

## Das Bemalen von Figuren

Übersetzung aus The Verlinde Way Volume V (1985)  
von 'Doc' G. Wolter Modellbauteam Düsseldorf

Über die Jahre haben uns viele Leser gefragt, eine Ausgabe, oder zumindest einen Teil, der Bemalung von Figuren zu widmen. Nun, hier geht's los.

Viele Leute scheinen eine Menge Probleme mit dem Bemalen von Figuren zu haben. Grundsätzlich muss das zu tun haben mit fehlender Kenntnis der Materialien, denn das Bemalen selbst ist nicht schwer, nur eine Erfahrungssache. Man muss jetzt nicht denken, dass man durch das Lesen dieser Zeilen das Bemalen von Figuren sofort meistert. Nur ein paar glückliche können es, aber das nur deshalb, weil sie als Künstler geboren sind. Man muss aber kein Künstler sein, um Figuren einigermaßen bemalen zu können. Man muss nur über fundierte Kenntnisse der Materialien verfügen, mit denen man arbeitet und eine Menge Praxis. Die meisten Leute kommen an diesen beiden Grundregeln. Nicht vorbei Manche begreifen es etwas schneller als andere, wenn man aber das Figurenbemalen echt meistern will, muss man darauf vorbereitet sein, einige Zeit damit zu verbringen, oder man muss mit dem Ergebnis zufrieden sein, das man bisher erreicht hat.

Eines muss noch gesagt werden: Versuche niemals jemanden zu kopieren. Es funktioniert nicht, weil das einzige Ergebnis, was man erreicht, eine schlechte Kopie ist, die niemanden interessiert oder attraktiv findet. Wenn man bei den Grundlagen anfängt, muss man seinen eigenen Stil entwickeln. Wenn er einem anderen ähnelt, kein Problem, solange man auf seine eigene Art und Weise malt und nicht kopiert.

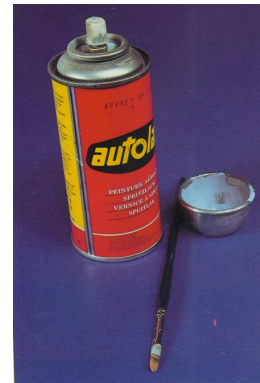
Nun zu den Grundlagen. Materialien zum Beispiel. Für gute Malarbeit braucht man hochwertige Enamel- (Humbrol u.ä.) und Ölfarben (Winsor & Newton z.B.). Die Enamels sind für die Bemalung von Kleidung und Zubehör. Alle Fleischtöne werden nur mit Ölfarbe gemalt. Es gibt hierzu nur eine Ausnahme: Das Grundieren von Fleischfarben. Hierfür sollte man eine sandfarbene Enamelfarbe verwenden, der Rest ist ausschliesslich Ölfarbe. Eine Regel, die man sich für den Rest seines Modellbauerlebens merken sollte. Es gibt natürlich einen Grund für diese Regel. Dieser liegt in den grundsätzlichen Unterschieden zwischen Enamel- und Ölfarben. Da wir bereits über matte Enamelfarben gesprochen haben, haben wir einen Unterschied schon genannt. Enamels sind hier matt, Ölfarben sind glänzend. Kleidung ist immer matt, mit einigen Ausnahmen, aber es ist bekannt, dass die menschliche Haut immer glänzend ist, sehr zum Mißfallen der meisten Frauen. Zweitens, Enamelfarben trocknen schnell, Ölfarben nicht. Da der schwierigste Teil des Figurenbemalens die richtige Hautfarbe ist, kann man keine schnelltrocknende Farbe gebrauchen. Aber für die Kleidung ist dies genau richtig. Der letzte Hauptunterschied betrifft die Pigmentierung der Farben, das heisst die Grösse der Farbteilchen selber. Ölfarben sind extrem fein, wohingegen die Enamelfarben etwas gröbere Pigmente besitzen. Zugleich besteht noch ein Unterschied im Lösemittel-Bindemittel.

Gut, welche Farben müssen wir kaufen ? Zuerst die Ölfarben Gebrannte Sienna (burnt Sienna), Raw Umber, gelbocker (yellow ochre), Cadmium gelb (Cadmium yellow), Cadmium rot (Cadmium red), Titan weiss (Titanium white). Dies sind alle Farben, die man braucht, um sämtliche Hautgrundtöne und ihre Variationen zu erhalten. Bei den Enamels hängt es von der Farbe der Kleidung ab, aber eine Farbe, die immer gebraucht wird: 8. Armee Wüsten gelb oder Afrika Korps Wüsten gelb (8<sup>th</sup> Army desert yellow oder Afrika Corps desert yellow), vorzugsweise von Humbrol. Warum Humbrol ? Ich glaube, es ist immer noch die beste Marke, wenn es um das Bemalen mit Pinsel geht. Die meisten anderen Farben decken nur mittelmässig.

Es ist ratsam, die Verdünnungen zu verwenden, die von den Herstellern angegeben werden, also Humbrol-Verdünner für Humbrol Farben. Nicht, dass es keine miteinander verträglichen Verdünnungen gibt, aber wenn man eine andere nimmt, als die der gleichen Marke, geht man das Risiko ein, auf unvorhergesehene Probleme zu stossen. Warum Probleme suchen, wenn man sie vermeiden kann! Zum Verdünnen von Ölfarbe kann man einfaches Terpentin nehmen, will man es besonders gut machen, dann die Sorte aus dem Künstlerbedarfhandel und nicht aus dem Baumarkt. Wenn man anfängt, die besonderen Medien zu verwenden, die die Kunstmaler verwenden, trocknen die Farben entweder zu schnell oder zu langsam. Terpentin geht gut und man braucht es sowieso zur Pinselreinigung.

Jetzt zu den Pinseln. Man braucht ein paar echt Gute. Gute Qualität hält einfach länger. Man braucht ein paar Spitzpinsel von 000 bis ca. 4 und einige Brei/Flachpinsel, nicht zu breit, bevorzugt Rotmarder.

Arbeitet man mit verschiedenen Farbtypen (Acryl, Öl, Enamel), sollte man die Pinsel entsprechend der Farbsorte markieren und nicht durcheinander gebrauchen. Man kann nicht vermeiden, dass Farb- und eventuell Lösemittelreste in den Haaren zurückbleiben, die mit dem anderen Farbtyp nicht vertragen. Nach dem reinigen muss man die Pinsel durch Glattstreichen wieder in Form bringen. Während des Malens können sie, zumindest bei Acrylfarben, in speziellen Halterungen aufbewahrt werden.



Gut, nun, da wir alle Materialien haben, können wir uns den Figuren zuwenden. Man kann sie nicht allein aus der Schachtel nehmen, die Teile zusammenkleben und mit dem Malen beginnen. Als erstes muss man man alle Giessränder mit dem Cutter, der Feile, Schmirgelpapier oder Stahlwolle entfernen. Dies sollte sehr genau geschehen, denn Rückstände von Giessrändern stören sehr. Dann kann man die Einzelteile zusammensetzen, aber nicht bevor man die Passgenauigkeit überprüft hat. Oft muss man einige Dinge korrigieren. Nach dem Zusammenbau sind dann möglicherweise einige Fugen zu füllen. Bei Figuren hat man fast immer einige Füll- und Spachtelarbeiten auszuführen.

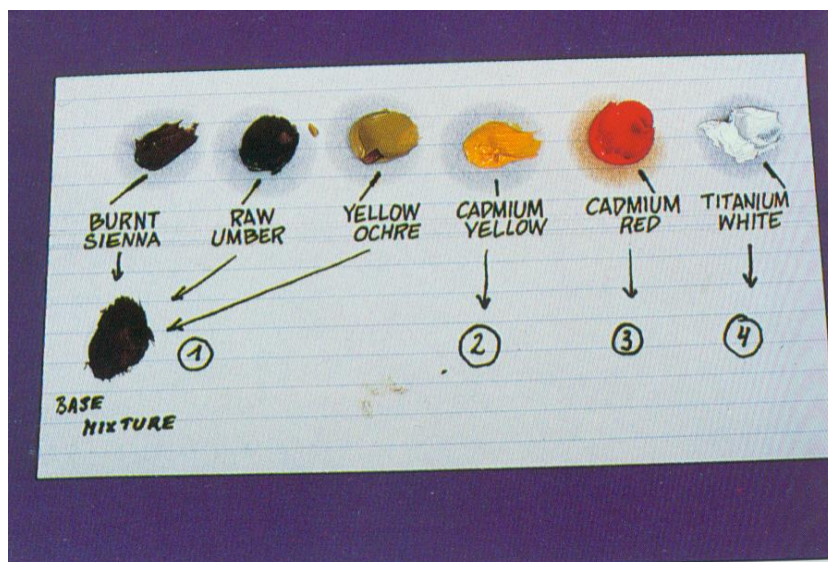
Bei Plastikfiguren kann man entweder Plastikspachtelmasse (Stucco von Mo-Lak ist sehr gut) oder Epoxispachtel verwenden. Bei Metallfiguren geht nur Epoxispachtel (2 Komponenten, z.B. Milliput), es sei denn, man verwendet Weichlot für die Einzelteile. Das Beste ist es, überflüssigen Spachtel sofort mit einem feuchten Tuch wegzuwischen. Das spart später viel Schmirgeln und Schleifen.

Bevor man mit dem Malen beginnt, muss aller Staub, Schmutz und Fett entfernt werden. Das geschieht am besten mit Verdünner oder Alkohol. Bei Metallfiguren muss man noch die Metalloxidschicht auf der Oberfläche entfernen. Hierfür verwendet man eine Stahlbürste oder Stahlwolle. Vosicht, Blei-Zinn-Schmirgelstaub ist nicht sehr gesund. Vor dem Essen darum gut die Hände waschen. Nach dem Zusammenbau und Spachteln der Figuren müssen sie mit Metallgrundierung grundiert werden, denn Enamel- und Ölfarben haften schlecht auf Metall. Man beschafft sich eine Sprühdose mit Autogrundierung, sprüht etwas in eine Schale oder einen Deckel und trägt sie mit dem Pinsel auf. Alles gut durchtrocknen lassen. Am besten ist es, die Figur vorübergehend auf einer Grundplatte, etwa einer kleinen Plastikplatte oder-schachtel zu fixieren, damit man die Figur während der Bemalung nicht anzufassen braucht. Es ist ausserdem eine Zeitverschwendung, abgebrochene Teile immer wieder reparieren zu müssen.

Der erste Schritt beim eigentlichen Bemalen betrifft die Hautbereiche. Warum? Man stelle sich vor, man hat die Kleidung zufriedenstellend gemeistert und verpatzt die Hautbereiche. Da muss die Farbe wieder ab, also muss man sie mit Terpentin wieder abwaschen. Auf Wiedersehen, schöne Kleidung. Also, deshalb zuerst die Hautbereiche. Wir kriegen das jetzt Schritt für Schritt.

Zuerst die Grundfarbe Desert Yellow (Wüstengelb) auftragen und mindestens 48 Stunden trocknen lassen. Das ist wichtig. Wenn die Grundfarbe nicht richtig durchgetrocknet ist, besteht die Gefahr, sie zu beschädigen, was bedeutet, aufs neue zu beginnen.

Was in den nächsten Abschnitten beschrieben wird, ist gleichfalls auf den folgenden Bildern zu sehen.



Der erste Schritt besteht im Auftragen einer dicken Schicht einer kaum verdünnten Mischung aus gleichen Teilen gebrannter Sienna (burnt Sienna), Raw Umbra (Raw Umbra) und gelb Ocker (yellow ochre), siehe auch Farbpalette. Diese wird dann mit einem Flachpinsel entfernt, so dass Rückstände dieser Mischung nur in den Vertiefungen der Figur zurückbleiben und nur ein dünner Film auf den erhabenen Teilen. Soweit der leichte Teil ! Der schwierige Teil, besonders beim Gesicht, besteht darin, die Lichter und Schatten richtig zu treffen. Oder anders ausgedrückt, dem Gesicht den richtigen Ausdruck zu verleihen. Dies geschieht mit den helleren Farben wie gelb Ocker, Cadmuim gelb und weiss. Meistens muss man sie mischen. Diese Farben mit einem schmalen Flachpinsel auftragen und sie ineinander übergehen lassen (sog. Blending). Man sollte abrupte Änderungen der Farbschattierungen vermeiden, sie sollten ineinander übergehen.

Es gibt einen einfachen Trick, um herauszufinden, wo Lichter und Schatten hingehören. Man hält die Figur unter eine Lampe und blickt mit fast geschlossenen Augen, nur durch die Augenlider. Man erkennt sofort die Bereiche, die im Schatten liegen. Grundsätzlich liegen sie unter den Augenbrauen, unter der Nase, Kinn und Ohren usw. Allgemein, in allen Bereichen, die nach unten zeigen. Die hellen Bereiche sind Nase, Wangenknochen, Stirn und Ohrenspitzen usw. Natürlich gilt dies nur für Figuren ohne Kopfbedeckung. Wenn die Figur einen Helm oder einen Hut trägt, dann liegt der grösste Bereich des Gesichts im Schatten. Man muss ausserdem den Charakter der Figur berücksichtigen, ist die Person blass oder gebräunt, ein blonder Kaukasier oder ein dunkelhäutiger Latino, all das zählt. Ein blasser Charakter verlangt extrem vorsichtiges Trockenmalen mit hellem Rosa ( eine Mischung aus gelb Ocker, rot und weiss). Dies sollte kaum zu erkennen sein. Auch die Lippen müssen berücksichtigt werden. Nicht knallrot malen, sondern eher purpur-braun, und nicht übertreiben. Die Oberlippe liegt meistens im Schatten, deshalb einen dunkel-bräunlichen Farbton wählen. Die Unterlippe bekommt mehr Licht ab, darum ist sie deutlich heller. Zusätzlich sind die Lippen immer feucht, also glänzend. Dieser Effekt kann erreicht werden durch blending von etwas weiss in das Purpur hier und dort, Spitzlichter setzen. Bartstoppeln können simuliert werden durch vorsichtiges Trockenmalen des Bereiches mit einer Mischung aus schwarz und etwas blau.

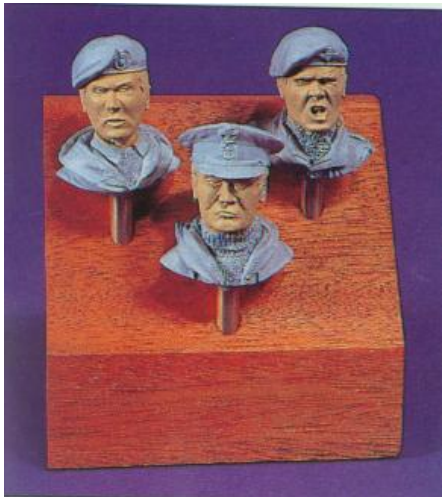
Einige Leute bevorzugen es, zuerst das Weisse im Auge zu malen, bevor mit dem Rest weitergemacht wird. Andere tun es später. Eigentlich spielt das keine Rolle, man muss nur aufpassen, dass das Weisse im Auge nicht zu gross wird. Die Pupille nimmt im Auge den meisten Platz ein. Zähne, falls sichtbar, sind weisslich, strahlendes weiss alleine ist viel zu hell.

Die Bemalung von Haaren ist eine andere Geschichte. Wenn die Haare irgendwie ausgeformt sind, ist es nicht so schwer als wenn sie nur als glatte Oberfläche dargestellt werden. Wenn man eine Pyrographen besitzt ( eine Art regelbarer LötKolben zum Gravieren, wird bei der Holzbrenntechnik verwendet. Der LötKolben, der bei der Wachsmodellieretechnik verwendet wird ist ideal), kann man die Haarsträhnen mit einer feinen Spitze nachmodellieren. Den Pyrograph auf mittlere Temperatur stellen, sonst wird man zu tief (optimale Temperatur bei Plastikfiguren an Giessast testen. Alle Fäden, die zurückbleiben, können mit Stahlwolle entfernt werden. Die einfachste Haarfarbe ist schwarz oder braun. Mit schwarz als Grundierung beginnen und trocken malen mit dunkel- oder mittelbarun. Blond ist total anders. Grundfarbe ist wieder Desert yellow. Trockenmalen mit einer Mischung aus Desert yellow und weiss mit etwas braun hier und da. Man braucht hierfür eine Menge Praxis, bevor man hier ein zufriedenstellendes Ergebnis erhält. Jede Figur scheint hier ihr eigenes Problem zu haben. Mehr noch, Haar kann auch glänzend sein. Zum Beispiel das rabenschwarze Haar von orientalischen Menschen. Manchmal scheint es auch einen leichten Blauschimmer aufzuweisen. Hierfür muss man die schwarze Grundfarbemit sehr dunklem blau trocken-malen, mit etwas weiss hier und da, um den Glanz zu simulieren. Wenn die Frabe vollständig durchgetrocknet ist, kann man sie mit einem weichen Tuch polieren, um den Glanz zu verstärken.

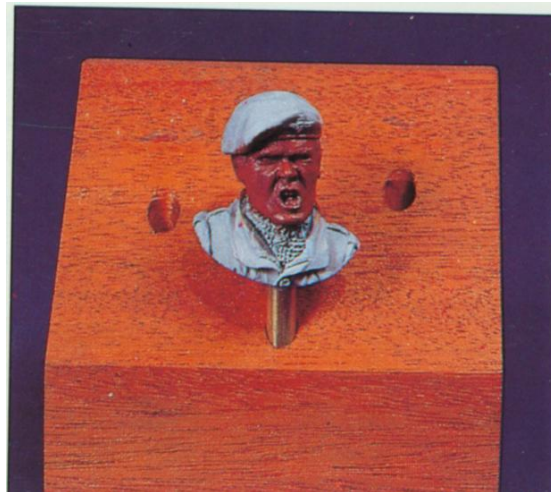
**Aktuelle Anmerkungen des Übersetzers (2006):** Dieser Artikel stammt aus dem Jahr 1985. In den mehr als 20 Jahren hat sich bei den verwendeten Materialien eine Menge getan. Die Verwendung von Acrylfarben , wie z.B. Tamiya, Vallejo oder die Farben aus der Role Playing Scene Citadel, Miniature Paints, Games Workshop u.a., ist weit verbreitet. Welche Farben man verwendet hängt zudem auch noch von dem Massstab ab. Kleine Figuren im Massstab 1/72 oder 1/48 können gut mit Acrylfarben nemalt werden. Da die Oberflächen nicht zu gross sind, ist die Gefahr, dass die Farbe zu schnell trocknet, nicht so gross. Welche Ergebnisse mit diesen Farben erreicht werden können, sind auf jeder Figurenbörse und War gaming Messe oder in den einschlägigen Geschäften zu sehen. Aus diesen Bereichen gibt es auch eine Vielzahl von Farben, die auch im Militärmodellbau verwendet werden können. Weitere Hilfsmittel sind z.B zum Abmischen die Verwendung von Filmdöschen, die man in jedem Fotoladen gratis erhält (zumindest so lange noch, wie es analoge Fotografie gibt) oder die Verschlüsse von Wasserflaschen. Ausserdem gibt es mittlerweile fertige Farbetöne wie Smoke, verschiedene Tinten (braun, schwarz, rot, usw., zum Waschen) und die verschiedensten Metalltöne, wie z.B. Gunmetal, burnt Iron, Chainmail oder Boltgun Metal. Auch bei den Werkzeugen hat sich einiges getan. Man denke an Minifeilen, Schleifvlies bis Körnung 10000, spezielle Figurenhalter und die `dritte Hand´ mit Lupe. Für Gesichter bzw. Haut für Acrylfarben können auch folgende Farben verwendet werden: Grundfarbe: bronzed flesh; waschen mit: vermin fur/vermin brown stark verdünnt ev. Mit leather brown etwas aufhellen; 1. Highlighten: bronzed flesh; 2. Highlighten: schweinchen rosa; outlinen mit vermin fbrown oder flesh wash , alle von Miniature Paints. Alle Farben in guten Fanfasyshops erhältlich. Für Spachtelarbeiten eignet sich auch dickflüssiger Superkleber mit Aktivator. Man

kann sofort, man muss sofort mit dem Schleifen beginnen. Der Kleber wird so hart, dass man später beim Schmirgel große Probleme bekommt.

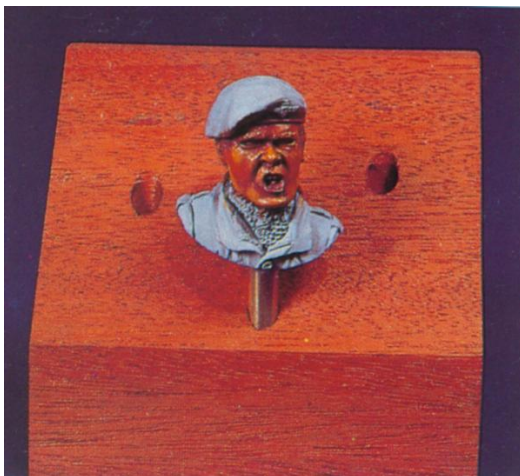
### Gesichter bemalen, Schritt für Schritt



Die Metallköpfe wurden mit hellgrauer Autogrundierung bemalt und die Hautteile haben ihre Grundierung aus Desert yellow erhalten



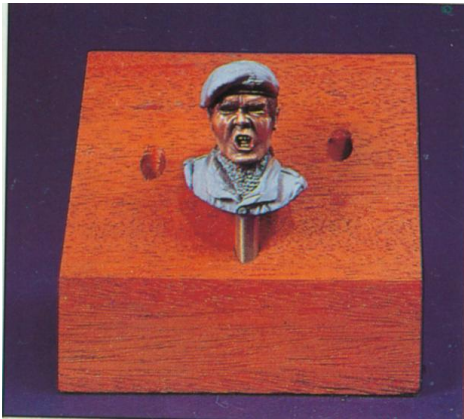
Die Grundmischung gebrannte Sienna, Raw Umber und gelb Ocker wurde aufgebracht



Das meiste der Mischung wurde mit einem grossen Flachpinsel entfernt. Die Mischung blieb nur in den Vertiefungen zurück.



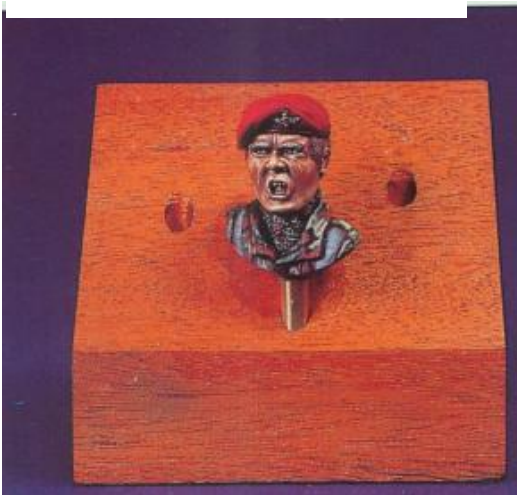
Die helleren Farben wurden aufgetragen und 'geblendet'. Beachte die Schattenbereiche.



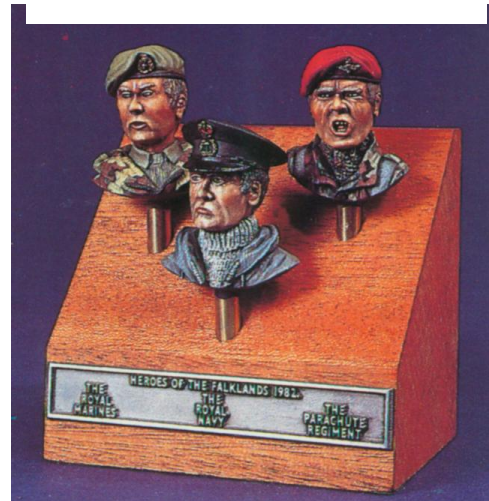
Die helleren Farben sind mehr geblendet und es wurde begonnen, Einzelheiten, wie z.B. die Zähne, zu bemalen



Das Gesicht ist fertig. Achte auf die Augen und Lippen. Teile der Uniform sind in ihren Grundfarben bemalt.



Die Uniform ist ebenfalls fertig bemalt. Beachte die Schattierungen und die Bemalung von Einzelheiten.



Die vollständige Sammlung der fertigen Köpfe. Es muss angemerkt werden, dass diese Köpfe relativ gross sind. Man soll deshalb nicht denken, dass man diese Detaillierung bei 1/35 Figuren erreichen kann.