

Fleischgewordener Schrecken

Alle Zombies haben gemein, dass sie einmal Menschen gewesen sind.¹ Vom Standpunkt des Maskenbildners aus sind es also relativ normale Leichen. Wenn sie als klassischer Zombie, das heißt als Opfer einer Vergiftung oder eines Zaubers, erhoben wurden, sind sie normalerweise nicht entstellt. Hier bietet sich eine dezente Leichenblässe mit wenigen Verfärbungen an. Um den Zombie von einer normalen Leiche abzuheben, kann man beispielsweise mit verfärbten Adern arbeiten. Der moderne Zombie (erhoben durch Strahlung oder ein Virus) bereitet dem *Special Make-up-Effectler* viel Freude, weil die willkürlich ins Leben gerissenen Leichen alle möglichen Todesursachen haben können. Jede denkbare Verletzung kann das abschreckende Bild komplettieren.

Persönlich ist mir bei einem Zombie immer wichtig, dass er noch wie ein Mensch aussieht. Besonders bei Horror-Cons ist es wichtig, dass die Opfer von Zombie-Attacken immer wieder damit konfrontiert werden, dass die angreifenden Monster einmal ihresgleichen waren. Hier lohnt es sich, etwas Mühe zu investieren.

¹ Obwohl vor einem Fantasy-Hintergrund wohl nichts dagegen spräche, jede humanoide Rasse zu erwecken. Mir zumindest sind bisher aber keine Zombies begegnet, die einmal Orks oder Elfen hätten sein können.

Charakter Make-up:

ZOMBIES

Schminktipp von Gregor Knappe

Es werden immer mehr!

Da Zombies ihren Schrecken oft durch ihre schiere Menge verbreiten, hat der Maskenbildner es häufig mit vielen Modellen gleichzeitig zu tun. Aus diesem Grund zeige ich zunächst ein schnelles, einfaches Make-up, das mit etwas Übung in fünf bis zehn Minuten aufgetragen werden kann. Es eignet sich besonders für Horror-Cons, bei denen es auf eine hochwertige Maske ankommt, um den Gesamteindruck zu unterstützen. Erweitert wird dieses schnelle Make-up dann mit einer sehr einfachen Wunden-Technik, die allerdings etwas Übung braucht, um gut auszusehen.

Es hilft, sich von den Modellen unterstützen zu lassen. Das Auftragen der *Make-up Base* funktioniert ähnlich wie bei Sonnencreme, das können auch ungeübte NSCs nacharbeiten. Die Details wie Augenrin-

ge und Adern sollten aber lieber die Profis übernehmen.

Von großen Töpfen weißer und schwarzer Wasserschminke und den daraus sich erhebenden *Panda-Zombies* rate ich aus ästhetischen Gründen dringend ab. Eine solch plakative „Maske“ nützt nur als reine Spielbotschaft. Die SCs können dann zwar schon von Weitem erkennen, dass dies die nächsten NSCs zum Verprügeln sind – aber eine gruselige Stimmung können die Kalkgesichter (zumindest bei mir) nicht wirklich erzeugen.

Es lohnt sich, für ein Con einen Make-up Workshop einzuplanen, wo der Fortgeschrittene den Anfängern die Grundlagen erläutert. Dafür müssen zwar möglicherweise am Tag der Anreise mehrere Stunden eingeplant werden, dieser Workshop erspart im Verlauf der Veranstaltung aber einigen Stress.

Material

Das Material für die einfache Leiche besteht aus wenigen Schminkefarben. Für die sehr dezente Neutralisierung der gesunden Gesichtsfarbe kann man eine Make-up Base benutzen. Alternativ kann man aber auch Wasserschminke in etwas Bodylotion einrühren. Der als *Neutralisator* bekannte hell-blaugrüne Farbton ist aber leichter als Beauty Make-up-Zubehör erhältlich. *Weiß sollte unbedingt vermieden werden!* Zur Not kann ein sehr heller, eher grünlicher Teint benutzt werden. Normale Fettschminke wird für alle anderen Farbtöne benutzt.

Tipp: Für sich immer wiederholende Masenauftritte kann auch Wasserschminke benutzt werden. Es ist aber ein Irrtum, dass diese sich einfacher verarbeiten lässt. Wasserschminke fein aufzutragen braucht viel mehr Übung als die Verwendung von Fettschminke. So fein aufgetragene Farbe wie in diesem Beispiel lässt sich auch als Fettschminke mühelos mit Wasser und Seife entfernen, Abschminktücher machen das Abschminken zu einer Sache von Minuten.



Für die später hinzugefügte Kopfverletzung braucht es nur etwas Kosmetik-Papier oder Watte und Latexmilch, die auf der Haut angewendet werden kann. Der leicht getönte Transparentpuder sorgt für bessere Schminkbarkeit der Latexhaut. Die kleine Palette mit Hautfarben ist ein sehr wertvoller Helfer zum Einschminken von allen Aufbauten, aber auch von Latexteilen wie Elfenohren. Eine Blutpaste und Fixblut komplettieren das Material. Je nach Wunsch können außerdem Effekt-Kontaktlinsen den Untoten vervollständigen.

Basis-Schminke

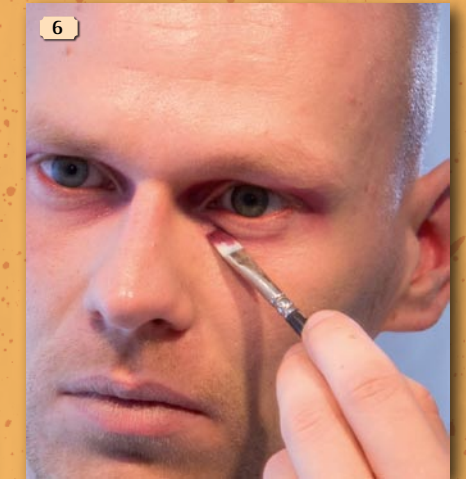


BILD 1: Die Make-up Base wird in kleinen Tupfen regelmäßig auf die Haut aufgebracht. Das Material kann sehr sparsam eingesetzt werden.

BILD 2: Mit sanft reibenden und tupfenden Bewegungen wird die Base zu einem leichten Schimmer verteilt. Es soll kein eigener Farbeindruck entstehen, lediglich die gesunde Gesichtsfarbe wird auf diese Weise neutralisiert.

BILD 3: An stark durchbluteten Stellen wie den Lippen nützt eine klassische Fettschminke im selben Farbton mehr, da sie etwas deutlicher aufgetragen werden kann. Eine blutleer wirkende Lippe erzeugt schon für sich allein einen kränklichen Eindruck.

BILD 4: Kein unbedingtes Muss, aber eine starke Wirkung: Den Lidrand mit einem roten *Dermatographen* nachziehen – Rotgeränderte Augen wirken entzündet und ausgetrocknet.

BILD 5: Mit Altrot werden die Augenhöhlen eingelegt: Durch die dunkle Farbe wirken sie wie eingefallene, tiefe Höhlungen. Wichtig ist hierbei, nicht zu übertreiben und sich lieber langsam an das Ergebnis heranzutasten.

BILD 6: Die Nasenwurzel, der Augenaußenwinkel und die unteren Augenhöhlen werden ebenfalls eingefallen und gereizt gestaltet. Im Kontrast zu dem kaum auffälligen hellen Teint wirkt schon wenig Farbe sehr gut.

PHANTASIE SELBST ERLEBEN

LARPzeit
Das Live-Rollenspiel-Magazin

- INFOS ZUM HOBBY
- HILFE FÜR EINSTEIGER
- TIPPS FÜR FORTGESCHRITTENE
- DO-IT-YOURSELF-ANLEITUNGEN
- VERANSTALTUNGSBERICHTE
- KONZEPTVORSTELLUNGEN
- INTERVIEWS
- ... UND VIELES MEHR ...

TOLLE ANGEBOTE FÜR ABONNENTEN

www.LARPZEIT.de



DANIEL WALLACE
WARCRAFT
THE BEGINNING

HINTER DEN KULISSEN



168 Seiten plus drei Beilagen
27,9 x 25,4 cm, veredeltes Hardcover
Wendecover
ISBN 978-3-938922-69-9
39,90 Euro

www.ZAUBERFEDER.DE

www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE



BILD 7: An einzelnen Stellen verleiht ein dunkles Blau eine realistische Mehrfarbigkeit und noch mehr Tiefe. Auch hier gilt: Lieber sparsam arbeiten.

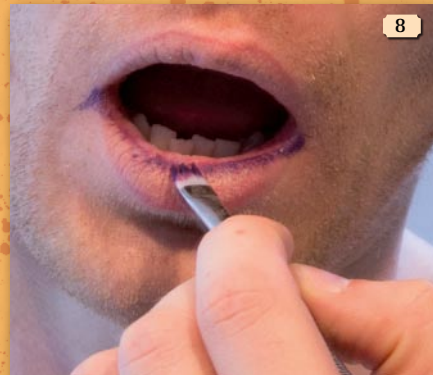


BILD 8: Etwas deutlicher kann dasselbe Blau an den inneren Lippen aufgetragen werden. In Kombination mit dem Grün entsteht so der Eindruck einer völlig blutleeren Mundpartie. In den Mundwinkeln können kleine Farbflecken wie eingefallene Haut wirken.

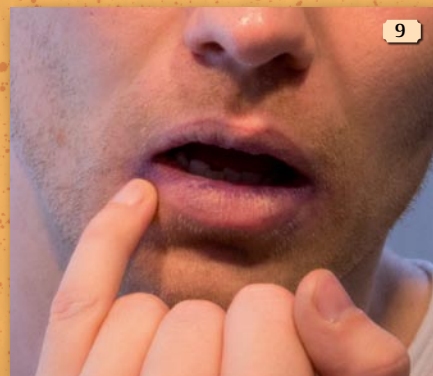


BILD 9: Wichtig bei diesen Arbeiten ist, dass die Schminke nicht wie aufgespritzt da steht. Mit einem sauberen Finger wird sie zu einem dezenten, aber sichtbaren Schimmer verputzt.

BILD 10: Mit diesen einfachen Handgriffen ist in Minuten ein krankliches, lebloses Gesicht entstanden. So können frische Leichen, Zombies, aber auch Kranke oder Drogensüchtige für die Betrachtung aus nächster Nähe gestaltet werden. Auch die nächsten Schritte dauern nur Augenblicke.



BILD 11: Um den Zombie noch deutlicher zu machen, werden die Nasenflügel und -löcher mit sehr wenig blauer Schminke hervorgehoben.

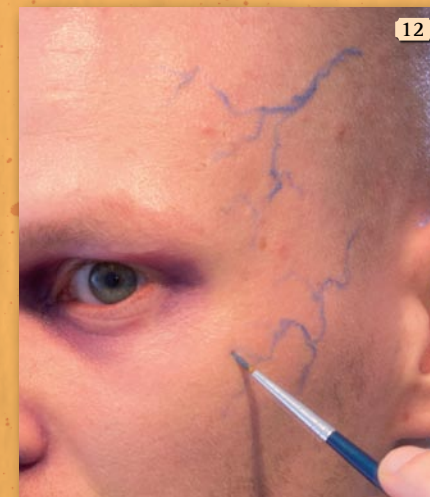


BILD 12: Die Adern an den Schläfen werden sichtbar gemacht, so wirkt die Haut schon sehr dünn oder als sei das Blut durch Vergiftung verfärbt. Mit etwas sehr sparsam aufgetragener mittelblauer Schminke werden zuerst etwas breitere und dann ganz feine Adern einfach auf die Haut gemalt.



BILD 13: Wichtig für einen überzeugenden Eindruck: Die gemalten Linien werden mit einem sauberen Finger etwas in die Haut eingearbeitet. Dieser *Weichzeichner* sorgt dafür, dass die Adern wie unter der Haut liegend wirken.



BILD 14: Rote Adern verleihen dem Bild die wichtige Mehrfarbigkeit, denn so gut wie nichts in der Natur ist einfarbig.

BILD 15: Hier wird nun eine klare Veränderung hinzugefügt, ohne plump angemalt zu wirken: Mit Dunkelblau werden einige Adern um den Mund herum aufgemalt. Dies erweckt den Eindruck einer Vergiftung, kann aber auch die Wirkung finsterner Magie sein. In jedem Fall hilft diese Veränderung, den Zombie auch auf einige Entfernung zu erkennen.

BILD 16: Bei jedem Zombie sollte sichtbar sein, woran er gestorben ist. Unserem Exemplar hat ein Schlag mit einem schweren Hammer die Schädeldecke zertrümmert. Aus diesem Grund bekommt die vordere Wundkante eine sichtbare Ecke.

BILD 17: Bei der Arbeit mit Zellstoff ist es wichtig, dass alle Ränder gerissen sein müssen! Geschnittene Kanten bilden sonst deutlich sichtbare Linien im Aufbau. Mehrlagiges Papier wird zudem getrennt.

BILD 18: Mit dem Papier lassen sich sehr frei Aufbauten modellieren. Wichtig ist nur, dass am äußeren Effektrand in jedem Fall eine einlagige Beschichtung mit einem gerissen Rand in den Latex eingebracht wird.



EINES DER MEISTGESPIELTEN LARP-REGELWERKE IN DEUTSCHLAND –
JETZT ÜBERARBEITET UND AKTUALISIERT IM ZAUBERFEDER VERLAG.



DragonBus

REGELWERK FÜR FANTASY-LIVE-ROLLENSPIELE

www.ZAUBERFEDER-VERLAG.DE • www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE



BILD 19: Erst nach dem Trocknen (Zur Beschleunigung kann man einen Fön benutzen!) werden nicht benötigte Papierfetzen vorsichtig abgerissen. Gegebenenfalls können sichtbare Kanten mit Latex nachbearbeitet werden.

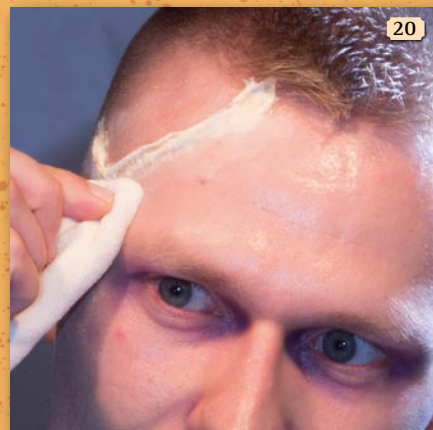


BILD 20: Das sorgfältige Abpudern sorgt für eine bessere Schminkbarkeit des Aufbaus und verdichtet den Effekt. Aber Vorsicht, wenn der Aufbau im Inneren noch nicht ganz trocken ist: Bei starkem Druck reißt die Latexhaut und flüssiger Latex verschmutzt die Puderquaste.

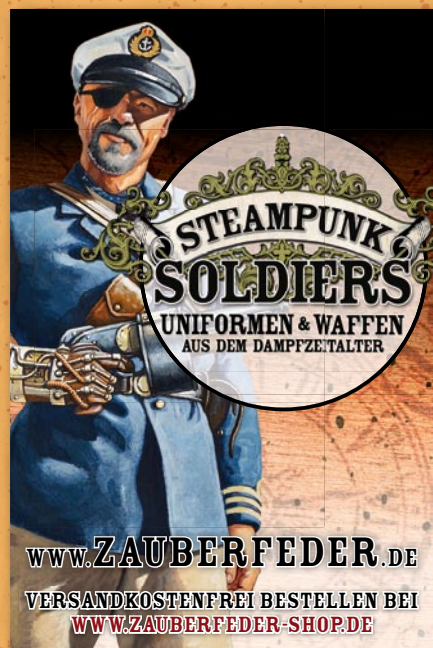


BILD 21: Das Einfärben der hellen Aufbauten ist etwas knifflig. Zunächst wird ein Hautton aufgetragen, der deutlich dunkler und etwas grünlicher als die eigene Hautfarbe ist. So kann das sehr helle Papiergebilde an die Umgebung angepasst werden. Einzeln gesetzte rostbraune Punkte imitieren eine Durchblutung.

BILD 22: Die deutlichen Punkte werden mit einem sauberen Finger zu einer belebten Farbfläche vertupft. Dieser Vorgang wird mit verschiedenen Farben solange wiederholt, bis kein Unterschied zur umgebenden Haut mehr sichtbar ist.

BILD 23: Ein sehr heller Hautton wird sparsam auf die Wundkante aufgetragen. Er hebt die vorstehende Haut optisch noch weiter an.

BILD 24: Ein ganz einfacher Trick, der sehr viel Kunstblut spart: Die Fläche der Wunde wird zunächst mit Schminke eingefärbt. Ein klares Schwarz imitiert später unter dem Blut das Loch im Schädel.

BILD 25: Altröt wird als Kontrast zur hell hervorgehobenen Wundkante gesetzt. Der Pinsel sollte dabei an den Aufbau anstoßen.

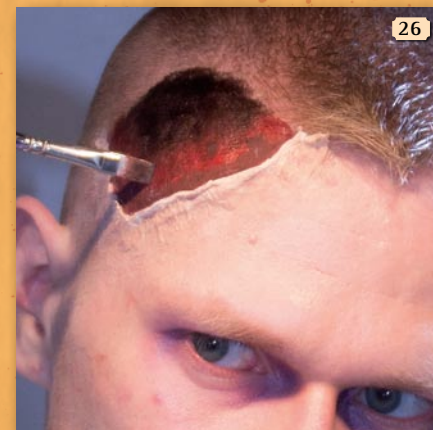
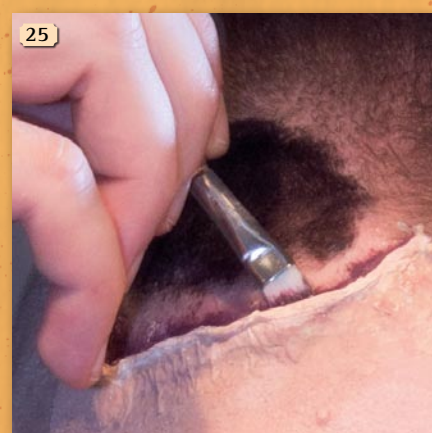
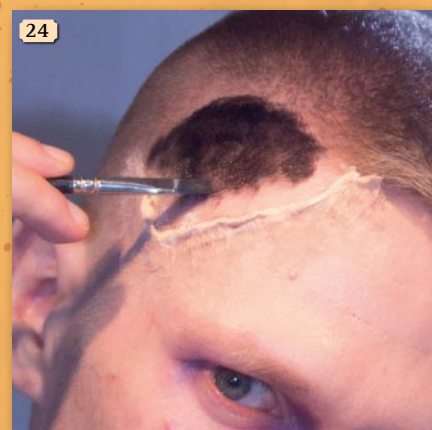
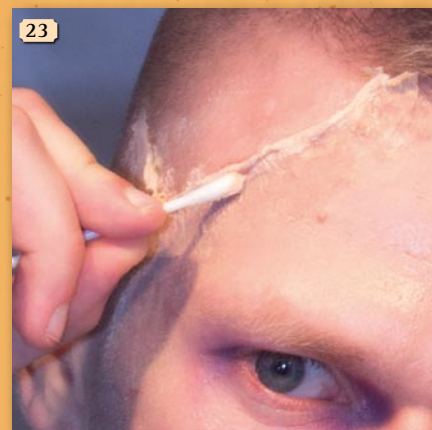
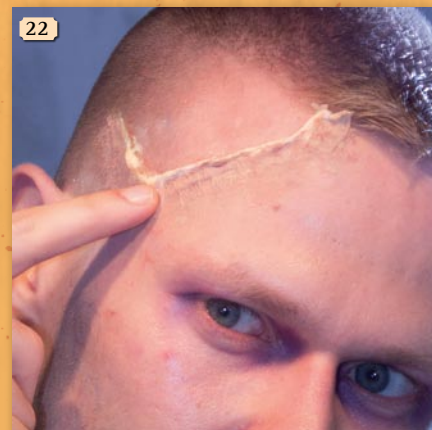


BILD 26: Ein Signalrot eignet sich meist nicht für die Darstellung von Blut, aber als Farbübergang vom Schwarz zum Altröt leistet es in diesem Beispiel gute Dienste.

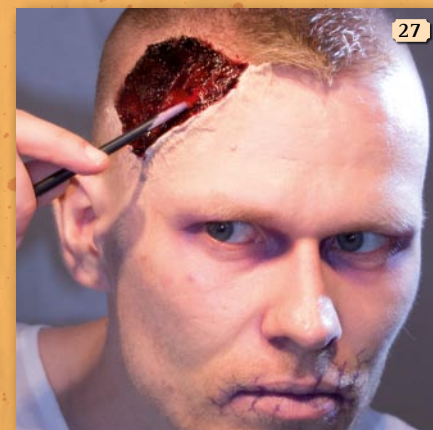


BILD 27: Die Wunde kann nun mit viel weniger Blutpaste eingefärbt werden, als sonst nötig gewesen wäre. Die Paste wird unterschiedlich stark auf die Fläche aufgetragen.

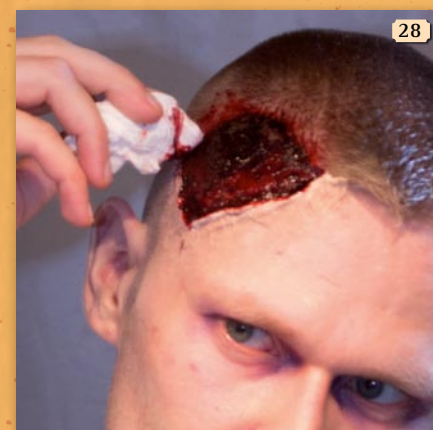


BILD 28: Mit einem Papiertuch werden die Kanten, vor allem die gemalte Kante im geschorenen Haar, optisch aufgelöst. Dazu tupft man das Tuch wiederholt und nur ganz leicht auf die Paste.



BILD 29: Eine so schwere Verletzung wie dieser Schlag mit einem Hammer verursacht auch immer Verletzungen in der Umgebung der Wunde. Deswegen werden Schläfe und Auge mit Altröt und Dunkelblau eingelegt als seien sie blutunterlaufen.

BILD 30: Das schnell trocknende Fixblut hat den Vorteil, in deutlichen Bahnen zu fließen und wie frisch anzutrocknen. So entstehen die dramatischen Blutläufe, die stärker wirken als eine riesige blutige Fläche.

BILD 31: Man sieht gut, wie stark das gemalte Loch im Kopf wirkt. Die Kante aus Schminke und Kunstblut ergänzen sich bestens mit der modellierten vorderen Seite.

Gregor Knappe machte seinen Abschluss zum Diplom-Maskenbildner im Jahr 2000 und arbeitete seitdem frei und angestellt an internationalen Film- und Fernsehproduktionen sowie an zahlreichen Bühnen Europas. Zudem war er acht Jahre lang als Product Designer bei www.maskworld.com tätig und entwarf in dieser Zeit Latexteile, Dentschienen, Perücken, Bärte und Masken für LARP und Bühne.

