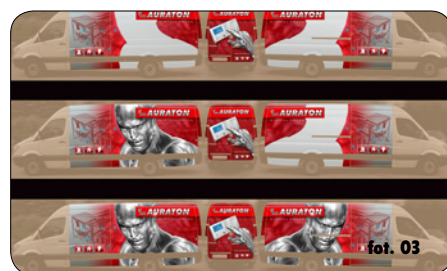
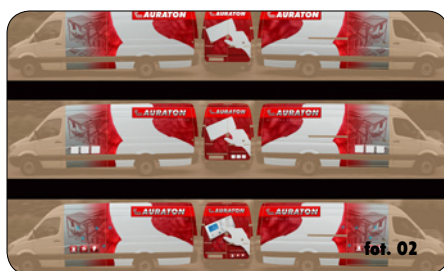


IRON MAN

„Iron Man” to robocza nazwa pracy, z której jesteśmy dumni. Klient oczekiwał od nas przedstawienia w niebanalny sposób, nowoczesnego, inteligentnego domu. Projekt wymagał pokazania całej gamy innowacyjnych produktów, które ułatwiają życie mieszkańcom, właścicielom współczesnych nieruchomości. Jak widać temat bardzo obszerny i bardzo trudny. Szukaliśmy pomysłu na połączenie ogrzewania, oświetlenia, alarmu i klimatyzacji. Cechą, którą mieliśmy wyeksponować był komfort i oszczędność energii, jaką oferują nowoczesne gadżety. Rozpoczelśmy przygotowanie projektu, który najpierw służył klientowi jako szata graficzna opakowań i innych nośników reklamowych. Głównym elementem był stalowy człowiek - futurystyczny zarządcą - robot, który oczami, obsługiwał zdalnie sterowane urządzenia. Projekt dzielił się na Iron Mana, przekrój techniczny domu oraz piktogramy informacyjne. Proces wykonywania pracy był podzielony na etapy (fot. 01),

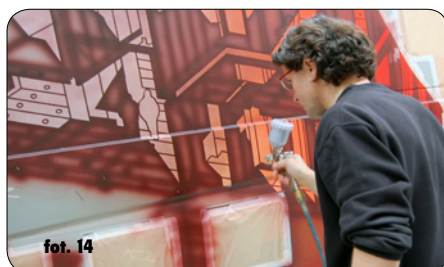
(fot. 02), (fot. 03). Auto zostało rozbierane, zamaskowane i zmatowione. Ponieważ karoseria była fabrycznie polakierowana srebrnym metalikiem, postanowiliśmy to wykorzystać. Cieniowanie tła zaplanowaliśmy wykonać laserunkowo, a pozostałą powierzchnię trzeba było zagruntować na biało (fot. 04). Już na tym etapie należało precyzyjnie określić krawędzie głowy Iron Mana i innych części projektu. Teraz zamaskowano obszar polakierowany na biało, a odsłonięto część stanowiącą tło (fot. 05). Podczas malowania tła wprowadzono abstrakcyjne elementy i plamy. Następnie cienie od szarfy okalającej pojazd, a także cienie dłoni i sterownika. Zdemontowano całe maskowanie (fot. 06), (fot. 07), (fot. 08). Ostatnim etapem tej części pracy było zamaskowanie całości samochodu, naklejenie szablonów z napisami na szarfę i polakierowanie jej czerwinią. Pozostało naniesienie przy pomocy szablonów drobnych, białych napisów i podkładu pod przyszłe

piktogramy. Ten etap pracy został zakończony nałożeniem międzywarstwy lakieru bezbarwnego i ponowne zmatowienie całości (fot. 09), (fot. 10), (fot. 11). Teraz namalowano przestrzenne piktogramy informacyjne wraz z cieniami (fot. 12). Następnie powstały bardzo skomplikowane ilustracje przekroju technicznego budynków. W tym celu zostały opracowane pracochłonne szablony. Po demontażu szablonów efekt był bardzo zaskakujący (fot. 13), (fot. 14), (fot. 15), (fot. 16). Przyszedł kolej na malowanie sterownika, również przy pomocy precyzyjnych szablonów. Osobno ekran LCD i osobno wszelkie przyciski i światłocien sterownika. Następnie metalowa dłoń. Dłoń została namalowana w całości z wolnej ręki i była swoistym testem do uzyskania metalicznych efektów, przed malowaniem dwóch, olbrzymich portretów (fot. 17), (fot. 18), (fot. 19), (fot. 20). Nastąpił najważniejszy etap malowania obrazu, portrety Iron Mana. Najpierw wyznaczono, deli-





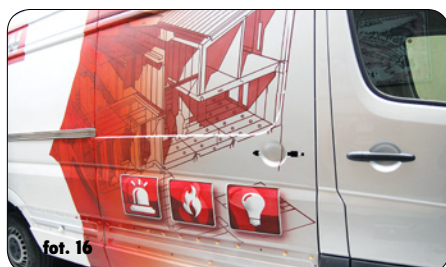
fot. 13



fot. 14



fot. 15



fot. 16



fot. 17



fot. 18



fot. 19



fot. 20



fot. 21



fot. 22



fot. 23



fot. 24



fot. 25



fot. 26



fot. 27

katnie ołówkiem punkty orientacyjne twarzy; podstawę brody, kąciaki ust, podstawę nosa i kąciaki oczu. Ważne było, aby nie przeciemnić obrazu i aby od początku pozostawiać białe miejsca, stanowiące odbicia w metalu. Iron Man nie miał być chromowany lecz żelazny, gładki i metaliczny. Dlatego nie zastosowano ostrych krawędzi imitujących odbicia z

otoczenia. Większość abstrakcyjnych odbić w metalu namalowano plamami z miękką krawędzią. Najistotniejszym efektem było uzyskanie posępnego, zdecydowanego wzroku Iron Mana. Oczu zdalnie sterujących niejako urządzeniami i całym domem. Było to kwintesencją całego projektu (fot. 21), (fot. 22), (fot. 23), (fot. 24), (fot. 25), (fot. 26).

Po demontażu maskowania nastąpiły korekty i ostatnie poprawki na całości obrazu. Po sześciu tygodniach pracy, auto zostało pokryte kilkoma warstwami lakieru bezbarwnego i uzbrojone (fot. 27), (fot. 28), (fot. 29), (fot. 30).

Marzena i Andrzej Karpiński

www.facebook.com/karpinskiairbrush



fot. 28



fot. 29



fot. 30