

CATS CRADLE modellieren der Vignette by Alan Ball

Einleitung:

In diesem Artikel möchte ich kurz darauf eingehen, wie ich Figuren modelliere.

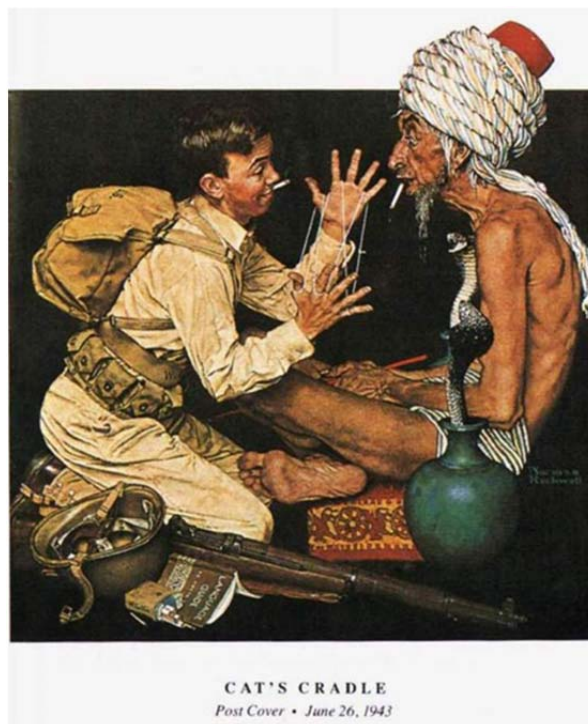
Als Beispiel habe ich „Cats Cradle“, eine Illustration von Norman Rockwell genommen.

Die Arbeitsschritte sind generell fast immer dieselben, die ich für jede Figur anwende.

Eines der ersten Probleme die auftauchen bei einem Bild das man plastisch darstellen möchte, ist die Perspektive. Damit meine ich, auch wenn die Vorlage einfach aussieht (bei einigen Künstlern ist das auch der Fall), der Maler kann die Perspektive verändern und ebenfalls falsch vortäuschen. Bei der Umsetzung in ein dreidimensionales Objekt, muss man genau überlegen, was ist wichtig und was lässt sich umsetzen. Man kann nie eine genaue Kopie darstellen, da man auch nicht die Rückansicht sehen kann, da muss man dann schon selber, sich seinen Teil dazu denken.

In diesem Fall musste ich keine grossen Veränderungen machen, und konnte mich ziemlich genau an die Vorlage halten. Ich hab lediglich den Kopf und Körper des GI ein bisschen aufrechter gemacht, damit man die Szene von beiden Seiten besser betrachten konnte. Auf dem Bild sind beide Figuren ziemlich nahe zusammen, das habe ich geändert und sie etwas auseinander genommen.

Nach einigen Diskussionen hatten wir uns dann auch auf die Grösse geeinigt und uns für 75mm entschieden, da dies eine perfekte Grösse ist um genug Details schön darzustellen. Danach fing ich mit dem Kopf als erste an.



Start:

Ich weiss, in den meisten Artikeln über modellieren sieht man Leute Armaturen verwenden. Dabei wird die noch weiche Masse, wie Magic Sculpt /A&B, Milliput oder sonst was, weich aufgetragen und zu der passenden Form modelliert.

Nun meine Vorgehensweise ist da etwas anders. Es spielt keine Rolle, was für eine Technik man bevorzugt jeder sollte so arbeiten, das er sich dabei wohlfühlt. Es gibt kein falsch oder richtig, wie man eine Figur herstellt, jede Technik funktioniert, man muss nur die Richtige für sich selber finden. Was am Schluss zählt, die fertige Figur. Alles was man braucht ist Geduld, Übung und zu wissen, wann man aufhören sollte herumzudoktern, wenn es nicht so wird wie man es vorgestellt hat. Verbessern kann man sich mit jeder neuen Figur indem man die Fehler von der vorherigen korrigiert.

Normalerweise zeichne ich eine kleine Skizze der Figur auf etwas Papier, um die richtige Grösse zu ermitteln. Ich benutze auch keine Armaturen, außer die Figur ist so groß, dass es unumgänglich ist. Natürlich sollte man am Schluss die Füße der Figur mit Stiften versehen um einen sicheren Halt zu gewährleisten.

Kopf:

Ich forme aus Magic Sculpt (Modelliermasse) einen rohen Kopf mit einem verlängerten Nacken, der größer ist. Danach warte ich, bis er ganz hart geworden ist.

Danach fange ich an den Kopf zu schnitzen, dabei ignoriere ich die Augen, Ohren und Haare und lasse das unfertig bis zum Schluss. Sobald ich die richtige Kopfform mit Mund und Nase habe beginne ich mit den Haaren.

Es ist extrem wichtig den richtigen Haar Stil zu wählen, um die Figur in der entsprechenden Epoche korrekt darzustellen. Das verleiht dem Gesicht eine Menge an Charakter.

Körper:

Sobald der Kopf fertig ist, mische ich eine neue Menge an Magic Sculpt, die ich dann an den Nacken des Kopfs anfüge. Dabei lege ich das Ganze auf meine Skizze um die Größe zu kontrollieren. In diesem Stadium ist ganz wichtig, das korrekte Größenverhältnis Kopf, Oberkörper richtig hinzubringen. Wenn das richtig ist, lasse ich das Ganze wieder hart werden.

Danach schnitze ich einen groben Oberkörper ohne Details, nur um die richtige Form zu bekommen.

Beine:

Sobald ich damit zufrieden bin, starte ich mit dem ersten Bein, normalerweise demjenigen auf dem das Gewicht der Figur lastet. Dafür nehme ich wieder meine Skizze und messe die Länge für das Bein.

Mixe wieder Modelliermasse und mache eine grobe Form des Beines, und lasse es wieder hart werden.

Danach schnitze ich wieder eine grobe Form des Beines und passe dabei auf, die korrekte Position des Fußes zu erhalten. Danach verbinde ich das Bein mit dem bereits harten Oberkörper. Dasselbe wiederholt sich dann bei dem zweiten Bein.

Wenn die Beine und Oberkörper richtig positioniert und ausbalanciert sind, steht die Figur auf eigenen Füßen, wenn nicht, stimmt etwas nicht.

In diesem Stadium beginne ich mit all den Details, beginne dabei mit dem Kopf und arbeite mich runter. Gebe dem Gesicht Augen, Ohren und Kopfbedeckungen.

Der Oberkörper bekommt die entsprechen Kleidung, wie Uniform, Rucksack, etc.

Und so geht es weiter bis zu den Füßen.

Auf den **Bildern 1 und 2** sieht man, das ich das erste Bein bereits angefügt und grob die Falten geschnitzt habe Sobald die Balance der Figur stimmt, kann ich das Zweite Bein anfügen.



Bild 1



Bild 2

Bilder 3 und 4 zeigen den Fakir in dem Prozess wie ich oben beschrieben habe, angefangen mit dem groben schnitzen des Oberkörpers. Zu diesem Zeitpunkt hab ich das Bein nur bis zu Knie modelliert um die gekreuzten Beine später dann, perfekt daran modellieren zu können. Dazu mixe ich wieder frischen Magic Sculpt, rolle eine „Wurst“ und modelliere die restlichen Beine daran. Das Ganze ist dann immer noch weich, was mir die Möglichkeit gibt, die Beine in die richtige Position zu bringen. Haare und Augen werden ebenfalls zu diesem Zeitpunkt fertig gemacht.



Bild 3



Bild 4

Bilder 5 und 6 zeigen die fertigen Beine des Fakirs und die grobe Form des Turbans. Sobald das trocken ist, wickle ich weichen Magic Sculpt darum (lange dünne Wurst), warte bis er hart ist und schnitze ihn dann in die entsprechende Form.



Bild 5



Bild 6

Auf diesen beiden **Bildern 7 und 8** sieht man, das zweite Bein ist dran und Details wie Gürtel, Taschen und Hemd ect. sind grob mit dem Skalpell rausgeschnitzt. Die ganz feinen Details werden dann am Schluss fertig gemacht.



Bild 7



Bild 8

Rucksack und anderes Zubehör:

In diesem Stadium modelliere ich den Rucksack, Patronentaschen, Gürtel und andere Kleinigkeiten. Es macht die Sache einfacher, die kleinen Sachen an die Figur anzufügen, solange die Arme noch nicht dran sind. Dazu mische ich dann wieder neuen Magicsculpt und streiche die Stellen auf der Figur, wo ich die Sachen draufmache mit Vaseline creme ein. Dadurch bleibt die weiche Modelliermasse nicht kleben und ich kann sie dran lassen, bis sie trocken ist.

Sobald das geschehen ist, nehme ich die groben Klumpen weg und schnitze sie in die gewünschte Form, wie Patronentasche, Rucksack etc. Dadurch dass ich Vaseline benützte und die groben Teile am fertigen Oberkörper trocknen ließ, habe ich nun die Garantie, dass die Zubehörteile dann auch hundertprozentig richtig sitzen.

Auf **Bild 9** sieht man den fertigen Helm, der später dann neben dem GI auf dem Teppich liegt. Um den Helm zu machen benutzte ich etwas Kinderknete und machte einen zylinderrunden förmigen Kegel. (Vaseline einstreichen nicht vergessen) Darauf stülpte ich weichen Magicsculpt und modellierte bereits die grobe Form des Helms. Das Ganze ließ ich dann hart werden und schmirgelte ihn in die korrekte Form mit Sandpapier. Zum Schluss kamen noch die Riemen und Verschlüsse dazu. Die beiden Vierecke neben dem Helm zeigen das Buch und die Zigarettenschachtel, bevor ich sie fertig geschnitzt habe.



Bild 9

Arme:

Sobald alle kleinen Details auf dem Oberkörper fertig sind, kann ich mich auf die Arme konzentrieren. Die Vorgehensweise ist hier auch wieder dieselbe wie mit den Beinen und dem Zubehör. Weicher Magic sculpt wird als dicke Wurst an den Torso geklebt, auch hier wieder etwas Vaseline an die Verbindungstelle streichen, damit der Arm nicht kleben bleibt.

Als ganz wichtigen Merkpunkt, der Ellbogen ist auf gleicher Höhe wie die Tallie, dort dann in die entsprechende Position beugen und wieder warten bis alles hart ist.

Bei den Händen gibt es unterschiede, manchmal ist es besser sie separat zu machen, wie in diesem Falle. Hält die Hand aber einen Gegenstand, wie eine Muskete oder Säbel, empfiehlt es sich, die Hände direkt an das Objekt daran zu modellieren. Die Hand mit dem Säbel ect. wird dann mit einem Stift am Handgelenk versehen und in dem gebohrten Loch im Arm befestigt.

Schluss:

Sind die Figuren fertig modelliert, kontrolliere ich alles, um sicher zu gehen die Anatomie ist richtig und füge zum Abschluss noch die Knöpfe, Schnallen ect. dazu.

Zum Abschluss glätte ich noch die Falten, indem ich entweder das Skalpellmesser zum schaben benütze oder die Zahnbürste mit etwas Zahnpaste.

Das poliert die Figur sanft und macht sicher, dass jegliche Kratzspuren weg sind.

Auf **Bild 10** sieht man jetzt die fertige Szene. Der GI hat jetzt seine Arme, Rucksack und Knöpfe, die ich übrigens von Plastikcartis rausgestanzt habe.

Der Fakir hat seinen Turban und ein Gewehr, Teppich und Schlangentöpfe vervollständigen die Szenerie.

So, mein Teil war nun erfüllt, denn Rest machte dann Marion.

Es hat wirklich Spass gemacht, diese kleine Szene zu gestalten und ich denke wir haben den Charme des Bildes ziemlich gut getroffen.



Bild 10