich Hartfaserplatten, die auf der rauen Seite leicht angeschliffen sind (ergibt eine leinwandartige Struktur). Holzplatten sind widerstandsfähig und diese können in allen Größen mit wenig Aufwand hergestellt werden. Als Grundierung verwendet man eine wischfeste, matte Außendispersion. Eine zweimalige Grundierung ist von Vorteil. Die grundierte Platte sollte nach dem Trocknen mit feinem Sandpapier leicht angeschliffen werden. (Nicht zu glatt schleifen- eine bestimmte Rauheit sollte bestehen bleiben damit die Farben besser haften. Fertige Leinwandplatten sind im Fachhandel bis zu einer bestimmten Größe erhältlich und eignen sich hervorragend für kleinere Hintergründe. Bei großen aufwändigen Projekten wird man eine Leinwand auf einen Keilrahmen aufspannen oder die Leinwand auf eine Holzträgerplatte aufleimen.

Binder – Malmittel – Skizzierstifte - Fixative:

Grundsätzlich kann man festhalten, dass die Art des Bindemittels die Art der Farbe definiert. Es gibt unzählige und unterschiedlichste Bindemittel und deshalb auch viele gängige Farb-Arten. Einige Beispiele für Bindemittel sind: Kasein, Hautleim, Knochenleim, Weißleim, Ei-Emulsionen, Bier, Leinöl, Dispersion, usw., ...

Daraus resultierende Farben sind:

**Farbpigment + Leinöl = Ölfarbe, Farbpigment + Ei-Emulsion = Eitempera,
 Farbpigment + Leime = Leimfarben, Farbpigment + Kasein = Kaseinfarbe,
 Farbpigment + Bier = Bierlasur,
 Farbpigment + Dispersionsbinder = Dispersionsfarbe**

Acrylfarbe ist eine hochwertige Dispersionsfarbe mit hohem Pigmentanteil!

- Als Bindemittel sehr gut geeignet ist der Dispersionsbinder **Capaplex** (Synthesa), der mit Wasser verdünnt wird. (1Teil Capaplex – 3 Teile Wasser). Da das Malmittel ein Dispersionsbinder ist, malen wir also mit selbst hergestellten Dispersionsfarben
- **Kohlestift** zum Skizzieren! Vorteil gegenüber Bleistift, die Kohle kann in die Farbe eingearbeitet werden, Nachteil die Farben vergrauen leicht.
- Nach Fertigstellung soll das Hintergrundbild als Oberflächenschutz mittels mattem **Lackspray** oder **Fixativspray** fixiert werden (Boesner Guardi, Sprühfilm matt).



Kleine Farbenlehre

Die Kenntnis der Farbenlehre und die Sicherheit im Farbenmischen gehört zu den wichtigsten Voraussetzungen für die Malerei. Fehlerhaft angemischt oder angewendet, können sie eine sonst gelungene Komposition zerstören. Mit den Komplementärfarben kommt Spannung ins Bild. Sie können manchmal effektiv nebeneinander gemalt werden. Die drei Grundfarben, aus denen der Maler alle Farben mischen kann, sind Rot, Gelb und Blau. Die Farben werden bei diesem sogenannten subtraktiven Mischverfahren dunkler bis hin zu schwarz.

Grundfarben oder Primärfarben

Die drei Grundfarben sind Rot, Gelb und Blau

Komplementärfarben oder Gegenfarben

Damit bezeichnet man Farben oder Mischfarben, die sich im Farbkreis gegenüberliegen. Der Komplementärwert einer aufgetragenen Farbe oder Mischfarbe ist jeweils die Summe der übrigbleibenden Grundfarben bzw. die Mischanteile derer.

Für Rot ist der Komplementärton z. B. die Mischung aus Gelb und Blau = Grün. Diese Regel lässt sich umkehren, dann ist also Rot die Komplementärfarbe von Grün. Das gilt für alle Grund- und Mischfarben.

Komplementärfarben werden ganz bewusst in der Werbung eingesetzt um optische Aufmerksamkeit zu erzielen!!

Hofer Logo – Blau - Orange





Grundfarben (Primärfarben)

Rot

Gelb

Blau

Mischfarben (Sekundärfarben)

Rot + Gelb = Orange

Gelb + Blau = Grün

Blau + Rot = Violett

Anmerkung: Sekundärfarben entstehen mit gleichen Farbanteilen.
Bei geändertem Farbanteil entstehen viele Zwischentöne.

Schwarz + Rot = Rotschwarz

Schwarz + Blau = Blauschwarz

Schwarz + Gelb = Moosgrün

Schwarz + Weiß = Kaltgrau

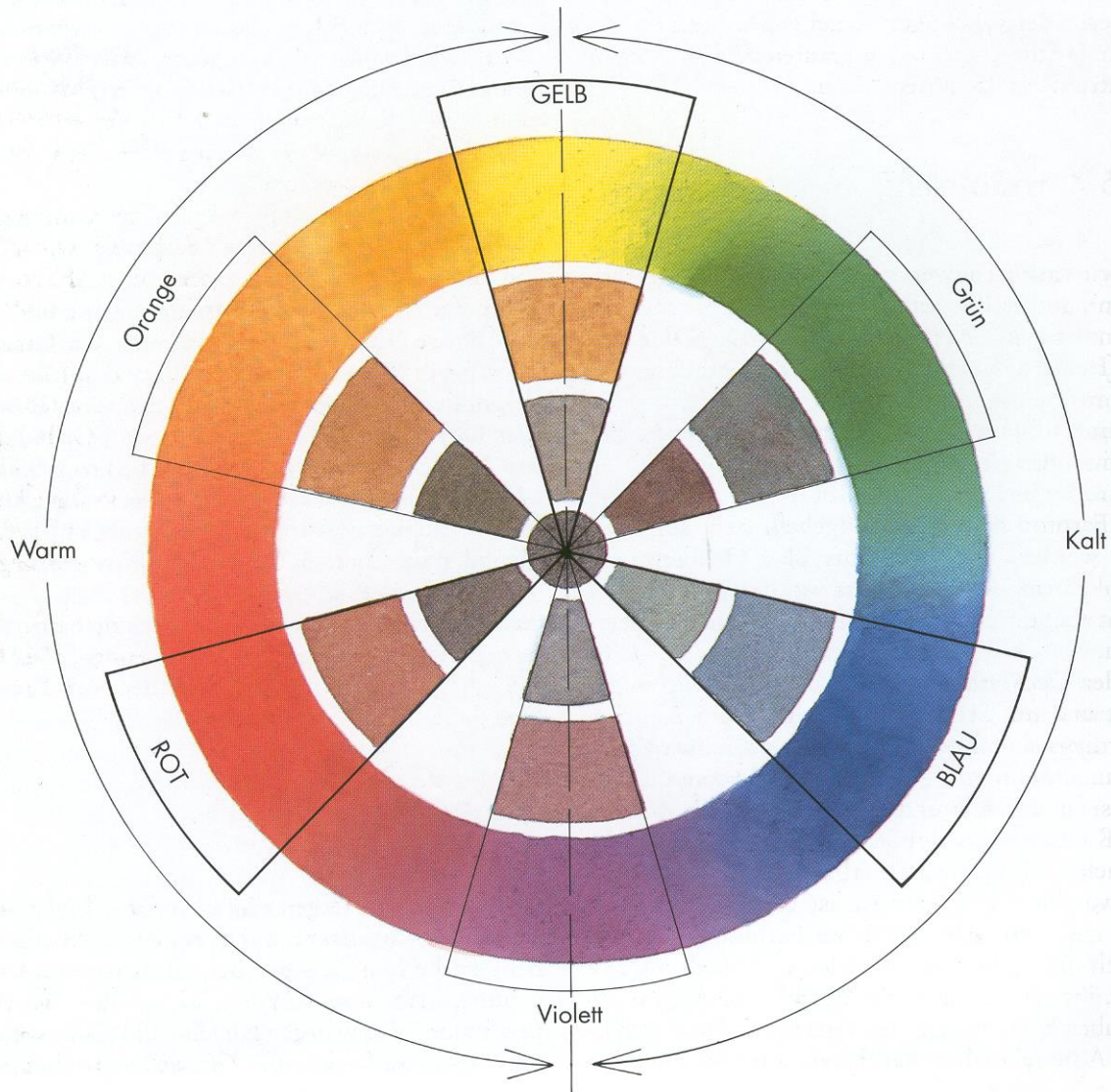
Umbra grün + Weiß = Warmgrau

Rot + Gelb + Schwarz = Braun

Rot + Gelb + Blau = Grau

Rot + Blau + wenig Gelb = Schwarz

Der Farbkreis



Die linke Hälfte zeigt die warmen,
die rechte die kalten Farben.
Komplementärfarben liegen sich gegenüber

Bestellnummern-Pigmentfarben Zank – Fa Boesner-www.boesner.at



GFM400
Sprühfilm matt



CAPL 1
Capaplex
Konstoffdispersion
1000 ml



114875E - Künstler-Pigmente 5 kg-
Eimer
Titanweiß Rutil



PZ15704 - Künstler-Pigmente in
Dosen Eisenoxidgelb hell (800 g)



PZ5070 - Künstler-Pigmente in
Dosen Zitronengelb (700 g)



17657 - Guardi Künstler-Pigmente
Dosen Kadmiumgelb Mittel (700 g)



PZ2399 - Künstler-Pigmente in
Dosen
Echtröt (1 kg)



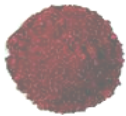
PZ15908 - Künstler-Pigmente in
Dosen Ultramarinblau dkl. (700 g)



PZ3000 - Künstler-Pigmente in
Dosen Himmelblau (1 kg)



PZ5873 - Künstler-Pigmente in
Dosen
Umbra grünlich (1 kg)



PZ2592 - Künstler-Pigmente in
Dosen Englischrot mittel (1 kg)



PZA4607 - Künstler-Pigmente in
Dosen Goldocker hell (900 g)



PZS8186 - Künstler-Pigmente in
Dosen
Terra di Siena natur (900 g)



PZA318 - Künstler-Pigmente in
Dosen Eisenoxidschwarz (1 kg)

