

MODELADOS DE ANIMALES PARA NATURALISTAS

CAPÍTULO-2

ANIMALES PEQUEÑOS Y MEDIANOS AUTOPORTANTES, CUBIERTA RÍGIDA.

2a-Sólidos, sobre base.

2b-Sólidos, sin base.

2c-Sólidos, sobre base, para tocar.

2d-Pájaros, sólidos, en una pieza, sobre rama o base.

2e-Pájaros, sólidos, en varias piezas, sobre rama o base.

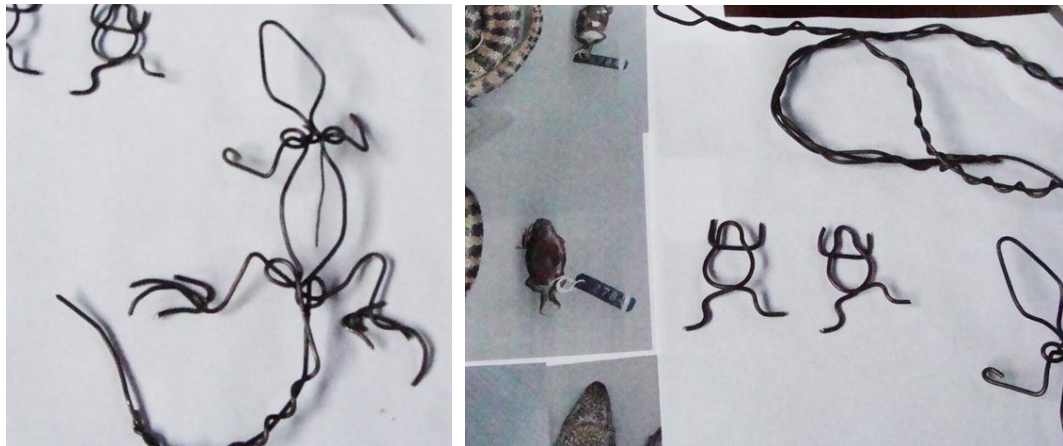
2a-Animales pequeños, sólidos y sobre base.



A partir del boceto, hay que comenzar a armar el esqueleto estructural, como un boceto escultórico.



Lo ideal para extremidades, picos y otras estructuras finas, es hacerles un alma con alambre inoxidable, que sea bastante rígido pero maleable. Si es necesario se puede poner doble o triple, retorcido. El alma de alambre, le da rigidez a la estructura, que de otra manera se partiría al menor golpe; armado así resiste mucho más y si se quiebra, es más fácil de arreglar, porque las partes siguen unidas.



Para la base son muy útiles telas metálicas o metal desplegado, que es rígido y relativamente fácil de recortar con tijeras de chapa y darle cierta forma, con pinzas; hay que tener cuidado al manipularlo, ya que pueden lastimar. Para obtener un conjunto, ejemplar-base, bien resistente conviene unir, entrelazando los alambres del esqueleto a la base de metal; de otra manera, siempre se pueden despegar. Una vez recubierto, el conjunto queda bien firme.



Armado el esqueleto, hay que comenzar a darle volumen y forma al modelado. Para las partes más voluminosas, como cuerpos y cabezas, se pueden utilizar distintos elementos, al alcance de la mano, como bolas de espuma plástica, envases plásticos o simples bollos de papel. Se van colocando en su lugar y se los retiene con cinta engomada. Sobre esta base se empieza a armar una cubierta contenedora, con papel de aluminio, como el de cocina. Se va recubriendo y ocupando espacios menores, como si se modelara con plastilina, hasta que queda todo cubierto y con la forma definitiva, bastante avanzada; teniendo en cuenta que va la cubierta exterior.



Una vez armado, esta especie de boceto escultórico, se procede a armar la cubierta, que es la parte más trabajosa. Se pueden utilizar diversos materiales, pero los mejores son aquellos que no tienen sustancias volátiles muy molestas e irritantes. Nosotros utilizamos masilla epoxi para artesanos.



Para lograr un buen efecto de textura de escamas, verrugas, etc. se puede trabajar con distintos elementos, desde estecas, hasta cepillos, maderas, filos y puntas varias. También se puede realizar o completar cuando esté endurecido, esculpiendo con un minitorno con puntas diversas. Resulta útil dibujar con lápiz bien las escamas y otros detalles que se quieran esculpir. El torno sirve también, para rectificar partes que no resultaron bien o realizar cortes.



Bien terminadas las formas y los detalles más mínimos, comenzamos a pintar los colores de base, como siempre recomendamos pintura acrílica.



Para finalizar y teniendo en cuenta que la mayoría de las veces, el ejemplar debe ser lo más realista posible, obviamente es aquí donde se hace más necesaria la información de detalles, manchas, barreados, etc. Debemos pintar cuidadosamente, hasta quedar conformes. Una vez seca la pintura, le damos dos capas de barniz acrílico, teniendo en cuenta el brillo natural de cada parte del ejemplar; los ojos siempre con barniz brillante.



2b-Animales pequeños, sólidos sin base.

A veces los modelos, están destinados a formar parte de un ambiente o diorama, por eso es necesario que sean lo más naturales posible. Algunos podrán tener una base que se pueda integrar o disimular con el entorno, pero otros se verán mejor y más reales sin ella.



Para los que tienen una base, ya hemos descrito el procedimiento. Hay que armarla pensando en cómo se integrará en el diorama.



Para hacerlos sin base, hay que armar cuidadosamente las extremidades, armando todos los dedos con alma de alambre; teniendo en cuenta que están más expuestos a posibles golpes y roturas. El resultado es más realista, pero obviamente hay que contar con la mayor información posible, para lograr los mejores detalles.



En algunos casos especiales, basta solamente con hacer la parte que se va a ver.



En el caso de estos anfibios, es muy importante lograr mediante la mezcla de barnices, el brillo exacto para cada caso, ya que la piel puede ser más seca, como en los sapos o más húmeda en las ranas. Los ojos deben ser siempre brillantes.



2c-Animales pequeños, sólidos, sobre base, para tocar.

En casos especiales, por ejemplo para modelados destinados a ser tocados, es mejor dejar la masilla sin pintar. Se arman de la manera ya descrita, pero hay que trabajar más en la textura de la superficie. Estos fueron realizados para una experiencia con no videntes.





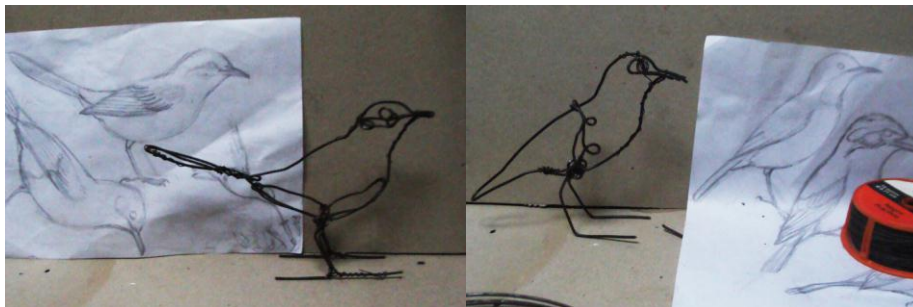
2d-Pájaros, sólidos, en una pieza, sobre rama o base.



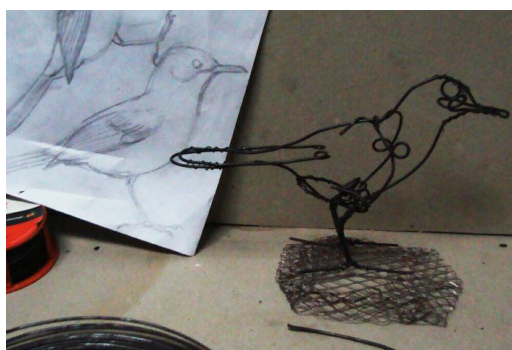
Como ya dijimos, resulta muy útil armarse páginas, con imágenes diversas de cada especie a hacer, para tener todas las referencias posibles, además del tamaño lo más exacto posible.



Como ya vimos, para extremidades, picos y otras estructuras finas, hay que hacer un alma con alambre, que sea bastante rígido pero maleable. Si es necesario se puede poner doble o triple, retorcido o trenzado.



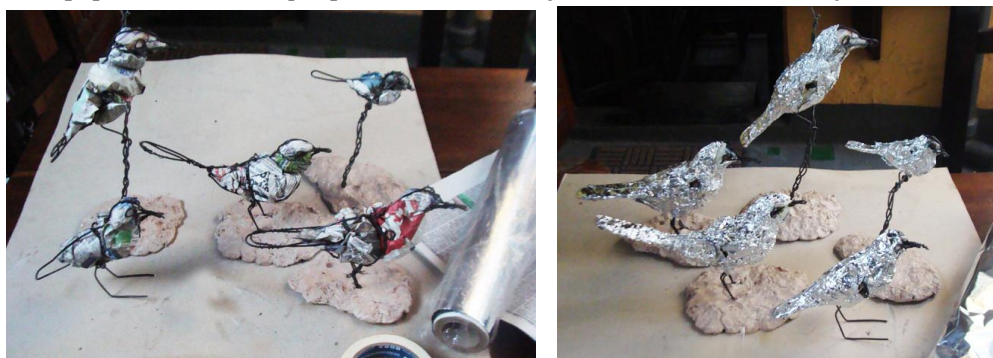
Para ejemplares posados en el suelo, conviene hacer una base de tela metálica o metal desplegado, en donde se traban los alambres de las patas.



Para pájaros posados en ramas, da muy buenos resultados hacer el alma de las patas larga, para trenzarla con varios alambres retorcidos, que serán el alma de la rama. A su vez los alambres de la rama, se unen con la base de metal desplegado. De esta manera queda todo unificado y sin peligro que se desprenda una parte.



Armado el esqueleto, hay que comenzar a darle volumen y forma. Repetimos que para las partes más voluminosas, como cuerpos y cabezas, se pueden utilizar distintos elementos, como bolas de telgopor, envases plásticos o simples bollos de papel; éstos se van colocando en su lugar y se los retiene con cinta engomada. Sobre esta base se empieza a armar una cubierta, con papel metalizado, que permite definir mejor las formas, al ser muy maleable.



Sobre este modelo primigenio, comienza la aplicación de la masilla epoxi, modelándola como plastilina. Hay que ir recubriendo todo, dando forma y haciendo todos los detalles posibles. Se pueden ir recubriendo partes o mitades, que se van trabajando una vez que se secó la anterior; de esta manera se pueden ir haciendo los efectos de textura de plumas y escamas, sin peligro de deformaciones o aplastamientos involuntarios. La cara y el pico particularmente, son muy importantes y deben ser modelados lo más preciso que se pueda.



Para lograr un buen efecto de textura de plumas y escamas, como dijimos se trabaja la masilla fresca, con distintos elementos, desde estecas, hasta cepillos, maderas, filos y puntas varias. Una vez seca y para trabajos mayores, también se puede esculpir con un minitorno y puntas diversas; resulta útil dibujar con lápiz las plumas y otros detalles que se quieran marcar. El torno sirve también, para rectificar partes que no resultaron bien o para realizar cortes. A las partes lisas, como picos, ojos, etc., hay que pasarle suavemente una lija muy fina, cuando esté bien endurecida.



Una vez bien seco, comenzamos a pintar, con acrílico.



Primero se pintan los colores de cada parte, como parches se color uniforme.



Por último comienza la pintura detallada, donde es inevitable contar con la ayuda de fotografías diversas. Hay que tratar de conseguir el mayor parecido posible y si es necesario pintar y repintar, hasta lograr el efecto deseado.



2e-Pájaros, sólidos, en varias piezas, sobre rama o base.

Esta es una variante de los anteriores y que se presta para especies más grandes, o con alas y colas más extensas. La mayor diferencia radica en la conveniencia de armar las alas y la cola aparte.

Las alas y la cola, están formadas por plumas, que forman estructuras amplias pero delgadas. Para reproducir este efecto, necesitamos una base o alma que le de rigidez a cada pieza. Según los casos, se puede utilizar tela de alambre mosquetero, metal desplegado de yesero, cartón o láminas plásticas.



Una vez diseñadas, recortadas y recubiertas de masilla, hay que unirlos bien al esqueleto del cuerpo, mediante alambres y masilla. Luego se continúa cubriendo el cuerpo con masilla y haciendo los detalles. Al final quedan bien fijados e integrados.



Para pintarlo y lograr que el ejemplar sea lo más realista posible, obviamente se hace más que necesario contar con la mayor cantidad de información gráfica, de detalles, manchas, barreados, etc. Recomendamos como siempre pintura acrílica, colores base y luego los detalles. Al final dos capas de barniz acrílico.

