



Modellieren mit NonaD

Eigenschaften:

NonaD - Ein phantastischer Werkstoff für plastisches Gestalten in jeder Größe.

Für kleine Objekte geeignet wie für große Skulpturen oder als Modelliermasse an Mauern oder Wänden. Der Werkstoff lässt sich extrem dick auftragen ohne herunter zu fallen und bleibt flexibel. Auch Bänke und Möbel lassen sich damit bauen, Wasserläufe im Garten gestalten, Brunnen bauen, Waschbecken, Kamine u.v.a.m.! Die ausgehärtete Modelliermasse ist frostfest, wetterbeständig, stoßfest, hitzebeständig, lufttrocknend und muss nicht gebrannt werden (im Gegensatz zu Ton). Was sehr vorteilhaft ist: Auch Tage oder Wochen später, kann an dem getrockneten und festen Werk weiter gearbeitet und modelliert werden ohne Gefahr von Rissen. Sauberes Arbeiten ist allerdings die Voraussetzung.

Anleitung:

Um sich mit dem Material vertraut zu machen, ist es sinnvoll, zuerst etwas kleines, z.B. eine Kugel oder ein Herz zu formen, das Sie nach dem Aushärten (ca. 12 bis 24 Stunden) bemalen können. Für eine mittlere Kugel reichen ungefähr 300 g der Modelliermasse. Die Kugel ist nur mit den Händen zu formen, also ohne dass Sie eine Armierung oder einen Träger benötigen. Später können Sie auch kleine Tiere und andere Objekte anfertigen (Höhe bis 10 cm).

Werkzeuge und Zubehör:

- Schüssel oder kleinen Eimer zum Anrühren
- Modellierpulver NonaD
- Gummi- oder Latexhandschuhe - immer tragen!
- Armierungsgewebe oder feinmaschiger Hasendraht
- Modellierwerkzeuge (wie zum Töpfern)
- 2 Pinsel mittelgroß und zwei Malpinsel
- Tiefengrund (für saugende mineralische Untergründe)
- Spachteln (Sortiment)
- Waage/Meißbecher für das Skelett:
- Eisen, Stein, Styropor oder Kunststoff, evtl. Haftgrund
- Farben: Acryl- oder Pigmentfarben
- Schleifpapier mit feiner Körnung
- evtl. Ziehklinge und Poliereisen zum Glätten

Anrühren der Modelliermasse:

Geben Sie 200 ml Wasser in die Schüssel und kneten 1 kg Modellierpulver dazu (bei 5 kg = 1 l Wasser). VORSICHT BEI PROBEPACKUNGEN! NICHT ZU VIEL WASSER NEHMEN! Das Pulver gut durchkneten, bis eine brotteigähnliche Modelliermasse entsteht.

Die Konsistenz der Modelliermasse ist auch variabel herzustellen, nach Bedarf. Mit weniger Wasser wird die Masse griffiger und fest, mit mehr Wasser weich bis zur Gießmasse. Je nachdem, was Sie gestalten wollen, lässt sich die Festigkeit der Modelliermasse für Ihre Erfordernisse genau anpassen.

Die Masse ist stets gut durchzukneten. Anschließend die Modelliermasse ca. 5 Minuten ruhen lassen und dann nochmals gut durchkneten, bis alles gut vermischt ist. Bei größeren Mengen, ist ein Rührgerät hilfreich. Sollte Ihnen die M.M. zu flüssig geworden sein, können Sie wieder M.pulver dazu geben, um die richtige Konsistenz zum Modellieren zu erreichen.

Gehen wir davon aus, Sie haben bereits eine Kugel fertig gestellt und möchten sie noch größer haben oder etwas anfügen (z.B. Augen und Nase für das Modellieren eines Kopfes). Zuerst feuchten Sie die Kugel mit einem Pinsel und Wasser an. Geben von der M.M. eine Handvoll in ein sauberes Gefäß und verrühren sie mit Wasser, bis ein Brei entsteht (Modellierschlicker). Diesen Schlicker tragen Sie nun mit dem Pinsel auf die Kugel auf, nehmen dann eine Handvoll der festen M.M. und drücken sie in der Handfläche platt. Die Oberseite der Platte bestreichen Sie ebenfalls mit Schlicker. Nun pressen Sie von der Mitte der Platte aus das Material, dabei von innen nach außen streichend, auf die Kugel oder das Objekt, so dass eine gute Verbindung ohne Luftblasen entsteht. Mit dieser Methode können Sie jederzeit an einem Werk weiter aufbauen. Sollten Sie etwas filigranes, dünnes, zierliches gestalten wollen, benötigen Sie eine Armierung, z.B. Metallstäbe.

Die angerührte Modelliermasse müssen Sie verarbeiten. Die Modelliermasse kann nicht für den nächsten Tag aufgehoben werden, wie Ton. NonaD härtet auch unter Luftabschluss aus!

Die getrocknete M.M ist wohl am ehesten mit Sandstein zu vergleichen, vom Gewicht und von der weiteren Bearbeitungsmöglichkeit. Sie können den getrockneten NonaD bohren, feilen, meißeln, und raspeln.

Soll die neue Schicht der Kugel, dicker als 10 cm werden, tragen Sie ca. 2 cm M.M. auf und legen nun Armierungsgewebe Ihrer Wahl um den Körper herum. Jetzt können Sie wiederum eine Lage von 5 cm auftragen u.s.w. Sollte die Kugel in ihrem Umfang fertig sein, vertreichen Sie mit einem nassen Pinsel die gesamte Oberfläche. Nun können Sie das Objekt ca. 1-2 Stunden trocknen lassen, danach eventuell mit der Ziehklinge die Oberfläche glätten oder Ornamente einschneiden. Zwei Tage aushärten lassen, beliebig bemalen, mit Mosaik bekleben oder andere Oberflächengestaltungen anwenden, ggf. mit Tiefengrund versiegeln.

Hinweis: Durch das ganze Verfahren ist die Kugel/das Objekt gegen Wasser, Frost und Hitze unempfindlich! Die Farben sind durch den Tiefengrund auch gegen UV-Strahlen geschützt!

Trotz der dichten Konsistenz sollte darauf geachtet werden, dass Extremitäten (z. B. Arme und Beine bei Statuen) nicht über Gebühr beansprucht werden, da sie sonst brechen könnten. Statische Konstruktionsprinzipien sollten beim Bau von Skulpturen beachtet werden - bei Bedarf Armierungen verwenden.

Sicherheitshinweise:

Kein Gefahrgut!

Reizend! Sollte nicht in die Schleimhäute gelangen! Zementbasis! Nicht Essen!

Hände mit Latexhandschuhen vor Austrocknung und Reizung schützen!

Haltbarkeit: 1 Jahr - luftdicht verpackt auch länger!

Bezugsquelle des Modellierpulvers NonaD

KUNST & PRODUKTION HOHENSTADT

Atelier Farnsworth Tel: 0173/7200587

RoFarnsworth@aol.com

www.nonad.de / www.atelierAtelier.de

www.facebook.modelliermassenonad.de