

Spendabel, spendabel

Malprogramm Krita: durch Spenden und App-Verkäufe finanziert

Hinter dem ursprünglich für KDE entwickelten Malprogramm Krita gibt es keinen festen Geldgeber. Trotzdem schafft es das Projekt, die eigenen Hauptentwickler zu bezahlen.

Von Keywan Tonekaboni

W er die Krita-Website besucht, dem springt der Spenden-Knopf ins Auge. Daneben prangt die Angabe, welchen Betrag wie viele Personen diesen Monat gespendet haben. Möchte man Krita herunterladen, wird einem für Windows prominent die Kaufversion im App-Store von Microsoft beziehungsweise Valves Steam für knapp zehn Euro angeboten. Obwohl nicht nur die gratis Linux-Varianten, sondern auch ein kostenloser Installer für Windows nur einen Klick entfernt sind, tragen die App-Verkäufe im Wesentlichen die Entwicklungskosten der freien Software.

Heute leitet der Niederländer Boudewijn Rempt ein Team aus vier bezahlten Entwicklern und kann von der Arbeit an Krita leben. Und das hilft auch der Krita-Community: „Die bezahlten Entwickler

haben nicht die Freiwilligen verdrängt“, betont Rempt. „Wir haben mehr Freiwillige denn je.“

Die jetzige Situation ist ihm und seinem Team auf einem mühsamen Weg gelungen, obwohl oder vielleicht auch weil Krita eine spezielle Nische besetzt. Als Rempt vor 15 Jahren die Funktion des Maintainers – sprich Projektleiter und Hauptentwickler – ehrenamtlich übernahm, war diese Entwicklung noch nicht abzusehen. Da war Krita vorwiegend noch als Bildbearbeitungsprogramm für den Linux-Desktop KDE gedacht und Teil von KOffice.

Bezahlte Projektarbeit statt Brotjob

Der Prozess begann vor gut zehn Jahren, als der Krita-Entwickler Lukáš Tvrđý am Ende seines Studiums war und auf sein Zeugnis wartete. Er bot an, sich um all die langweiligen Bugfixes zu kümmern, die Hobby-Programmierer in ihrer Freizeit scheuten. Krita sollte lediglich seine Unterhaltskosten übernehmen, dann könnte Lukáš Tvrđý sich für drei Monate um diese Fleißarbeit kümmern. „Lukáš hatte gerade seine Abschlussarbeit über Pinsel-Engines in Krita geschrieben und kannte den Quelltext sehr gut“, erinnert sich Boudewijn Rempt: „Wir haben dann unser erstes

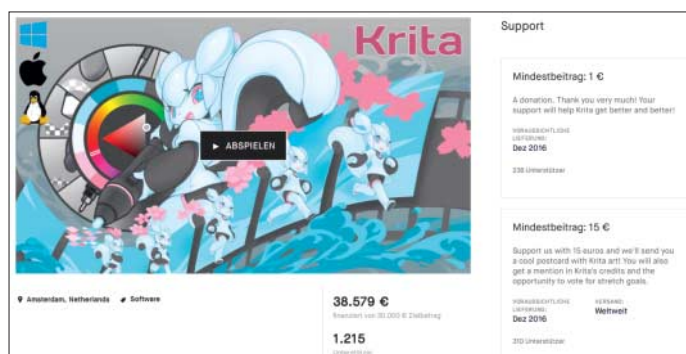
Fundraising organisiert und er arbeitete nicht drei Monate, sondern ein ganzes Jahr an Krita. Wir wurden die meisten Fehler los und Krita wurde stabil.“

In diese Zeit fiel auch eine andere strategische Weichenstellung. Krita versuchte stets Photoshop und GIMP nachzueifern, konnte aber selbst mit dem Open-Source-Vetter GIMP nicht Schritt halten. „Wir haben entschieden, dass wir uns aufs Malen konzentrieren“, resümiert Rempt. „Man kann sich nicht um alles kümmern. Man muss einen Fokus haben. Das ist mein Motto.“ Krita wurde so primär eine Software für das digitale Malen und schloss die Lücke zwischen der Bildbearbeitung GIMP und Inkscape, dem Vektorgrafikprogramm. Das gab den Entwicklern eine Zielrichtung vor und half, eine treue Nutzerbasis aufzubauen.

Trotz gelegentlicher Aufträge oder von Firmen gesponserten Stipendien an Studierende blieb die Entwicklung zunächst überwiegend unbezahlt. Der russische Student Dmitry Kazakov hatte an mehreren solcher „Summer of Code“ genannten Förderungen teilgenommen. Als er 2014 kurz vor seinem Studienabschluss stand, war für Boudewijn Rempt klar: „Wenn dieser Kerl eine andere Stelle antritt, dann werden wir ihn als Krita-Entwickler verlieren und das wäre ein Desaster.“ Um genug Geld für das Gehalt von Kazakov zu sammeln, startete das Projekt unter dem Dach der zwischenzeitlich gegründeten Krita Foundation eine Kampagne auf der Crowdfunding-Seite Kickstarter, die letztlich knapp 20.000 Euro erzielte. Die Kampagnen in den Folgejahren steigerten sich mit 30.000 beziehungsweise 38.000 Euro noch mal.

Sackgasse Kickstarter

Doch so ein Spendenaufruf auf Kickstarter ist kein Selbstläufer. Rempt entwickelte ge-



Auch wenn die Kickstarter-Kampagnen dem Krita-Projekt Geld einbrachten, waren sie sehr kräftezehrend für das kleine Team.

meinsam mit seiner Frau Irina und der Krita-Entwicklerin Wolthera van Hövell tot Westerflier einen Plan, um die potenziellen Spender bei Laune zu halten und das Kampagnenziel zu erreichen. Zwar stieg in den Folgejahren mit den weiteren Kampagnen die Erfahrung, aber es zehrte auch an den Kräften. „Kickstarter ist heutzutage quasi tot“, sagt Rempt ernüchternd. „Es gibt die Erwartung, in kürzester Zeit das Ziel zu erreichen.“ Es sei kaum realistisch, unter solchen Bedingungen Software-Entwicklung zu finanzieren.

Mittlerweile ist das Krita-Team auf eine selbst verwaltete Plattform umgestiegen und führte dort 2018 die letzte Spendenkampagne durch, die fast 30.000 Euro einspielte. „Wir haben mehr Geld eingenommen als mit Kickstarter“, betont Rempt. „Zwar nicht vom Umsatz her, aber unterm Strich, da Kickstarter einen beträchtlichen Teil einbehält.“ Auf die bei Kickstartern üblichen kostspieligen Belohnungen für Unterstützer verzichtete das Krita-Team. Stattdessen konnten Spender abstimmen, an welche Baustellen die Entwickler arbeiten sollten.

Man setzt auf Transparenz. Die Stiftung veröffentlicht regelmäßig Finanzberichte. Außerdem sieht man eine Historie über die aktuellen Spenden. Derzeit haben laut Rempt um die fünfzig Spender einen Dauerauftrag eingerichtet. Über die Website kamen in den letzten Monaten im Schnitt knapp 2300 Euro an Spenden zusammen. Hinzu kommen laut Rempt über 10.000 Euro monatlich an Einnahmen aus den App-Stores.

In der Vergangenheit wurden verschiedene andere Finanzierungen ausprobiert, wie etwa der Verkauf eines „Krita Artbook“ oder von Trainingsmaterialien.

Die Informatikerin Agata Cacko war gelegentlich in der Community aktiv, bis Krita-Maintainer Boudewijn Rempt sie als Mitarbeiterin anwarb.



Doch beides erwies sich als Verlustgeschäft. Waren beim Artbook Produktion und Versand recht teuer, intervenierte bei den kommerziellen Trainingsangeboten das niederländische Finanzamt. Als gemeinnützige Stiftung fiel der Krita Foundation der Mischbetrieb auf die Füße und auch Dmitry Kazakovs Anstellung in Russland war steuerrechtlich komplexer als gedacht. Der Fiskus forderte zunächst 25.000 Euro Steuern nach und brachte die Stiftung nah an den Ruin. Dank einer großzügigen Einzelspende nach Bekanntwerden des Malheurs überstand das Krita-Projekt auch diesen Rückschlag. Kritische Umsätze werden jetzt über Rempts eigene Firma abgewickelt und mit der Krita Foundation abgerechnet. Bei neuen Projekten vermeidet die Stiftung nach dieser Lektion steuerrechtliche Fallstricke.

Spenden, Verkäufe und Förderungen

Über die Jahre hat sich so eine Mischfinanzierung entwickelt. Neben den Spen-

den und den Verkäufen in den App-Stores gehören auch Projekte mit Firmen dazu. So finanziert beispielsweise Intel ein Projekt, in dem die Krita-Entwickler ihre Software an aktuelle Intel-Hardware anpassen. Hinzu kommen Förderungen, wie zuletzt über 25.000 Dollar im Rahmen des „Megagrant“-Programms, mit dem der Spielehersteller Epic Open-Source-Projekte mit Bezug zur Unreal-Engine unterstützen will.

Eine dauerhafte Förderung, vergleichbar zum Blender Development Fund der erfolgreichen Open-Source 3D-Modellierungssoftware, konnte Krita bisher noch nicht etablieren. „Da muss ich mehr Arbeit und Zeit hineininvestieren, um es attraktiver zu machen“, gesteht Rempt ein. Die Mehrzahl der Unterstützungen kommt weiter von Privatpersonen, die Krita nicht nur unter Linux nutzen, sondern auch unter macOS und Windows.

Dennoch hat sich die Zahl der bezahlten Programmierer von vereinzelt auf fünf dauerhaften Stellen entwickelt. Neben Kazakov und Wolthera van Hövell tot Westerflier sind das Ivan Yussi und Agata Cacko. Das ist kein Software-Imperium, aber für ein kleines Projekt ohne große Firma im Hintergrund dennoch respektabel.

Beim Fundraising 2018 bezifferte das Projekt die Kosten einer Vollzeitstelle im Schnitt auf 3500 Euro pro Monat. Reich werden die Krita Entwickler mit ihrer Arbeit nicht, aber es sorgt wohl für ein Auskommen und ihnen ist die Arbeit an einem sinnvollem Projekt anscheinend mehr wert. „An den Zahlen kann man ablesen, dass wir keine Gehälter wie im Silicon Valley bekommen“, witzelt Boudewijn Rempt dennoch zufrieden. (ktn@ct.de) **ct**



Auf der Homepage informiert die Krita-Foundation über die aktuellen Spenden.