

Tutoriales del foro Spanish Team

El Arte de Esculpir Miniaturas

Las técnicas y fundamentos

Por Ramon Laan

Traducido por Juan Carlos



'Shae' (Spyglass Miniatures)

Las fotografías son por cortesía de Steve Buddle de 'Spyglass Miniatures'.

Notas a la traducción

Primero decir que el documento original, se puede encontrar en el grupo de usuarios de yahoo 1lissculpitng. Segundo he intentado hacer una traducción lo más fiel al original, así que teniendo en cuenta mis intenciones y que es de mis primeras traducciones quizás el documento haya quedado un poco extraño. Aun así espero a ver sido lo más fiel posible y conseguir en la traducción transmitir lo mismo que Ramon Laan en su original.

1.- Introducción

Bienvenidos a este pequeño tratado sobre la escultura de miniaturas a pequeña escala. Este tratado esta basado en una conferencia que di en Ropecon (Finlandia) en 2003. Durante esa época acababa de empezar a comprender cómo hay que emprender realmente la tarea de esculpir una figura desde cero. No es fácil comenzar, pero tuve la suficiente suerte de tener algunos excelentes guías que me ayudaron inmensamente dándome indicaciones, consejos generales y críticas de cómo hacerlo. Deseo mencionar a dos de ellos de forma específica; principalmente a Steve Buddle de "SpyGlass miniatures" (¡gracias por aguantarme los últimos años Steve!) y segundo deseo agradecer a todos los colaboradores de la excelente comunidad de 1lissculpitng de yahoo-groups.

Por favor no creáis que soy un buen escultor o un veterano de esos, más allá de todo ello, sólo soy un aficionado. Pero como el camino para crear una miniatura decente esta pavimentado de frustraciones e ignorancia, emprendí la recolección de unas indicaciones prácticas para la conferencia de Finlandia. El objetivo era presentar a la gente de allí los principios básicos de la escultura de miniaturas. Después de esto hubo algunos talleres realmente divertidos para poner en práctica lo que se mostró durante la conferencia. Fue muy agradable de hacer y humildemente creo que hubo un montón de gente que ha aprendido unas pocas cosas allí. Terminaré esta introducción con unas palabras para un montón de gente de Ropecon que podrán recordarme diciendo una vez (err, quizá dos veces ... ¡bueno! Lo dije cientos de veces pero es cierto!) 'practicar, practicar y practicar de nuevo'.

Como resumen abajo, pasaré sobre unos pocos pasos importantes en el proceso de la escultura de una miniatura.

- Materiales
- El concepto
- El maniqui (dollie) / armazon (armature)
- Rellenar
- Forma de la anatomía básica, piernas y pies
- La cabeza y la cara
- Los brazos y las manos
- Ropas
- Armas y armadura
- Detalles

2.- Materiales

¡Conoce siempre con lo que trabajas! Esto es muy importante para la escultura de miniaturas, y vale tanto para el medio de esculpir como también para las herramientas.

Lo primero son los materiales de escultura. Existen básicamente dos posibles tipos de materiales los cuales son muy útiles para esculpir:

- Masilla epoxídicas (epoxy putties)
- Arcilla polimérica (polymer clays)

Masilla epoxídica, es la más ampliamente extendida en la escultura de miniaturas. Masillas epoxídicas son masillas de dos componentes que necesitan ser mezcladas a fondo (amasadas) después de lo cual “se secan” por sí mismas en un corto espacio de tiempo. La masilla epoxídica “seca” es muy dura y puede recibir un montón de castigo antes de que se rompa, lo que la convierte en un excelente material para esculpir miniaturas. De todas las masillas epoxídicas usadas en la escultura de miniaturas la mas conocida es la “masilla verde” (“Kneadatite” de Polymeric syst. Inc.).



'Masilla Verde'

La masilla verde se encuentra a menudo en tiras de dos componentes, uno azul y otro Amarillo. Mezclados juntos se convierten en verde.

Una vez que una cantidad de masilla verde esta mezclada el tiempo de trabajo es bastante limitado, así que ten en cuenta esto y no hagas demasiada de una vez. A menudo he trabajado en una pequeña pieza de detalle que no quería cooperar a la vez que el resto de la cantidad se secaba agradablemente cuando finalmente me hacía falta. Así que haz pequeñas cantidades, ¡Siempre puedes mezclar más! Básicamente tienes entre media y una hora para trabajar con la masilla verde antes de que este “seca”. Después de un par de horas esta completamente “endurecida”. El tiempo de secado depende de las proporciones de los dos componentes usados cuando se mezclan. La mayoría de los escultores usan un poco más de amarillo que de azul. La temperatura también es importante. A más calor más rápido el secado. Muchos escultores usan esto para su beneficio haciendo un horno para masilla con una bombilla

Tutoriales del foro Spanish Team

montada dentro de un bote de metal con una tapa. La lámpara encendida calienta dentro y cuando la masilla fresca se pone dentro le llevará simplemente unos minutos para que se seque. Ten cuidado de no usar temperaturas demasiado altas para secar la masilla demasiado rápido; yo intento mantenerla por debajo de 60°C ya que me encontré que con temperaturas más altas dan a la masilla burbujas hasta quemarla.

También ten cuidado de que la masilla verde nunca se quede dura como una roca. Será, en el estado completamente curado, un tanto flexible.

Más tarde volveré a las propiedades de la masilla verde sin secar y explicar porque puede volver a uno loco intentando trabajar con ella. Se pueden encontrar otras masillas epoxídicas, y tienen diferentes finalidades.

La masilla verde seca flexible y "elástico", pero algunas veces quieres un resultado duro como una roca. Algunas masillas que secan duro son : 'Magic Sculpt', 'Milliput' y una de mis favoritas: 'Masilla marrón'.

Arcillas poliméricas son totalmente diferentes de las masillas epoxídicas. Para secarse necesitan ser 'endurecidas' en el horno (Ver las instrucciones del paquete de la arcilla) y cuando está sin secar el tiempo de trabajo es prácticamente indefinido. Para la mano, no tengas prisa por esculpir, es muy fácil destruir accidentalmente esa parte de detalle que finamente lograste conseguir con muchísimo cuidado, poniendo el dedo mientras trabajas en una parte diferente de la figura. Las arcillas poliméricas son la parte sencilla, pero es necesario amasar la arcilla bien antes de usarla. Básicamente existen dos grandes marcas de arcillas poliméricas en venta que tienen mucho uso. En los Estados Unidos se usa "Super Sculpey" y en Europa usamos "FIMO". Esto es debido a que Super Sculpey es difícil de encontrar en la mayoría de los países Europeos (Honestamente no sé por qué, y no sé si FIMO esta disponible en los EEUU)



FIMO

Yo uso FIMO. Existen varios tipos de FIMO de los cuales uso 'classic' y 'soft' (ver la foto).

FIMO se dirige como un excelente material practico para cogerle el truco a los pequeños detalles y las formas básicas. Nunca se seca hasta que se hornea y puedes usarla una y otra vez si no estás contento. Y generalmente es mucho más barata que las masillas epoxídicas. Muchas de las ilustraciones en este artículo están hechas con FIMO.

Artículo Original de Ramon Laan

<http://www.miez.nl/putty-n-paint/tutorials.php>

Tutoriales del foro Spanish Team

Cuando FIMO se hornea queda un acabado duro y bonito, pero no es tan duro y resistente como las masillas epoxídicas. Si estas planeando usar tu escultura o conversión en juegos y serán manoseados a menudo es mejor que uses masilla. Pero para practicar y mostrar miniaturas las arcillas poliméricas son muy útiles.

Ahora hablaré algo de las propiedades de la masilla verde sin secar y del FIMO sin hornear, y aquí también presentaré las herramientas para esculpir.

La masilla verde sin secar es muy pegajosa, casi como un chicle. Tiene algo de elástica que los escultores experimentados aprovechan. Cuando no estás preparado o eres nuevo con la masilla verde empezarás a creer que la masilla verde es inutilizable, ya que se pegará a tus herramientas, a tus dedos, y a cualquier parte menos donde se supone que se ha de pegar. Existe una solución. ¡Lubricación! Cuando eres nuevo con la masilla verde intenta tomar tu herramienta de esculpir y pon una pequeña cantidad de vaselina o cualquier otra sustancia aceitosa en ella. Luego intenta trabajar la masilla y te sorprenderás de cómo puedes fácilmente alisar la masilla y hasta un brillante terminado y como nunca se pegará a tu herramienta de esculpir. Empecé con vaselina. Sin embargo, hay algunos inconvenientes. Intenta poner un trozo de masilla fresca sobre otro de masilla seca alisada con Vaselina. No pegará y especialmente si fue con una cantidad generosa de Vaselina y finalmente se convertirá en un caos. Una solución sencilla puede ser lavar la miniatura con agua tibia y jabonosa cuando la masilla esta completamente seca. Sin embargo, yo, y otros muchos escultores preferimos no usar la lubricación "aceitosa". Muchos escultores profesionales de ahí afuera usan agua. Se evapora y no deja (apenas) residuos. La mini permanece limpia y el lavado no es necesario. Es más difícil aprender como alisar la masilla usando agua como lubricante, pero a la larga te dará un mejor control sobre la masilla. Existe otro lubricante que vale, y admito que soy uno de los que lo usan. Saliva. Ten cuidado de que tu boca nunca entre en contacto con las masillas epoxídicas, incluso cuando estas no sean toxicas. Esto significa que jamás pongas la herramienta en tu boca. Pero la saliva esta entre vaselina y agua en cuanto a propiedades. Deberías intentar por ti mismo lo que mejor se acomoda como lubricante, pero para los muy principiantes sugeriría usar vaselina con la que es taaaaaaaaaaaaaaaaaaan fácil conseguir un acabado liso en la masilla.

Las arcillas poliméricas son muy diferentes. No necesitan para nada la lubricación y trabajar con ella es fácil. FIMO sin cocinar es casi como la cera, y también en su trabajo. No es nada elástico.

Así que ahora que conocemos un poco mas sobre los materiales con los que podemos esculpir nuestras miniaturas es tiempo de mirar nuestras herramientas, déjame decirte que para la escultura de una figura de 30mm (que en escala para un humano medio es de 3cm desde la planta del pie a lo alto de la cabeza; más sobre las escalas más tarde) necesitarás alguna herramienta elegantemente puntiaguda para esculpir.

Así que encontrar herramientas con buenas formas es importante, la siguiente fotografía muestra unas pocas de mis herramientas de esculpir favoritas.



Estas tres son las que merece la pena mencionar. La de arriba del todo es también llamada color-shaper o clay-shaper. Son como pinceles, pero tienen una punta de goma alisada. De hecho son excelentes, es la que más uso después de la Wax-5. La Wax-5 es la segunda herramienta desde arriba. Algunas veces llamada el Rolls-Royce de las herramientas de esculpir, un título merecido. Una muy útil hoja y un gran "gancho" al final. Las dos herramientas de abajo actualmente no tienen sentido para esculpir. Son herramientas de Pergamano. Son pequeñas bolas de metal lisas en agujas pero son excelentes herramientas para esculpir algunos trabajos.

Pero lo que es más importante de tus herramientas es su superficie. Necesitas una superficie lisa y limpia para tu herramienta. Por ejemplo en la fotografía de la derecha verás dos herramientas, usadas para conseguir un acabado limpio y alisado de un único golpe sobre un pegote de FIMO. La herramienta de arriba ostenta una hoja muy lisa y limpia mientras que la herramienta de abajo no está pulida (tiene algunas rugosidades en los bordes del metal) y hay también algo de vieja masilla seca la herramienta. La diferencia es obvia, de verdad.

¡Mantén tus herramientas lisas y limpias!



Otras fuentes de herramientas son los conjuntos de herramientas dentales, sets de manicura (por favor díselo a tu madre/mujer padre/marido antes de cogerlo...), agujas para punto o sembrar (se aplican los mismos comentarios) y Cuchillos Exato o bisturís (con punta roma o no). De hecho, el cielo es el límite, ¡básicamente necesita estar lisa y tener una forma útil!

¡Bien! Estos son algunos de los materiales básicos para la escupir miniaturas. ¿Así que ahora estabas pensando atascarte con ello? Podrías, pero te sugiero que leas primero las siguientes secciones sobre 'ergonomía' y el 'concepto'. Es extremadamente importante saber lo que estás haciendo si estas planeando pasar un tiempo esculpiendo. Cuando empecé me sentí completamente enfermo después de unas pocas horas de trabajo, mi cuello estaba dolorido y un dolor de cabeza machacaba mi cráneo. Así pues, ¿qué fue mal? ¡Todo!. Mi postura era errónea. Me senté arqueado sobre la mini. Esto impide calmar la respiración, tuerces tu espalda y cuello y eso es lo malo. Especialmente calmar la respiración es muy importante. Ten en cuenta esto y tómate pausas regulares. ¿Quizás te estoy preocupando demasiado? Yo solía pensar que un poco de tiempo en la misma posición estaría bien, pero al final siempre me encuentro en esta posición durante horas. Esculpir me hace olvidar el tiempo. El dolor de cabeza viene dado por una mala luz y bizquear. Asegúrate de que siempre tienes un área bien iluminada, realmente esto te prevendrá de destruir tus ojos. Una opción es también usar unas gafas de joyero. ¿Te puedes imaginar como se siente al esculpir un parpado en una figura de 30mm? Seguro que te hace cruzar los ojos. Todavía soy un poco obstinado, lo admito, y no tengo mis propias gafas.

Pero no te pongas demasiado cómodo con tu masilla, lubricante y herramientas de alisar en tu bien-iluminado y cómodo sitio de esculpir... ... ¿Sabes ya lo que vas a esculpir?

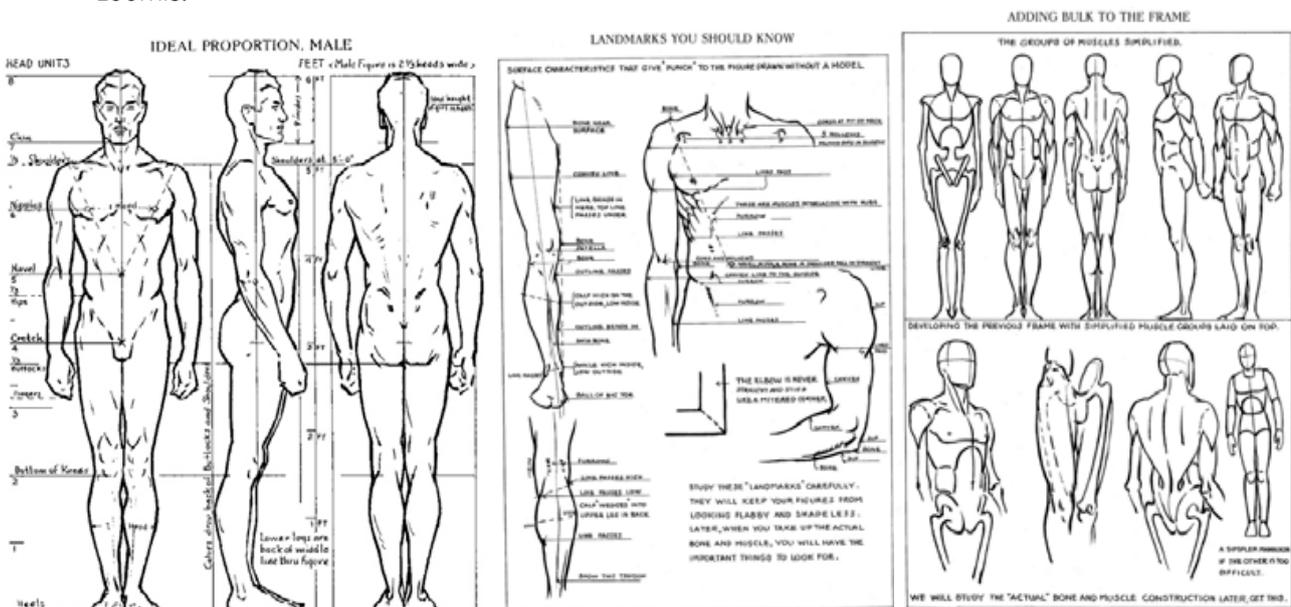
3.- El concepto.

¿Qué hace de una miniatura una buena miniatura? ¿Una escultura sin defecto? Eso ayuda, pero lo más importante es el concepto de la miniatura. Una popular y bien diseñada miniatura comienza con el concepto. Quizás tengas un don y puedes dibujar tu propio diseño de una miniatura antes de intentar pasarla de 2d a 3d. Quizás tienes la suficiente suerte de tener una buena imaginación y "ver" el concepto antes de que trabajes sobre él. Así es como generalmente trabajan los escultores. O bien la preparan con antelación y trabajan la mini en su mente (Lleva un montón de experiencia ya te lo digo) o trabajan sobre un concept-art. Raramente veo escultores 'improvisando sobre la marcha', con lo que como resultado obtienen una figura incoherente. Así que ten cuidado de planear tu mini de antemano. Usa bocetos para trabajar ciertos aspectos de la mini en papel. Confía en mí cuando te digo que no he podido a lo largo de mi vida dibujar nada chachi en papel, aun así intento hacer un boceto de unas pocas partes del concepto. Me ayuda a ver si la pose funciona. Me ayuda a medir el tamaño de las partes del cuerpo que han de estar.

Como en todo, hay pros y contras a ambas aproximaciones y depende de lo que tú estés deseando hacer para esta parte.

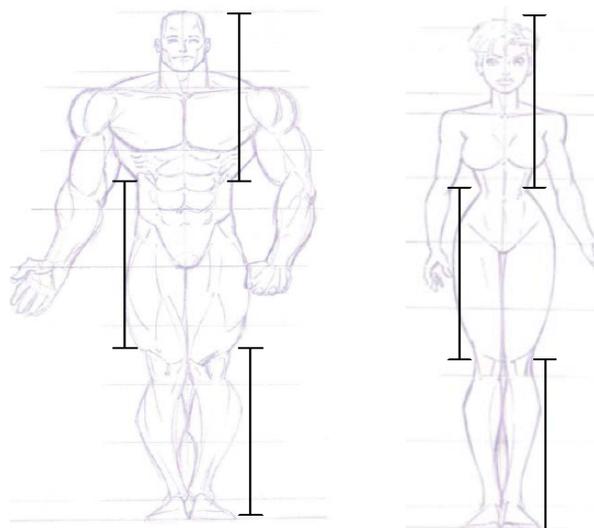
Una de las mejores cosas que puedes y deberías hacer es conseguir material de referencia. Existe tanto ahí afuera del cual obtener inspiración... Busca en la web, mira en las tiendas de libros y pon tus manos en todo lo que puedas. Mientras seas cuidadoso de no usar "artwork" con copyright o robar descaradamente el trabajo del artista puedes tomarlos como inspiración.

Así pues ¿Qué hace de una miniatura conceptualmente fuerte? ¡Podría ser la anatomía! Aunque una miniatura es pequeña y aunque tú no veas cada parte de anatomía en tu miniatura (ciertamente no tienes que esculpir cada pequeño detalle de anatomía en una figura de 30 mm) Ciertamente se ve muy claramente si la anatomía básica es errónea. Especialmente importante son las proporciones. Existen reglas de proporciones para la anatomía humana como cualquier buen artista sabe. Podría ser fantástica, pero incluso las figuras de fantasía como Orcos o monstruos como los ogros siguen muchas de estas reglas. De nuevo aquí hay una excelente excusa para surfear de nuevo por la web. Encuentra todos los libros que puedas de anatomía. Estos ejemplos fueron encontrados en la red y son de un famoso artistas llamado Loomis.



Estos son sólo ejemplos de material de referencia anatómica, pero te da una idea de lo que buscas. Asegúrate de conocer también cómo funcionan las uniones del esqueleto básico, esto te da una mejor comprensión sobre las posturas y movimientos. También chequea cualquier miniatura que tengas por casa y fíjate en como el escultor se ocupó del diseño de la anatomía.

Una regla útil de saber mientras esculpes es la regla de los tercios. La regla de las tercios es básicamente como se muestra arriba y dice que las distancias entre lo alto de la cabeza hasta debajo de la caja torácica, de debajo de la caja torácica a lo alto de las rodillas y desde lo alto de las rodillas hasta la planta de los pies son todas iguales (1cm en una figura a escala 30mm). Existe una pequeña diferencia entre hombres y mujeres en la regla de tercios: Las mujeres tienen algo más largas las piernas y la ingle esta un poco más alta respecto a los hombres.



Cuando esculpas una figura a 30mm de escala tienes que tener en cuenta, como señalé antes, que no tienes que recrear cada músculo en la figura. Algunas formas necesitan exageración y otras necesitan ser omitidas. Mira en las figuras de 30mm existentes y fíjate en como sus creadores llevan a cabo todo esto.

Personalmente me gusta un poco de calidad de comics para mis minis. Tiendo a comics que me gustan (mis favoritos son el francés 'the backmoon chronicles' y varios de héroes Marvel...). Te sorprenderías de ver cuánto se usa de un comic en escultura. Los dibujantes de comics también tienen que decir que partes de la anatomía exagerar y cuales omitir, así que hace un buen material de referencia. Intenta encontrar libros de cómo dibujar figuras de comics (héroes de acción) y tendrás un tesoro oculto de información.

Ahora, para terminar, después de tener tomar estos grandes conceptos que te llevan horas de esmerado dibujo estas listo para empezar con tus herramientas y tu masilla o, quizás no.....

4.- El armazón / maniquí

Antes de que puedas realmente comenzar a esculpir necesitas dos cosas. La primera es sencilla. Necesitas algo para lo que pronto será una miniatura. Muchos escultores usan un simple corcho y de hecho lo encuentra muy útil. Puedes sostener el corcho y girarlo para pellizcar la miniatura desde todos los lados. De hecho no tienes que tocar la miniatura.

Un humano de verdad tiene un esqueleto por una razón. Si no lo tuviéramos seríamos un saco de fluidos y tejidos con grandes dificultades para movernos. Es el esqueleto lo que le da a nuestros cuerpos su base. Lo mismo vale para una miniatura. Aunque la masilla final seca es compacta, ciertamente es demasiado flexible cuando está fresca para soportar la miniatura completa. De este modo la miniatura necesita también un sólido y fuerte esqueleto. Hay dos formas de ocuparse de esto. Hacer un armazón de alambre o usar un maniquí.



El armazón de alambre.

El maniquí.

Como puedes ver en las fotos un armazón de alambre no es nada más que una pieza de alambre sobre el que la mini será esculpida. La otra foto muestra un maniquí. Estas son formas sencillas en las que las formas básicas y las proporciones ya están pre-fabricadas dejando los detalles para ti. Una ventaja del maniquí es el tiempo, simplemente ahorra tiempo para empezar en este punto. Sin embargo, me disgusta el uso de los maniqués hoy en día porque a menudo suelen restringir la libertad del artista. Tiene una posición que sólo puede ser doblada un poquito. El armazón de alambre te da una total libertad, pero necesitas primero rellenar las formas básicas y anatomía.

La forma de "Y" invertida del alambre no es obligatoria, puedes hacer un esqueleto completo de alambre si así lo prefieres. Muchos escultores sueldan sus maniqués cuidadosamente de alambres hasta que quedan completamente seguros de que todas las proporciones son correctas. En este caso la "Y" invertida será primero las piernas y el torso de la miniatura. Una ventaja de dejar fuera los brazos es que el alambre de los brazos no está en medio cuando trabajes en el torso. Si usas un armazón de "Y" invertida asegúrate de dejar el alambre del torso un poco más corto de lo que el torso debería ser. Esto te ayudará cuando pegues una cabeza esculpida separadamente en un alambre al torso y necesitarás hacer un agujero en la parte superior del torso. El alambre no estará en medio.

¡Ahora! Agarra tu masilla y tus herramientas ya que finalmente es la hora de poner algo de masilla.

5.- Rellenando el armazón.

Esta es la fase donde comienzas literalmente a desarrollar tu miniatura. Ten mucho cuidado de tener en mente las proporciones anatómicas; comenzarás añadiendo pequeñas cantidades de masilla al alambre. Si no logras una figura entera de una vez no te preocupes, usa capas de masilla y deja a cada capa de masilla secar antes de poner la siguiente.

En este paso es importante saber cuando terminar de rellenar. Esto depende del concepto de la miniatura. Donde quiera que la miniatura tenga la piel desnuda o ropas ajustadas en las piernas o el torso necesitaras tener cuidado para tener una superficie lisa, acercándote hacia una precisión anatómica correcta tanto como desees/puedas. Si la mini va a llevar ropas sueltas o una armadura voluminosa entonces para aproximadamente cuando las proporciones y la anatomía sean correctas y no es necesario que tengas que hacer unas superficies impecables. La foto de la derecha muestra un ejemplo de una figura rellenada hasta la mitad.

Seguramente ahora, pero ya durante la fase de planificación y del armazón, deberías ser consciente de que no hay huesos rectos en nuestro cuerpo. Mira la foto de la regla de los tercios. La parte inferior de las piernas están bastante torcidas. En las figuras de 30mm esto normalmente necesita mostrarse. Pero lo más importante para ti debe ser no olvidar la curvatura de la espina. Cuando se esculpen las espaldas en línea recta desde el trasero a los hombros la miniatura parecerá muy extraña.



En total esta es la fase de relleno y la creación de la anatomía y las proporciones, que será una de las fases más críticas en la escultura de una miniatura, y no como podrías creer, los detalles. Es en esta fase en la que la miniatura vendrá a la vida o permanecerá muerta. Pero no tengas miedo, también es una de las cosas más duras para un escultor y practicar es, de nuevo, la respuesta.

Es muy tentador empezar a añadir detalle cuando la anatomía básica está ahí, pero mantén esto al mínimo. Es mejor conseguir un acabado alisado en la superficie en este paso.

6.- Esculpir anatomía básica.

Así que ¿Cómo conseguir un acabado liso y una anatomía correcta?. ¿Y cómo combinar masilla fresca en masilla seca? Bien, esto todo viene con el control de la masilla. Cuanto más juegues con la masilla más te enganchará para trabajar con ella. Como he dicho antes pero resumiendo aquí lo que debes hacer por orden para conseguir un acabado liso:

- Lubricar tus herramientas de esculpir.
- Trabaja sobre superficies de masilla secas limpias y libres de grasa.
- Usa masilla en poca cantidad y asegúrate de que haces cada capa bastante lisa (minimiza la cantidad de protuberancias en la superficie en tu trabajo en capas).

Lo realmente te ayuda es tener una masilla fresca. Intenta adquirir masilla de una fuente que no haya estado en la estantería durante mucho tiempo. Aquí hay un consejo para mantenerla fresca: La masilla puede ser congelada, así que mantenla en tu frigorífico. Esto la mantendrá fresca por mucho, mucho más tiempo.

Otro buen consejo para la creación de superficies lisas es lijar o raspar. Lijar necesita de una masilla de secado duro y, por tanto, no puede hacerse con masilla verde. Raspar funciona. Coge un cuchillo muy afilado y raspa la capa superior para obtener enseguida un acabado liso.

6.1.- Las piernas y los pies

Ya es hora de conseguir formas y acabados correctos en esta fase. Todavía no te tienes que molestar con detalles como bolsas, hebillas y demás, sino que es más útil conseguir que tu "lienzo" esté bien, y por eso crear las formas básicas se harán ahora. El siguiente ejemplo muestra como Steve Buddle llevo a cabo la escultura de la forma básica de Shae en su torsos y sus piernas.

Fíjate como la miniatura de Steve no tiene líneas rectas, todas son curvas. Steve uso masilla marrón para el relleno y la forma básica. Aquí están algunas proporciones de ayuda para una mujer de 30mm:

- De pies a rodillas: 10mm
- De pies hasta la ingle: 15 mm.



Este ejemplo lleva zapatos. Zapatos y botas son relativamente fáciles de esculpir, especialmente cuando los comparas con pies desnudos. Hecha un buen vistazo a los pies de verdad y a todo el material de referencia de anatomía que puedas encontrar. Probablemente podrías esculpir pies en 3 pasos.

- Primero haría la forma básica del pie y esculpiría versiones bastas para los cuatro dedos pequeños.
- Segundo esculpiría un gran pulgar cuando el primer paso estuviera seco.
- Después de secar de nuevo, continuaría con los detalles del pie esculpiendo las formas finales (incluyendo las uñas de los dedos) y hacer los tobillos.

6.2.- El torso

Hecha un vistazo a la foto de nuevo y fijate en como Steve solo hizo un torso básico con un acabado liso. El modelo final (ver primera página) lleva ropas ajustadas en su torso, así que Steve se aseguró que el acabado fuera liso y bien proporcionado.

Algunas proporciones para una miniatura de 30 mm de nuevo:

- De la ingle a los hombros = 10mm
- Desde el pies a los hombros = 25 mm.

Cuando la miniatura está pensada para mostrar carne desnuda es una buena idea trabajar en alguna musculatura básica. Especialmente para tu arquetipo de héroe bárbaro a pecho descubierto es muy importante conseguir unos músculos correctos.

Esta podría ser muy buena ocasión para presentar el concepto de 'size-creep'. Significa que mientras trabajas en tu miniatura suele ocurrir que la escala de la miniatura crece sin que te des cuenta. Por ejemplo, una vez empecé a esculpir una mini de la misma manera que aquí explico. Los pies y las piernas ya estaban bien y perfectas para una figura de 30 mm El torso se volvió para ser uno mas parecido a una figura de 32mm y la cabeza y los brazos (que veremos más tarde) incluso mas parecido a una de 35mm. No hay que decir que las proporciones se fueron por ahí y la miniatura quedo realmente tonta. Tengo que advertir sobre la parte de la anatomía que más sufre 'size-creep' en las miniaturas (Como ya deberías haber adivinado, es exclusivo de miniaturas femeninas): Los pechos femeninos casi siempre se esculpen demasiado grandes.

El "Size-creep" se puede combatir con proporciones de medidas reguladas y también usando pequeñas cantidades de masilla cada vez.

Así que ahora tenemos una buena y sólida base para nuestra miniatura. ¿Dices que necesita una cabeza? ¡Estas en lo cierto!

7.- Esculpiendo la cabeza y la cara.

Esculpir la cabeza es importante por varias razones. Le da a la miniatura carácter y expresión, es el punto focal de casi todas las miniaturas y es una de las más duras y más desalentadoras cosas que hacer.

Tutoriales del foro Spanish Team

No existe una única forma de esculpir una cabeza y una cara, apuesto que todos los escultores lo hacen ligeramente diferente. Así pues, lo que te contare ahora y lo que intentaré mostrarte en las fotos de los diferentes pasos, es sólo una de las formas posibles. Si recuerdo correctamente fue Stefan Niehuis que esculpe para Assassin Miniatures quien me lo mostró una vez. ¡Gracias por ello Stefan!

Aunque generalmente, la mayoría de los escultores hacen la cabeza separada de la miniatura. Esto tiene como ventaja que la escultor tiene toda la libertad de maniobrabilidad pero el 'size-creep' nunca está lejos.

También creo que la mayoría de los escultores comienzan formando la cabeza con una pequeña pieza de masilla seca (con forma de huevo u ovalada). Haz esto con una muy pequeña pieza, piensa, solo necesitas lo básico para trabajar.

El siguiente grupo de fotos son un pobre y rápido intento de mostrar únicamente el proceso. Una muy buena idea es, como yo, coger tu arcilla polimérica y practicar esta técnica durante un rato.

En la primera foto ya he tomado una pequeña pieza de masilla en una alambre, puesta en un corcho y cubierta de masilla con arcilla FIMO para esta sesión practica. La forma es como un huevo como puedes ver.



En la siguiente tome una herramienta con cuchilla afilada y 'corte' una hendidura para los ojos. Tan simple como eso.



Tutoriales del foro Spanish Team



Luego tome una pequeña 'salchicha' de FIMO y la encaje en el medio de la hendidura de los ojos. Luego la torcí todo el camino hasta debajo de la 'barbilla'.



Luego de nuevo tome mi herramienta de hoja afilada y corte la salchicha en tres partes. La más alta será la nariz, la del medio será el labio superior y la más baja formara la barbilla. Mira la foto para ver las proporciones de estas partes.



Esta es un parte divertida. Mira en la foto de la izquierda y fíjate en como intenté darle al pegote superior la forma de una nariz, al del medio a un labio superior y la de abajo en una barbilla. También añadí un labio inferior en esta fase. Si esto fuera masilla necesitaría saber si la cara tendría una expresión que podría necesitar que las cejas fueran diferentes de lo que son ahora. Si es así necesitaría pellizcar las cejas. Ahora es un buen estado para dejar la masilla secar. Con FIMO esto es del todo innecesario y por eso es altamente recomendado como material de prácticas. En la siguiente foto he ensanchado las cejas un poco para dar a la cara un poco de expresión y también he añadido un pequeña pegote de FIMO que serán los ojos.

Tutoriales del foro Spanish Team

La siguiente foto muestra como la ceja ha sido mas pellizcada, he añadio un pequeño rollo de arcilla y lo he mezclado en la frente



Esto da a la cara un poco expresión más temible. He parado en esta fase. Con la experiencia que tengo veo que la cara esta terminada, pero la cabeza es demasiado pequeña comparada con la cara. El cráneo necesita extenderse hacia atrás y hacia arriba. Recuerda que los ojos están a medio camino en la cabeza. La siguiente foto muestra la cabeza (desnuda) de mujer en el torso de Shae.



Puedes ver aquí que Steve ha hecho una cara fina y aunque esta miniatura también tendrá un montón de pelo y unas orejas, la forma del cráneo es muy lisa. Mira la definición en la frente, principalmente a través de la cantidad de cráneo detrás de ella.



Tutoriales del foro Spanish Team

No olvides, cuando estés pegando la cabeza a la miniatura, ¡hacerle un cuello! Esta es otra razón para esculpir la cabeza separada de la mini: puedes jugar con la posición de la cabeza y mirar lo que mejor se ajusta a la miniatura. Luego pega la cabeza en el lugar y escúlpele el cuello.

El pelo técnicamente no es difícil de esculpir, pero hacer que parezca realista si es muy difícil. Si quieres que tu miniatura tenga pelo corto podrías esculpirlo en la cabeza separada. Si la miniatura tendrá el pelo largo es mejor esperar al final para esculpir el pelo.



La forma de encargarse de esculpir un pelo realista (o al menos uno bien parecido) es dividir la escultura del pelo en dos partes. Primero haz manojos de pelo, y luego esculpe los pelos. Mira las siguientes dos fotos en como le di algo de pelo a mi cabeza. Primero puse la forma general a la cabeza.



Y luego la complete tallando mechones sencillos.



Cuando esculpas el pelo es muy importante hacer los pelos finales tan lisos y continuos como sea posible. Esto hace que esculpir un buen pelo bonito sea difícil, pero con algo de práctica y teniendo en cuenta trabajar primero en haces y luego en pelos es posible alcanzar un nivel como el mostrado en la siguiente foto de Shae.

8.- Esculpir brazos y manos

¡Bien! Ahora es ocasión de proseguir con los brazos y las manos. En este caso necesitamos primero hacer agujeros en la masilla seca donde estarán los hombros. Luego insertar un alambre que es la mejor forma de doblarlo antes de que quede súper pegado en el sitio.

Una razón para poner los brazos después de 'terminar' el torso es que has tenido todo el espacio libre para esculpir el torso.

Un consejo de proporciones: cuando los brazos estén caídos hacia abajo, el pulgar esta exactamente a la altura de la ingle.

Como con las piernas, primero rellena los brazos y luego, cuando estén secos, termínalos correctamente. Usa tu material de referencia para una anatomía correcta.

Mira cómo Steve ha insertado un alambre y rellenado el brazo y luego ha trabajado la superficie para un acabado liso. Mira también cómo el pulgar está a la altura de la ingle.

La escultura de manos es la más difícil de llevar a cabo, incluso más que los pies. Aciertas al pensar que es casi de la misma forma que con los pies, con secado entre las fases. De nuevo, primero haz la forma básica con cuatro dedos.

Luego, después de secado añade el pulgar basto y finalmente vuelve y esculpe las uniones y corrige la forma de los dedos. Una de las razones de que las manos sean difíciles es que suelen estar adornados (con anillos y demás) y a menudo suelen sujetar algo. Si tus manos están sujetando algo primero esculpe ese algo, pégalo a el alambre y solo entonces comienza con la primera forma básica

Recuerda que los dedos no son uniformemente redondeados y lisos, existen dedos gruesos y suelen curvarse en las partes en las uniones. Estate seguro de incluir esto en tus dedos o sino tus manos parecerán como salchichas en lugar de dedos.

Así que, correcto, ahora tenemos una miniatura básica y todo lo que necesitamos es vestirla o ponerla dentro de una armadura, quizás darle algo de ropa peluda ¿Quizás lleva un libro? ¿O podemos darle una bolsa?, Resumiendo, ahora necesitamos añadir detalles. Es imposible explicar aquí todos los posibles detalles en profundidad, así que intentaré mostrar unos pocos trucos en las siguientes secciones.



9.- Esculpir ropa.

Esculpir pliegues en la ropa como capas puede ser muy gratificante. No es tan duro, pero necesitas seguir algunas reglas y practicar bastante. Cuando hacemos una pieza de ropa con pliegues recuerda que no deberías intentar ser fiel a la realidad en el doblar. Elige unos pocos y bien situados grandes pliegues en la capa o túnica, serán tan efectivos y atractivos como si hubiera un montón de pequeños pliegues. En la siguiente foto veras en tres pasos como hago los pliegues.



Primero pega un trozo de masilla. Toma tu herramienta (Adoro el "gancho" de mi wax-5 para esto) y luego 'tira' unos pocos pliegues hacia abajo y alisa la superficie. Puedes luego o dar forma a la parte de abajo cortándola con cuchillo afilado y hacer un borde cortado o puedes dejar que se seque y luego cortar la parte inferior.

Practica con FIMO. Yo practique poniendo un pegote de FIMO o masilla en mi pulgar y luego darle forma de una capa.

Cuando esculpas ropas ajustadas, como por ejemplo medias, básicamente tratas las piernas como si estuvieran desnudas. Esto significa que la anatomía necesita estar ahí y el acabado debe ser liso. Simplemente añade algunas crestas donde el ribete de la ropa estaría y haz un ligero y puntiagudo levantamiento en el borde. Mira en la siguiente foto como Steve hizo estas crestas en la chaqueta ajustada de Shae.

Así se hicieron también los ligeramente mas grandes 'faldones' de la chaqueta de Shae (justo debajo de su cinto)



10.- Esculpir cota de mallas y armadura.

Como se puede ver en las siguientes fotos de hecho no es duro esculpir cota de malla. Todo lo que tienes que hacer es usar la herramienta correcta. Las pergamano de tipo bola son perfectas para este trabajo. Es el mejor consejo para los eslabones de la cota de malla



La manera de esculpir cotas de malla va como sigue. Toma la herramienta y suavemente empuja una fila agujeros sesgados en el medio. Los agujeros se han de parecer a cuadro del medio a la izquierda en la foto. Pero necesitas más agujeros y más cerca unos de otros, Así que efectivamente empuja la masilla para hacer más agujeros hasta que hundas el agujero anterior (mira en la foto el cuadrado que esta al lado). Luego el caso es simple ir hacia abajo en la siguiente fila. De nuevo haz agujeros en esta fila cerca unos a otros, pero los agujeros deberían estar torcidos en la otra dirección. Empuja también los agujeros ligeramente hacia arriba. Cuando toda la cota de malla este hecha intenta redondear los eslabones borde como hice en el de la derecha del todo de la foto.

Corazas y armas son sobre todo ser capaz de esculpir bordes afilados. Es bastante un reto en masilla verde, pero es una cuestión de control de masilla. Hay unas pocas cosas que te pueden ayudar. Puedes usar diferentes masillas (como masilla marrón) que pueden ser mas fácilmente raspadas o lijadas. Puedes cortar la cota a lo largo del borde para crear un agradable borde afilado, pero esto es a menudo prohibido cuando no inalcanzable.

Armas de hoja como espadas puede ser hechas con toda clase diferentes de materiales, pero casi siempre las hojas son hechas primero y con lijadas con cuidado o raspadas en la masilla seca, metal o plástico. Luego el resto es esculpido en el arma.

11.- Escupir otros detalles

11.1.- Cinturones y bolsitas.

Los cinturones sólo son rollos de masilla aplastado que no mencionaría si no fuera porque no deberías de olvidar que la mayoría del tiempo el cinturón es ajustado. Estate seguro entonces de que el cinturón deja una indentaciones donde se coloque, por ejemplo, con pequeños pliegues a lo largo de la toga donde el cinturón se ata.

Las bolsitas son fáciles



Solo toma un pegote de masilla con forma de huevo y pégala en donde quieras la bolsa. Luego haz algunos pliegues hacia la parte fina de arriba. Pon una pequeña bola de masilla en la parte de arriba y trabaja en la apertura. Retuerce algunos rollos muy finos de masilla para ser una cuerda y ponla alrededor de la parte más fina de la bolsa justo por encima de los pliegues. La misma técnica vale para sacos mas grandes.

11.2.- Libros y pergaminos

Los pergaminos son simplemente hojas finas enrolladas de masilla fresca. Tan fácil como eso y queda bien. No los enrolles completamente o incluso solo ligeramente si el pergamino se supone que esta abierto.

Los libros son de nuevo sobre todo de bordes afilados. Aquí hay un ejemplo de cómo podrías hacerlos.

Tutoriales del foro Spanish Team

Toma dos cuadrados de plasticard fino. Pon algo de masilla entre ambos y aplasta las dos mitades juntas. No debería salir masilla de entre ellas. Talla las líneas de las paginas mientras la masilla aun esta sin secar y añade un rollo de masilla en uno de los lados para hacer el lomo como se muestra en la siguiente foto (perdón por la foto borrosa)



11.3.- Madera.

Una superficie de madera se puede creada tallando de forma caótica, algo como líneas paralelas en una superficie fresca. Finalmente haz algunos agujeros empujando entre unas pocas líneas, de nuevo con la herramienta de punta de bola que es perfecta para esto. Mira la foto para un ejemplo.



11.4.- Cadena

Esculpir una cadena es un largo y tedioso trabajo. Tienes que esculpir cada uno de los eslabones uno detrás de otro. Una cadena colgante es incluso peor ya que simplemente no tienes un suelo solido sobre el que trabajar. Para decirte la verdad siempre uso cadenas reales cuando me es posible. Pero en la siguiente foto muestro como se podría hacer una cadena.



11.5.- Joyas y gemas

Joyas y gemas pueden animar una figura y pueden molar si están bien hechas. Comienzo por tomar una pequeña bola de masilla redondeada u oval (dependiendo de lo que tu quieras) y la presionas donde quieras. Ten cuidado de que quede bien pegada, pero no la aplastes. Esto será la gema y por eso necesita estar verdaderamente lisa. Tomo un pincel con lubricante (el agua suele ser suficiente para hacer este truco) y haz una superficie bonita y lisa pasando el pincel con cuidado sobre la superficie de la masilla. Déjala secar. Luego toma una pequeño rollo de masilla y cubre alrededor de la base de la gema y dale forma hasta una 'montaña' para la gema'. Mira la siguiente fotografía. El truco para hacer gemas y joyas bonitas es mantenerlas pequeñas y simples .



11.6.- Piel y plumas

Esculpir pieles es un poco como esculpir pelo. También tienes que trabajar en puñados y a partir de ahí añadir pelos detallados. El truco aquí está en que las pieles no tienen cabellos paralelos, sino un patrón ondulado.

Como se muestra en la foto en el primer estado, simplemente añade algunos rollos de masilla superpuestos unos sobre otros,

Luego podrías tomar una herramienta de esculpir con hoja y añadir los pelos 'ondulados' o

Podrías usar unas pinzas pequeñas y tirar pequeños pelos hacia abajo para conseguir otro efecto como el de en la foto de abajo.



Las plumas se hicieron en tres pasos sin secando entre medias. Tendrías que esculpir cada pluma, incluso si tu tienes que hacer una ala completa. Pero ten cuidado de mirar un montón de referencias de pájaros si quieres hacer un ala: ¡las plumas se solapan!



11.7.- Remaches y sellos.

Los sellos son pequeños moldes con el que puedes estampar una forma sobre un trozo de masilla fresca. Los remaches así se hacen fácilmente.



Si tienes que añadir una pieza de detalle sobre la miniatura una y otra vez puedes hacerlo una vez y luego "cerar" un sello. Este se hace fácilmente presionando algo de masilla fresca sobre la pieza seca (la que se va a copiar). Asegura que la pieza seca está bien lubricada, yo aquí uso vaselina.

Deja el sello secar. Simplemente tira de él y úsalo para recrear el detalle exacto a lo largo de la miniatura.

Bien, esto en resumen esta es la introducción a la escultura de miniaturas. Es más una guía de ayuda para la gente que quiera intentar este gran pasatiempo, pero que no tenga ni idea por donde empezar.

Espero haber ayudado a unos pocos a arriesgarse y a intentarlo. No te disgustes si al principio las cosas no salen como tu esperabas, ¡solo aprieta tus dientes y persevera! Después de todo, y podría haberlo mencionado antes (olvide si lo hice), esculpir es una cuestión de práctica, práctica y algo más de práctica.

¡Buena suerte y disfruta!

Ramon Lann.