

# STEAMPUNK MEETS LEGO®

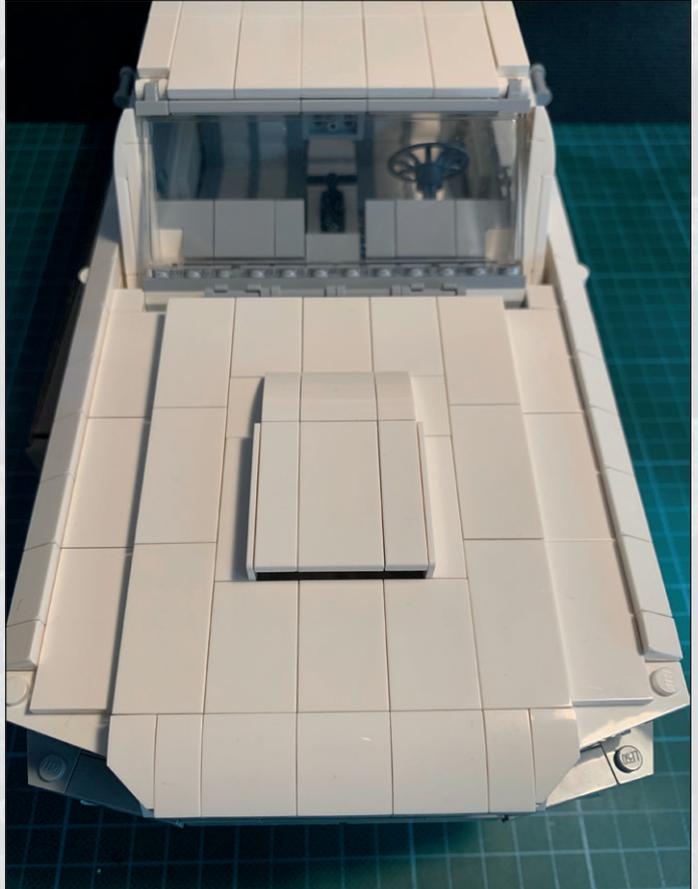


Wer wie Marc de Bruijne mit LEGO® aufgewachsen ist, kann sich seine Begeisterung sehr gut vorstellen, als sich ihm 2019 die Möglichkeit bot, sich an dem Airbrush-Projekt des Airbrush-Fachverbandes e.V. rund ums Thema LEGO® zu beteiligen. Als das LEGO® Modell eines Ford Mustangs, das die Leipzigerin Kerstin Walker von der Modellbauvereinigung LBrick gebaut

hatte, bei ihm ankam, fühlte er sich gleich 30 Jahre jünger und wollte erst einmal damit spielen. Inspiriert vom „Zurück in die Zukunft“-DeLorean und einem in Airbrush Step by Step vorgestellten Steampunk-VW-Käfer entstand so nach und nach ein einzigartiger Steampunk Ford Mustang aus LEGO®.

**EQUIPMENT – Steampunk meets LEGO®****Airbrush:** Harder & Steenbeck Infinity**Farben:** Schmincke Aero Color: Schwarz, Brasil-Braun, Weiß, Gelb, Indisch-Gelb, Neutral-Grau, Rostbraun, Dunkelbraun, Cyan, Candy Farben**Weitere Materialien:** Sketchbook, 3M Linier-Tape, Knet-Radierer, Sekundenkleber, Schleifpapier, Silikonentferner, Schablonen, destilliertes Wasser, Borstenpinsel, feiner Pinsel**Untergrund:** LEGO® Auto-Modell Ford Mustang**01 | Das LEGO Modell**

Bevor es an die eigentliche Gestaltung geht, überlegte ich mir eine passende Motividee. Der erste Gedanke führt mich, warum auch immer, zu dem als Zeitmaschine umgebauten DeLorean DMC-12 aus der bekannten Film-Trilogie „Zurück in die Zukunft“. Das Konzept geht aber wegen der zahlreichen Anbauteile, welche dabei entscheidend für das Design sind, nicht auf. Ich halte jedoch den Gedanken an futuristischen Antrieb und sichtbare technische Elemente erst einmal fest. Zudem soll es dem legendären Original 67 Ford Mustang GT gerecht werden und mir kommt die Idee, das Auto gestalterisch zu teilen. Auf der einen Seite soll der beliebte Klassiker mit seiner blauen Lackierung sofort erkannt werden, die andere Seite des Autos soll so unerwartet und kontrastreich wie möglich gestaltet werden. Mir kommt ein Bericht aus der ASBS Ausgabe 01/2014 in den Sinn über einen VW Käfer, der von Andras Bathory zum Steampunk-Fahrzeug umgestaltet wurde. So entsteht die Idee, dass man an einigen Stellen in das Auto schauen kann. Der Steampunk, mechanische Teile wie Getriebe und Fusionsantrieb, sind meine Wahl für die andere Seite.





## 02 | Transportsicherung

Zu Beginn wird das Modell so präpariert, dass es Transporte für Messen und Ausstellungen schadlos übersteht und nicht gleich in einzelne Teile zerbricht. Dazu zerlege ich die meisten Teile und verklebe sie Stück für Stück mit Sekundenkleber. Insgesamt habe ich dabei fünf Tuben mit jeweils 3 Gramm verarbeitet. Damit die beweglichen Teile wie Türen, Motorhaube und Kofferraum auch später noch geöffnet werden können, ist dabei größte Sorgfalt angebracht. Jeder noch so kleine Tropfen vom Kleber an der falschen Stelle kann verheerend sein. Zumal ein wieder Auseinanderbauen schlicht unmöglich ist. Da ist es gut, die einen oder anderen Steine auf „Lager“ zu haben. Ich entschieße mich während dieses Prozesses dazu, die Frontscheibe und das Dach separat zu lassen, damit ich beim Gestalten leichter bis in die kritischen Ecken und Kanten arbeiten kann.



## 03 | Fertig zum Bemalen

Beharrlichkeit zahlt sich dann aber auch aus. Hier seht ihr das fertig verklebte Modell, welches ich nun weiter vorbehandeln werde.

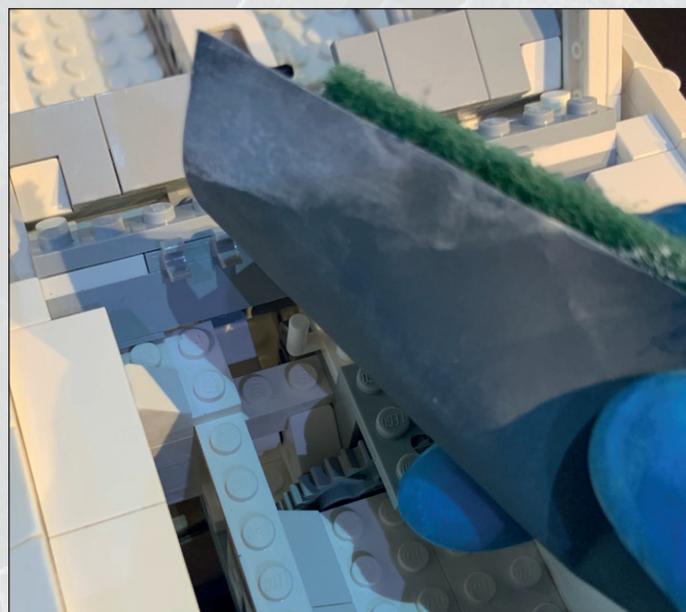
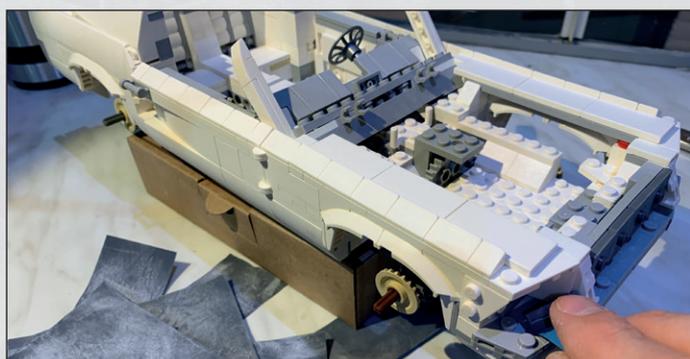


## 04 | Heckleuchten abkleben

Es werden alle Anbauteile wie Leuchten und Nummernschilder separat bearbeitet, um die Gestaltung der Karosserie an einem Stück durchführen zu können. Die einzige Ausnahme stellen die im Heck integrierten Schlussleuchten dar. Diese klebe ich sorgfältig mit auf Maß zugeschnittenem 3M Linier-Tape ab.

## 05 | Schleifen

Der Wagen kann nun durch seine Verklebung alle weiteren Schritte, ähnlich wie eine klassische Custom-Painting-Arbeit auch, durchlaufen. Um die Haftungsbedingungen zu verbessern, schleife ich jede erreichbare Fläche mit feinem Nass-Schleifpapier. Ich arbeite jedoch trocken, um kein Wasser ins Modell dringen zu lassen.



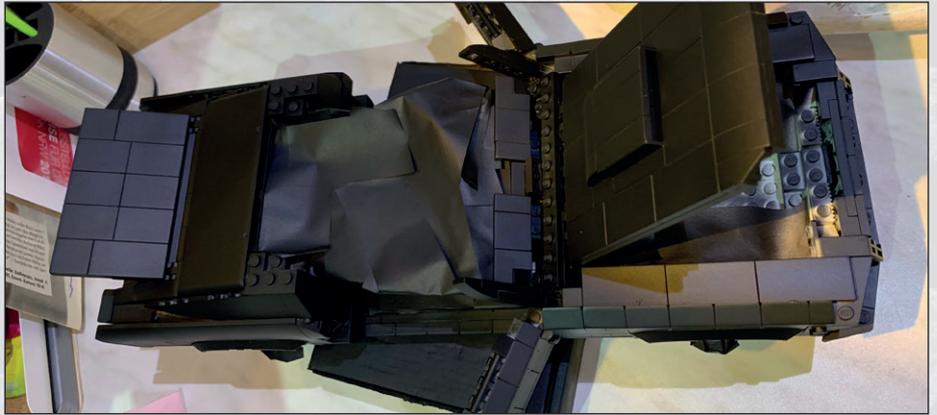
**06** | **Entfetten**  
Die Oberflächen werden von mir mit Silikonentfetter entfettet und getrocknet.



**07** | **Abkleben**  
Mit dem Tape maskiere ich alle Teile, welche unlackiert bleiben sollen, u.a. der Innenraum und die Radaufhängung

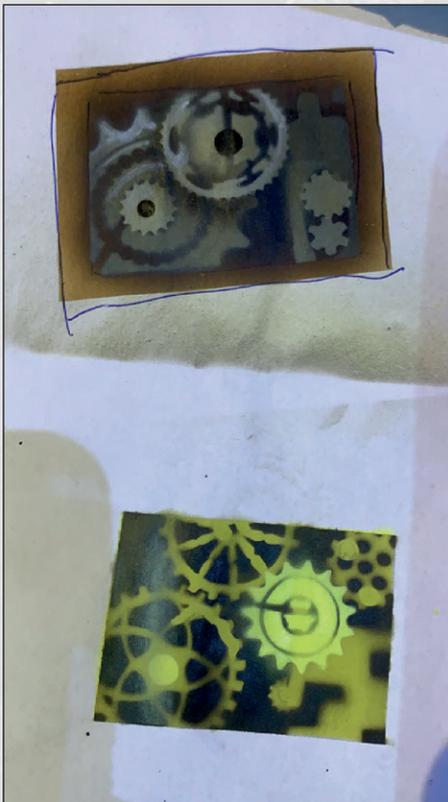


**08** | **Schwarze Grundierung**  
Jetzt grundiere ich das Modell mit Schwarz. Um für den Fusionsantrieb genügend Gestaltungsfläche zu haben, grundiere ich auch die Heckscheibe.



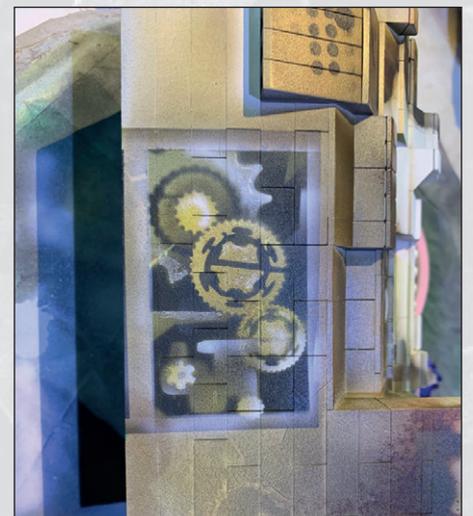


**09 | Schablonen-Auswahl**  
Für die Umsetzung der Zahnräder und Getriebeteile erstelle ich mir eine Schablonen-Auswahl an Gewinde und Schrauben sowie Zahnrädern und weiteren Formen, um flexibel zu arbeiten.



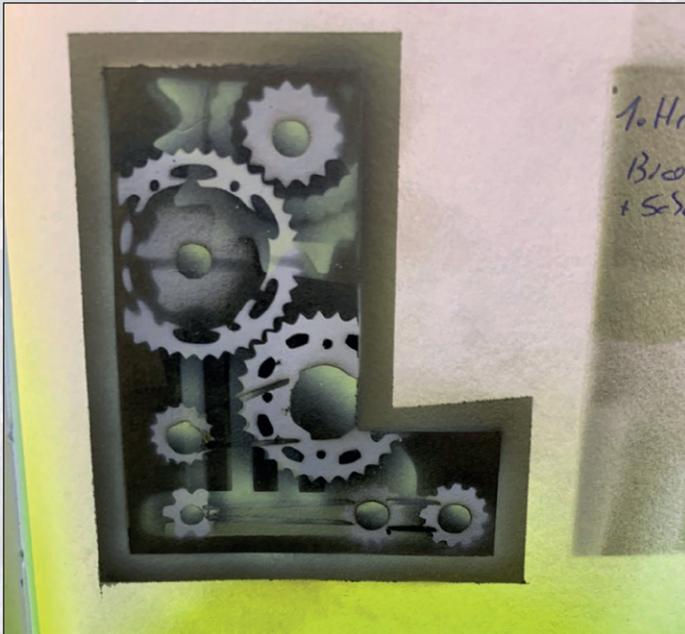
**10 | Testlauf mit Dummy**  
Da ich mir, was die Haftung auf der teilweise sehr glatten Kunststoffoberfläche angeht, nicht sicher bin, fertige ich zusätzlich einen LEGO Dummy an, um die richtige Herangehensweise direkt am Auto umsetzen zu können.

raschungen während des weiteren Verlaufes. Dabei teste ich auch die beste Reihenfolge der einzelnen Ebenen von Zahnrädern. Zuerst arbeite ich auf Papier und dem LEGO Dummy, um die richtige Herangehensweise direkt am Auto umsetzen zu können.



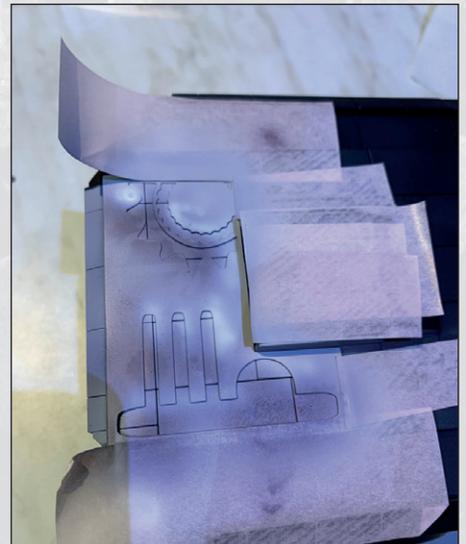
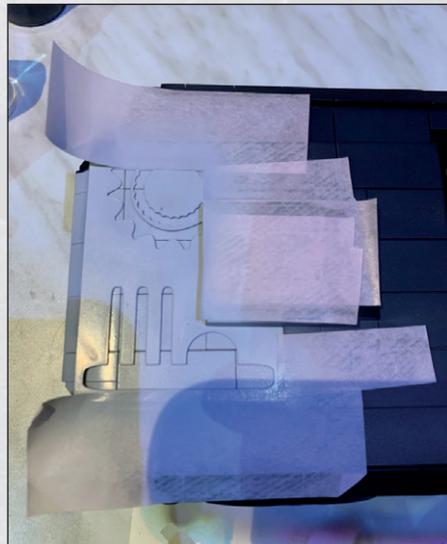
**11 | Sketchbook**  
Für die Reihenfolge der Auto-gestaltung verwendete ich mein Sketchbook. Ein weiterer Vorteil ergibt sich dabei, mit den passenden Farben auf dem Dummy zu experimentieren. So finde ich die richtigen Farbkontraste heraus, damit die Zahnräder optisch leicht zu unterscheiden sind. Ich stelle mit variablen Anteilen von Farbe, destilliertem Wasser und Medium eine optimale Viskosität ein. Auch kann ich so den passenden Luftdruck ermitteln, der je nach aktuellen Ansprüchen variiert.





## 12 | Motorhaube

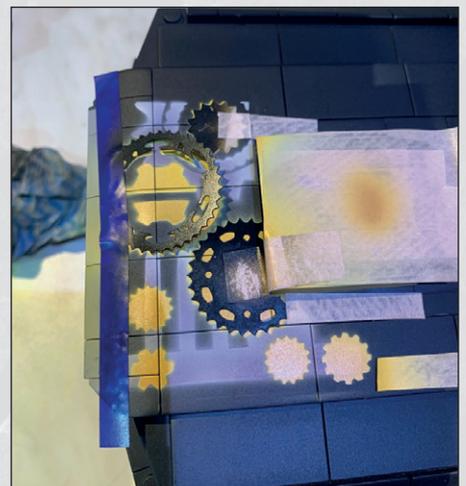
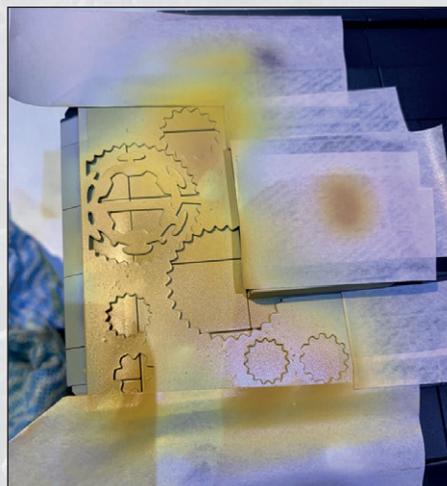
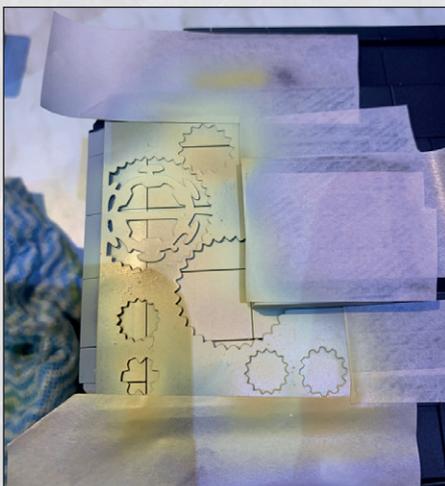
Ich platziere mir die erste und damit unterste Schablonen-Ebene mit Tape an der Motorhaube. Mit etwa 10:1 verdünntem Ultra-Weiß deckend und Schwarz lege ich die Zahnräder und Träger-Konstruktion sehr deckend und hell an. So baue ich von Beginn an den Kontrast ins Innere der Karosserie auf. Mit stark verdünntem Neutral-Grau lege ich vorsichtig und mit geringem Luftdruck die Schatten an. Um nun noch für einen passenden Lichteinfall zu sorgen, neble ich behutsam mit etwas deckendem Weiß die Kanten mit gleicher Ausrichtung an.



## 13 | Tiefenwirkung erzeugen

In gleicher Arbeitsweise setze ich die weiteren Ebenen-Schablonen auf: Die zweite Ebene mit den Mischungen in Indisch-Gelb, mit Brasil-Braun für die Schattierung und Zugabe von 1:1 destilliertem Wasser und Medium, um die

Haftung zu verbessern. Immer wieder lege ich auch einzelne Zahnräder auf und sprühe mit Schwarz und sehr geringem Luftdruck die dunklen Bereiche mit Tiefenwirkung, um sie zu schärfen.





## 14 | Zusätzlicher Farbkontrast

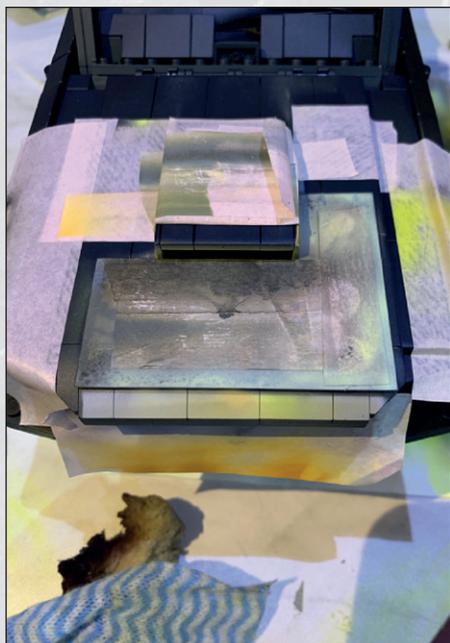
Ich lege auf die oberste Bolzen-Ebene mit stark verdünntem Basis Yellow und Weiß eine dünne Schicht. Auch gewisse Bereiche der untersten Ebene bekommen von mir sehr vorsichtig diese Mischung, um die Einzelteile nun zusammzuführen. Dass sich dabei eine grünliche Farbverschiebung, bedingt durch den Blaustich im Weiß und das Neutralgrau ergibt, stört mich nicht. So entsteht ein zusätzlicher Farbkontrast zu der warm braunen Steampunk-Oberfläche. Um nun noch etwas metallische Struktur und Verschmutzung zu erreichen, arbeite ich mit einem kleinen Stück Schwamm und dem Grau aus Ebene eins ein.



## 15 | Der Rahmen

Da es sich bei dieser Gestaltung im Steampunk-Look um alte und grobe Mechanik handelt, möchte ich den Eindruck von rostigen, geschmiedeten und genieteten Stahlplatten am Rahmen erwecken. Dazu klebe ich mit Tape sehr präzise Ränder rund um den Ausschnitt auf. Eine zurechtgeschnittene Schablone schützt dabei die Getriebeelemente.

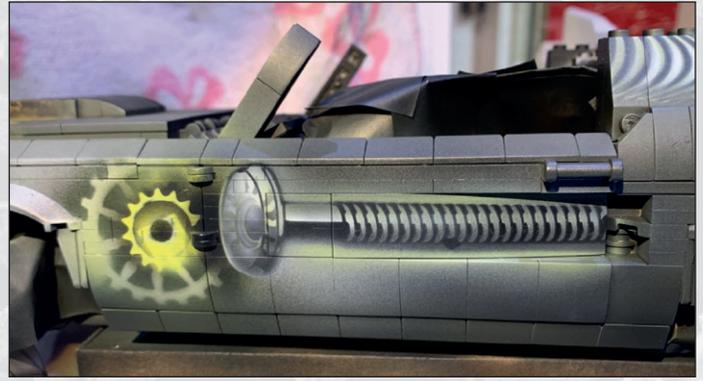
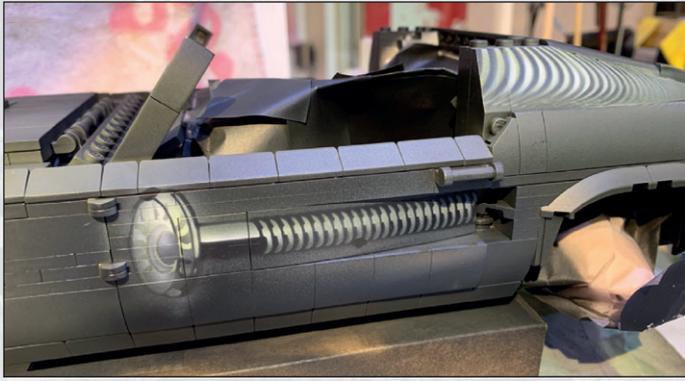
Die zuvor angemischten Farben arbeite ich nun vorsichtig, in wechselnder Weise und untereinander gemischt, mit einem fast trockenen, groben Borstenpinsel und Schwämmchen auf. Durch die Zugabe von Dunkelbraun schaffe ich tiefe Furchen und Kanten, um auch hier Struktur zu erzielen. Dabei achte ich sehr auf die Kanten der Kühleröffnung.



## 16 | Die linke Fahrzeugseite

Das Auto soll ein bisschen so aussehen, als wäre es mit diversen alten Fremdteilen und Komponenten zusammengebaut worden. Einige Schablonen-Varianten von länglichen perspektivischen Gewindeschrauben und Muttern vermitteln zusätzlich den Eindruck von räumlicher Tiefe. Ich

lege die Bauteile in gleicher Arbeitsweise wie die Motorhaube an. Um später noch Spielraum für die farbliche Gestaltung zu erhalten, bleibt es vorerst bei einer schwachen gelblichen Mittel-Ebene. Die anderen Getriebeteile verbleiben in hellem Grau.



## 17 | Lüftungsschlitze

Die Lüftungsschlitze in der C-Säule lege ich mit einer dafür gestalteten Schablone an. Mit hellem deckenden Grau und ein wenig Abstand werden so die Lamellen und deren Schlitze plastisch aufgebaut. Die Gestaltung des Fusionsantrieb und dem Schlauch in Richtung Lüftungsschlitze lege ich ebenfalls mit an.



## 18 | Technische Elemente

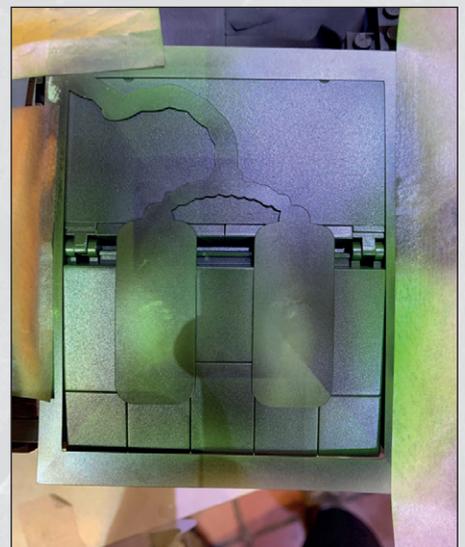
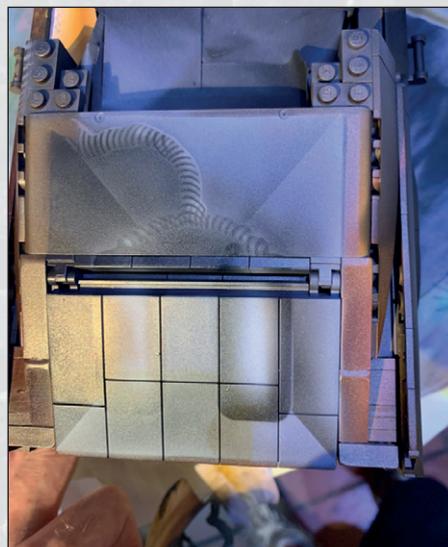
Die gesamte Steampunk-Fahrzeugseite soll auch eine Rahmung aus rostigen, dicken Stahlplatten erhalten. Dazu klebe und bearbeite ich wie an der Motorhaube die Außenkanten des Rahmens und maskiere die Innenfläche des Getriebekastens in der Tür. Nun wird auch die restliche

Seite des Fahrzeuges in Rostbraun angelegt. Dazu sprühe ich unregelmäßig mehrere Schichten recht grob und mit verschiedenen Braunmischungen über die gesamten Flächen. Durch Sprenkler mit Airbrush und geringem Luftdruck und mit Schwamm arbeite ich die Roststruktur auf.



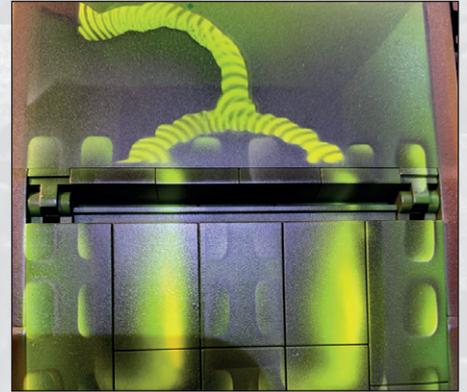
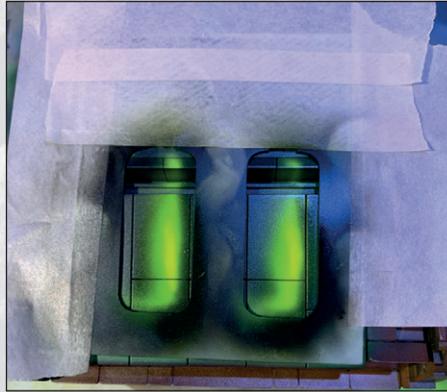
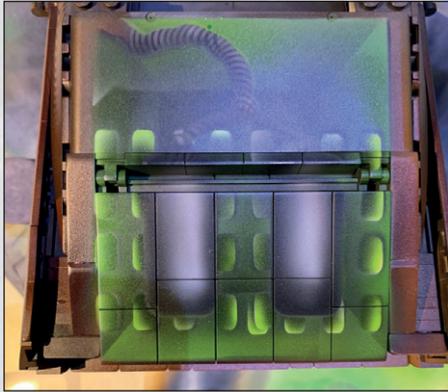
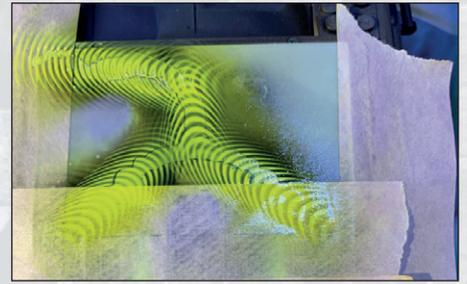
## 19 | Die Energie-Antriebs-Einheit

Als Orientierung scheinen die zu Beginn angelegten Konturen genügend durch die braune Farbschicht. Mit verdünntem Weiß und Schwarz erzeuge ich mit losen Schablonen eine räumliche Optik in einen Kasten. Der Energieantrieb wird mittels Schablonen platziert. Mit Weiß arbeite ich bei geringem Abstand und Luftdruck Reflexionen der runden Behälter auf. Anschließend werden sie wieder maskiert. Im Anschluss kombiniere ich spontan die vorhandenen Schablonen, um die Elemente im Heck zu realisieren.



## 20 | Candy-Farbgebung

Für die grüne Farbstimmung fülle ich 1:1 einige Tropfen Candy Blue und Yellow in meine Airbrush. Dann kommt die Wasser-Medium-Mischung hinzu, bis die Konsistenz ein feines, sehr dünnes Arbeiten ermöglicht. Nun tropfe ich zwischendurch ausschließlich Yellow hinzu, mit steigendem Weißanteil. Auf diese Weise wird eine Lochblech-Ebene unterhalb der Druckbehälter erzeugt. Die Rillen des Schlauches werden durch die hellste Farbmischung zum Glühen gebracht. Die letzten Candy Schichten werden ohne Weiß aufgetragen, um die Leuchtkraft zu maximieren.



## 21 | Die Schlauchleitung

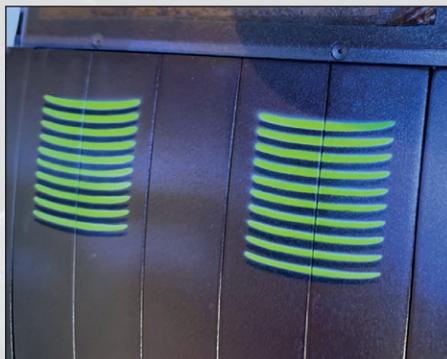
Die knubblige Form der Schlauchleitung lege ich vorsichtig per Schablone an. Danach arbeite ich mit einem feinen Pinsel und kleinem Schwamm die einzelnen Rundungen und Struktur ein. Durch Maskieren und mit stark verdünntem Neutral-Grau wird der Schatten unterhalb des Schlauches gesprüht. Man erkennt gut den Knet-Radierer, den ich zum Fixieren von kleinen Schablonen einsetze. Die gesamten Steampunk-Oberflächen werden in derselben Arbeitsweise wie die Getrieberahmen sehr grob gestaltet. Dabei arbeite ich auch mit gemischten Rot- und hellen Gelb-Tönen für Risskanten und abblätternde Rostschichten.



## 22 | Lüftungsschlitze für den Energieantrieb

Ich maskiere die Frontscheibe und setze das Dach auf. Mit der grauen Mischung wird wieder grundiert. Danach lege ich die unregelmäßige braune Rostfarbe darüber.

Ähnlich wie an der C-Säule lege ich per lose Schablone und Pinsel die Lüftungsschlitze an und arbeite sie mit kleinem Rahmen mit Schatten aus. Durch die helle Grünmischung gehört sie optisch zum Antrieb dazu.





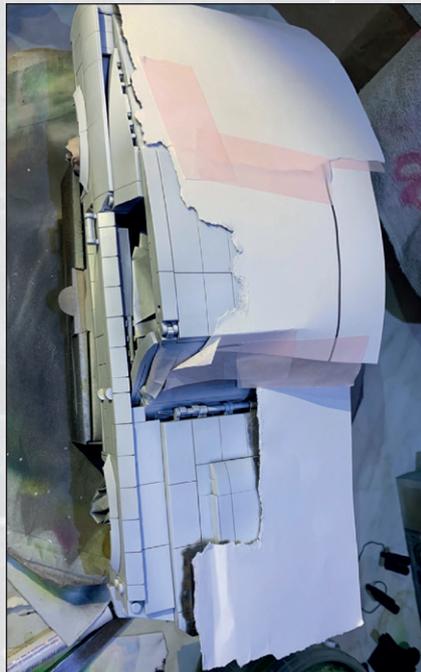
## 23 | Metallnieten

Die Niete an den Verbindungen der einzelnen Stahlplatten lege ich mit einer geplotteten Lochstreifen-Schablone an. Auf diese Weise kann ich den Abstand der Niete untereinander gut kontrollieren. Es bedarf etwas Geduld, einzelne Schatten mit verdünntem Schwarz und Highlights mit einem Weißen Punkt zu komplettieren. Ich setze bei diesem Arbeitsschritt ebenfalls die Schatten und Lichtkanten der übrigen Rahmen.



## 24 | Die Trennlinie zwischen den Hälften

Die genaue Trennlinie zwischen dem Steampunk und der normalen Autolackierung soll recht rissig und kaputt wirken. So bastele ich mir aus Zeichenpapier und Tape eine einfache Maskierung, welche ich über das komplette Auto befestigen kann. Die jeweiligen gerissenen Gegenstücke des Papiers verwende ich später für die zugehörigen Schatten.



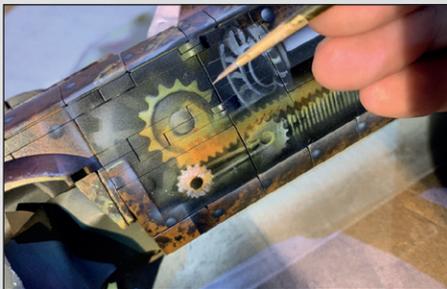
## 25 | Farbspiele

Mit sehr hellem Grau wird großflächig und mit größerem Abstand die Seite eingefärbt. Dabei arbeite ich nun mit ganz stark verdünntem Brasil-Braun immer wieder Risse und Verformung mit ein. Mit verdünntem Weiß werden einige Kanten und Flächen betont.



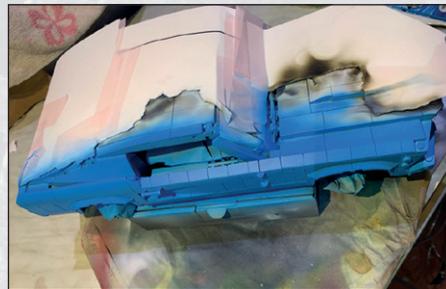
## 26 | Feine Pinsel-Korrekturen

Im Zuge der letzten Korrekturen werden Bereiche, welche doch Overspray abbekommen haben, mit einem dünnen Pinsel vorsichtig nachgearbeitet.



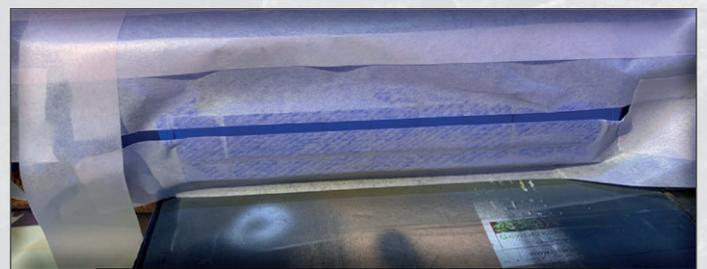
## 27 | Farbwahl

Mein Konzept der bestmöglichen Hälften-Abgrenzung erfolgt auch bei der Farbwahl. So mische ich zu dem Weiß einen immer größeren Anteil Cyan dazu. Bevor es zu dunkel wird, lege ich mehrere Lagen mit Candy Sky Blue an, um bis zur reinen Lasur als Schlusschicht zu gelangen. Dabei führe ich die Airbrush im Kreuzgang mit einigem Abstand zum Modell.



## 28 | Logos und Rally Streifen

Natürlich dürfen die typischen Rennstreifen nicht fehlen. Die dünnen werden einfach mit Tape ausmaskiert und in mehreren Durchläufen mit Candy Smoke Black bis zum tiefsten Schwarz gebracht. Für den Schriftzug fertige ich mir eine Schablone an. Auch hier kommen auf dieser kritischen Größe winzige Krümel des Knetradierers zum Einsatz.



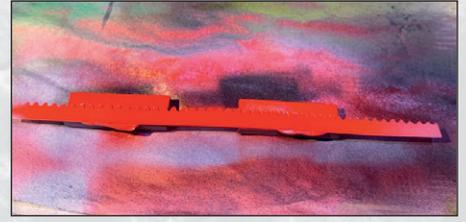
## 29 | Innenraum und Armaturen-brett

Endspurt, es ist fast geschafft. Die Innenseiten der Türen und des Armaturen-bretts bearbeite ich mit einem Pinsel und entferne den Farbnebel im Innenraum. Auf zur letzten Kontrolle.



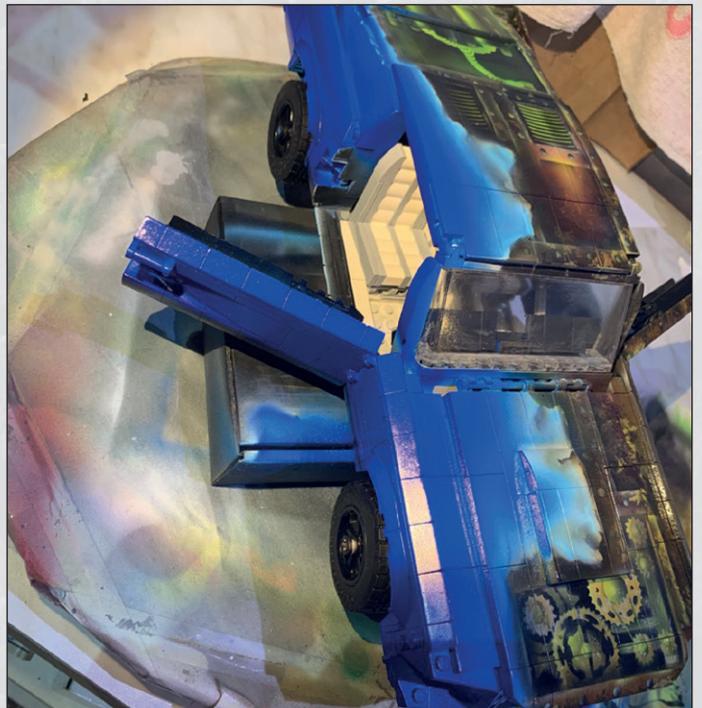
## 30 | Leuchten, Nummern-schilder und Auspuff

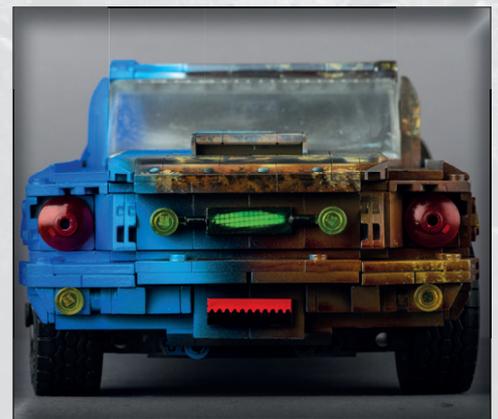
Vor dem Klarlacken werden alle weiteren transparenten Teile mit Candy Farbe besprüht. Außerdem gestalte ich die Nummernschilder so, dass sie ins Energiekonzept passen.



## 31 | Felgen und Klarlack

Die Felgen habe ich separat in Schwarz lackiert und das Auto in mehreren dünnen Schichten Klarlack versiegelt. Dazu verwende ich den Baumarktack auf Wasserbasis. Für die 0,6 mm Düse meiner Infinity habe ich den Lack zur Hälfte mit Wasser verdünnt und gut eingestellt. Nun wirken die Candy-Farben um so leuchtender im Vergleich zur Steampunk-Fläche. Damit stand einer aufregenden Reise zur LEGO Ausstellung nichts mehr im Wege.





## MARC DE BRUIJNE



Marc de Bruijne, geboren 1979 in Essen, startete seine Ausbildung im Bergwerk Prosper Haniel (Bottrop) und bildete sich anschließend zum Industriemeister der Elektrotechnik weiter. Schon seit seiner frühen Jugend waren Malen und Zeichnen seine große Leidenschaft. 1997 begann er traditionelles Sculpting als FanArt und modellierte Alien Figuren aus Supersculpey und bemalte sie. Seit dem gehörte die Kunst als ausgleichendes Hobby neben der Arbeit. Durch autodidaktisches Lernen brachte er sich selbst viele Techniken bei. Diese verfeinerte er bei einem Studium zum Illustrator und DTP am IBKK in Bochum.

2015 errichtete er sich ein Arbeits-Atelier im Unperfekthaus in Essen. Heute ist er Freelancer und arbeitet am liebsten in Airbrush und Mischtechnik. Mit dabei die Kombination der klassischen Acrylmalerei, Custom-Painting, Fantasy, Wand- und Objektgestaltungen. Wer Interesse hat, kann sich in Workshops in Airbrush und Mischtechniken im Unperfekthaus bei ihm weiterbilden oder Arbeiten bei ihm in Auftrag geben.

[www.mdb-art.com](http://www.mdb-art.com)