

Los Campos de Pelennor

Autor Connann
sábado, 29 de septiembre de 2007

En este artículo Connann nos muestra cómo construir un diorama basado en la batalla de los Campos de Pelennor con el Mumakil y los guerreros de Rohan como protagonistas. Para ver el artículo pincha en Leer Más.

Como bien veréis por el nombre, voy a basar la escena en la recreación de la batalla de los Campos del Pelennor, donde se puso en juego el destino de las pueblos libres de la Tierra Media. Y como no podía ser de otra manera he decidido captar uno de los momentos principales de ese enfrentamiento: la llegada de los Mûmak haradrim, los Olifantes de Guerra.

El diorama se basa en la recreación del suelo de la llanura del Pelennor y en la imponente figura creada por GW del Mûmakil, ante la que se encuentran los pobres rohirrim.

Antes de entrar a comentar la composición y dinamización de la escena, cabe resaltar, como ya sabemos, que las miniaturas de ESDLA de GW no son muy dinámicas, por lo que siempre es conveniente modificar alguna que otra pose. Este no fue mi caso concreto, ya que mantuve las figuras originales, intentando explotar al máximo las poses que vienen de "serie"; en las figuras.

Lo que en un principio comenzó como un proyecto pequeño fue, poco a poco creciendo hasta incluir en la escena, aparte del Mûmak y su dotación, un buen número de infantería rohirrim y algo de caballería (incluyendo a Éomer).

El nivel de pintado es bueno o malo en función de los objetivos para los que lo haga uno, y teniendo en cuenta que este diorama está ideado para ser visto como un todo, como una fotografía, quedo más que satisfecho.

Quizá lo que ahora voy a comentar parezca muy teórico, pero son una serie de consideraciones a las que he llegado, por uno y otro lado y con la ayuda del amigo Paul Valenx, y que creo son muy necesarias de saber para posteriormente aplicarlas a la obra. El hacer un diorama o viñeta que transmita un "algo"; necesita un trabajo previo de composición y comprensión.

Uno de los objetivos que me marqué al hacer esta escena fue la de intentar que el conjunto resultase homogéneo a la vista; es decir, que se no destacase ninguna parte en concreto, que resultase agradable a la vista al echarle un solo vistazo.

En teoría, no debe ser difícil de conseguir, pues simplemente con un poco de buen gusto y algo de ganas podemos llegar a disponer toda la serie de elementos que van sobre el sustrato de manera que queden más o menos bien colocados. Donde reside la "magia"; de esta armonía es en la ubicación de la miniatura en el sustrato, de su interrelación con el resto de figuras que componen la escena.

Para que veáis un ejemplo de lo que digo, aquí os pongo uno de los problemas que me surgieron a la hora de componer la escena:

Veamos varios casos posibles:

Si a la miniatura grande (Mûmakil), la coloco hacia unos de los lados, las pequeñas estarían supuestamente atacando desde el otro; nos plantea la duda de que el diorama/viñeta, está desequilibrado, teniendo una gran masa a uno de los lados, y prácticamente nada en el otro. Esto provoca un desequilibrio de composición; esto es, a un sólo golpe de vista, la escena nos parece buena quizás, pero con algo que no nos acaba de convencer, esa acumulación de masa en uno de los lados es lo que nos molesta en contraposición con lo vacío que se nos presenta el otro. Podríamos resolverlo poniendo más "peso", es decir, mayor cantidad de miniaturas de rohirrim en el lado correspondiente, pero aún así la escena perdía fuerza visual.

¿Y si coloco la mini grande en el centro, rodeada del resto de figuras? Yo creo que la escena que se desarrolla sobre el sustrato debe ser dispuesta de tal modo que nos de la sensación de que prosigue hacia afuera, es decir, que se proyecte en nuestra imaginación fuera de lo puramente físico. Nos convertimos pues en parte de la escena, nosotros continuamos componiendo con la imaginación el resto de la obra.

Y después de toda esta teoría, necesaria creo para hacer una obra coherente, procederemos a colorear el conjunto, pero eso sí, siempre manteniendo un esquema de color que interrelacione a las miniaturas entre sí y con la base, con el sustrato sobre el que se mueven. Lógicamente todo tiene que tener un nexo común para no desentonar; por ejemplo,

polvo en las capas de los rohirrim y patas del Olifante y caballos…

Como veis, todo en este maravilloso hobby precisa un poco de tiempo para pensar y visualizar mentalmente la obra.

LO QUE VAMOS A NECESITAR

{xtypo_rounded4}Miniaturas necesarias:

- Mûmak con dotación Haradrim
- Éomer a caballo
- 1 jinete de Rohan
- 10 guerreros de Rohan
- Diversos accesorios: escudos, venablos, flechas...

Materiales:

- Plato/Peana de madera
- Masilla / Escayola
- Arena y piedras/gravilla
- Césped electrostático
- Palillos de madera
- Alambre
- Cola blanca
- Super Glue
- Cuchilla de modelismo

Pinturas necesarias (Escenografía y miniaturas):

- Gris códex (GW)
- Gris Fortaleza (GW)
- Gris Lobos Espaciales (GW)
- Gris Sombrío (GW)
- Blanco Cráneo (GW)
- Hueso deslucido (GW)
- Negro Caos (GW)
- Rojo Costra (GW)
- Tinta Carne (GW)
- Verde Snotling (GW)
- Cota de Malla (GW)
- Acero Engrasado (Vallejo)
- Oro Viejo (Vallejo)
- Marrón Bubónico (GW)
- Marrón Bestial (GW)
- Marrón Quemado (GW)
- Carne Enana (GW)
- Terracota (GW)
- Azul Nauseabundo (GW)
- Púrpura Nigromante (GW)
- Negro Imprimación (GW)
- Tierra de cementerio (GW)
- Kommando Khaki (GW) {/xtypo_rounded4}

PROCESO

Tras estas breves palabras, ahora sí que entramos en el proceso creativo, propiamente dicho.

Lo primero, lógicamente, limpiar las rebabas de las piezas y en el caso del Mûmak, enmasillar los huecos de las uniones. Para lo que cuesta esta mini podían hacer un molde que coincidiera, porque vaya tarea de enmasillado...

En este momento del proceso le puse en los colmillos al Olifante, como algo decorativo, unos pinchos, realizados con palillos redondos previamente cortados y atados al plástico con alambre.

Comencé con el pintado del Mûmak, al ser el centro de atención de la obra.

La verdad es que es una mini muy agradecida de pintar; con un pincel seco bien dado se puede llegar a obtener un resultado más que aceptable. Yo empleé Tierra de Cementerio (GW) como base y unas cuantas capas de grises, desde el Gris Códex (GW) hasta llegar al Blanco Cráneo (GW).

El resto de detalles como las sogas o los colmillos llevan también Tierra de Cementerio como base, aunque en el caso de los colmillos tuve que aclararlos e intentar darle un efecto lacado tipo marfil con tinta color carne y hueso deslucido.

Una de las cosas que me ha gustado ponerle al elefante son las pecas, un toque realista, ya que si mal no recuerdo, cuanto más viejo es el animal, más manchas tiene en la piel.

Varios de los mûmaks que salen en las películas de ESDLA llevan la cara y parte de los laterales pintados con símbolos en rojo; en mi pintado prescindí de ello, ya que no me atrevía a manchar la piel.

Después de dejar al Olifante bastante avanzado en lo que al pintado se refiere, comencé a trabajar el resto de figuras: infantería y caballería rohirrim y la dotación haradrim del Mûmak. En este proceso sólo tengo fotos de los rohirrim, lamentablemente.

Aparte de emplear un esquema de color similar al que sale en las películas de ESDLA, decidí empolvar a estos guerreros, una manera simple de representar la batalla y la suciedad que ello conlleva.

Bastante saturado de tanto pintar, me metí de lleno en la creación de la peana, de la base/sustrato donde iba a sucederse la escena. Este momento no encierra ningún misterio: compré en un Bazar Chino un plato de madera para pulpo, y tras darle la vuelta, comencé a trabajar el terreno.

Puse como base una fina capa de masilla tipo escayola, pero cualquier otra valdría. Acto seguido apliqué cola de carpintero diluída en agua y espolvoreé una buena cantidad de arena por encima y después una piedrecillas para darle riqueza al conjunto. Imprimación en negro, pintado y césped y... listo!

A estas alturas el castillo que va sobre el Mûmak estaba prácticamente finiquitado, a excepción de iluminar la tela que lo forma y de algún que otro travesaño todavía sin pintar.

La verdad es que me dio más trabajo del que en un principio suponía, porque me costó encontrar el tono adecuado al mimbre de la plataforma. Al final el resultado fue bastante bueno.

La “receta” para obtener ese mimbre es muy sencilla; basta con aplicar colores terrosos, desde el Marrón Quemado (GW) hasta el Tierra de Cementerio (GW), dándole progresivas subidas de luz. Y al final un lavado con Tinta Carne (GW), que le da el toque definitivo.

Detalle: mimbre

Y llegamos casi al final del proceso, con algún salto que otro entre fotografías. Una vez finiquitado el trabajo de pintado de las miniaturas que compondrán el diorama, llega la parte más bonita y a la vez la más compleja: colocar las figuras en el sustrato, sin olvidar toda esa teoría que hemos comentado antes.

Al final opté por dinamizar la escena colocando al Olifante en el centro rompiendo las filas de los rohirrim, un ataque por sorpresa. Cada figura está ubicada en su sitio, siempre interrelacionándose con la figura de su alrededor y con el eje de la composición, el Mûmak. De esta manera se consigue esa armonía visual tan deseada.

Y después de esto llega el “toque mágico”, ensuciar de manera general las figuras y colocar los detalles que aporten un mayor realismo al conjunto. Ejemplo de ello son los escudos, lanzas, rotas, flechas clavadas en el Mûmak...

Quedo encantado con esta obra que recoge mi particular visión de la batalla que decidió el fin de La Tercera Edad. Espero

que os guste y que disfrutéis de ella tanto como lo he hecho yo.

Un saludazo!!