

### **COLABORADORES**

### LA FASCINACION DEL PISTOLERO

- Pintura y realización: Fidel Rincón.
- Transformación caballo y figuras: Emilio Arredondo y Fernando Andrea.

### T.C. G. ARMSTRONG CUSTER

- Pintura: Raúl G. Latorre.

### LA CAZA

- Escenario, fondos y realización: Baldomero Sáiz.
- Caballos y guerreros indios: Fidel Rincón.
- Caballo con manta e indio y guerrero indio con caballo blanco: Luís G. Platón.
- Personajes diligencia: J. Francisco Gallardo y Jesús Gamarra.
- Caballos diligencia: Mario Ocaña.
- Diligencia: Baldomero Sáiz.
- Transformación figuras: Fernando Andrea.

### LA OFICINA DEL SHERIFF

- Escenario, circuito eléctrico y realización: Mario y Rafael Milla.
- Transformación figuras: Fernando Andrea y Emilio Arredondo.
- Pintura de accesorios, Marshall y preso: Fidel Rincón.
- Pintura de Wayne: Rodrigo H. Chacón.

### OFICIAL DE CABALLERIA E.U.

- Pintura: Jesús Gamarra.

TEXTOS: Raúl G. Nomaldía.

FOTOGRAFÍA: Raúl G. Nomaldía y Acción Press, S.A.

DIBUJOS: F. Andrea, B. Sáiz y R. Hernández.

COORDINACIÓN: Raúl G. Nomaldía. DISEÑO Y MAQUETACIÓN: Andrea Press.

IMPRESION: Gráficas MAE. FOTOMECÁNICA: Filma Dos.

COMPOSICIÓN: I.D.A. EDICIÓN: Andrea Press.

(Queda prohibida la reproducción total o parcial de fotografías, textos y dibujos mediante impresión, fotocopia o cualquier otro sistema, sin permiso escrito de Andrea Press.)





### INTRODUCCION

Son varias las razones que nos han llevado a solicitar la publicación que tiene en sus manos.

Quizás la más antigua de todas estas razones sea la moda del Oeste americano, ampliamente difundida en los años cincuenta y que tanto ha influido en aquellos que ahora están en los cuarenta.

Otra razón, sin duda más importante, es la tendencia que ha dominado el modelismo durante las últimas décadas con una temática prácticamente dedicada a dioramas, vehículos y figuras de la Segunda Guerra Mundial.

Esta circunstancia, aunque positiva en cuanto a que ha significado una considerable popularización del hobby del modelismo, ha dejado de lado, sin embargo, muchas inexploradas posibilidades modelísticas, al concentrarse en un mismo período histórico.

La realidad es que el número de temas ofrecido por la historia y la realidad va muchas veces más allá de la imaginación.

Por todo lo anterior, la intención de esta publicación es ensanchar la perspectiva actual del modelismo mediante la presentación de trabajos que, bien por la originalidad del tema en sí mismo, o bien por la manera "distinta" de abordar temas tradicionales, supongan una alternativa real para aquellos modelistas y observadores en general deseosos de dar un paso más allá en el fascinante mundo del modelismo estático.

Conscientes de la gran importancia del componente didáctico que toda publicación de este tipo debe incorporar, hemos procurado mostrar con la máxima claridad las técnicas utilizadas mediante la introducción de dibujos o fotos explicativas siempre que se ha juzgado necesario.

No quiero finalizar estas palabras de introducción sin expresar mi gratitud y mi admiración a todos los artistas y artesanos que con su dedicación y esfuerzo han conseguido que esta publicación fuera posible.

Carlos Andrea



## EL DORADO OESTE

UN FASCINANTE VIAJE MODELISTICO AL VIEJO OESTE

### INDICE

•	INTRODUCCION	3
	LA PASCINACION DEL PISTOLERO	
•	T.C. GEORGE A. CUSTER	
	LA CAZA	23
•	LA OFICINA DEL SHERIFF	47
	• OFICIAL DE CABALLERIA E.U. • SERIE IV " EL DORADO DESTE "	61 65



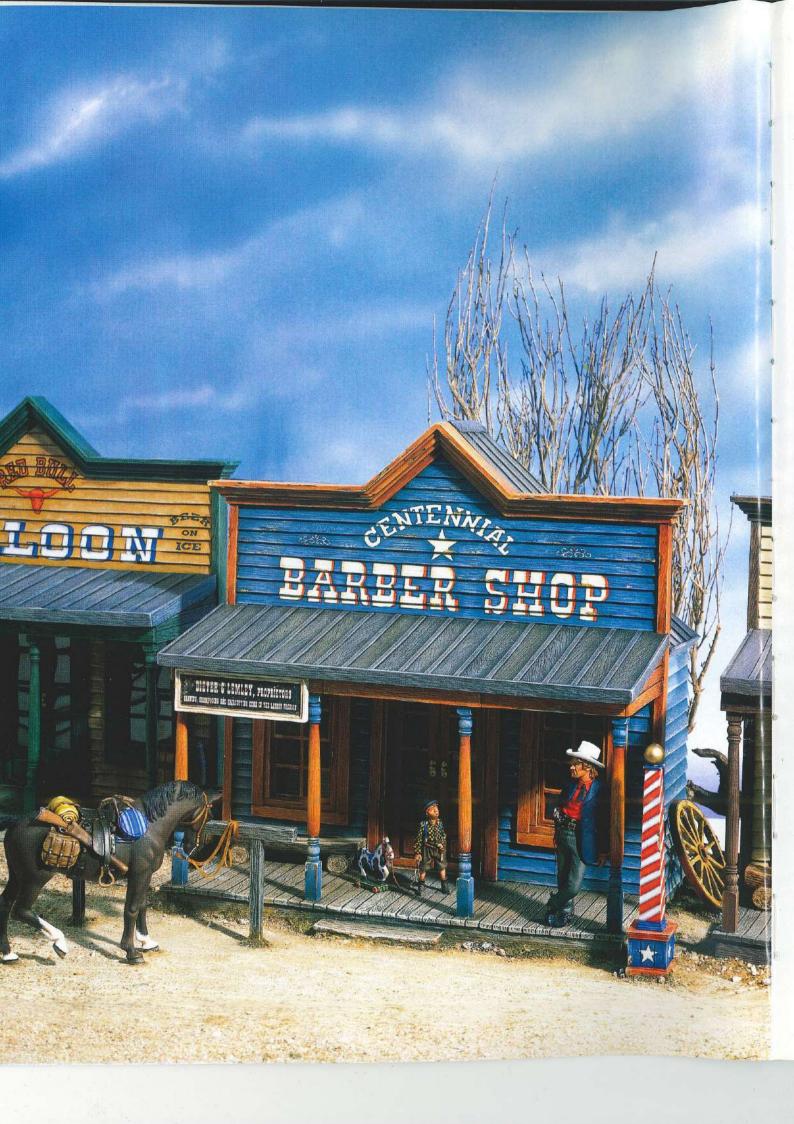
## C \* A \* P \* I \* T \* U \* L \* 0 \* 1

# GUNFIGHTER GLAMOUR 1800

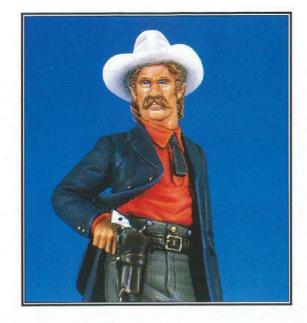
Difícilmente puede imaginarse una ciudad del Oeste sin una serie de edificios representativos tales como el Saloon, la oficina del Marshall, el banco o la barbería. Esta última solía tener un lugar de preferencia en la disposición urbana de las ciudades del Oeste. Allí los vaqueros y los ciudadanos se relajaban sentados en confortables asientos mientras que el barbero ejecutaba su oficio en medio de una atmósfera distendida donde se charla sobre lo divino y lo humano.

Quizás la más famosa de las barberías del Deste fuera la "Cenntenial Barber Shop", en la famosa Dodge City. Su evocador nombre se tomó prestado para figurar en la fachada de la barbería de este diorama que alberga a dos "personalidades" de Andrea editadas hace años para celebrar el clásico tópico del niño completamente fascinado con su ídolo el pistolero...[¿Recuerda "Raíces Profundas"?].

Por razones desconocidas algunas personas piensan que la transformación de figuras metálicas es más dificultosa que la conversión de figuras de resina o plástico. Por el contrario el metal es mucho más fácil de cortar, limar o lijar que otros materiales, siendo posible doblarlo y darle forma. Finalmente el metal presenta la particular ventaja para los principiantes de poder despintarse la pieza con facilidad, permitiendo así corregir posibles errores.

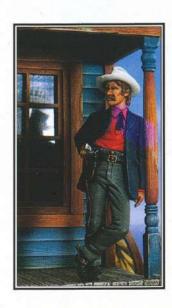










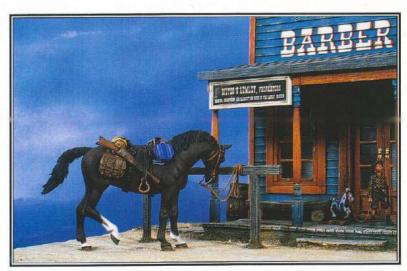


Este diorama es una sencilla escena en torno a un kit producido por Miniaturas Andrea hace algunos años al que se le han añadido una fachada de un típico edificio del Oeste y un caballo que equilibra la composición.

Todos los elementos han sido transformados en alguna medida antes de ser pintados y colocados sobre la base del diorama.

Aunque algunos modelistas piensan lo contrario, la transformación de figuras comerciales no es difícil una vez que se conocen unas cuantas técnicas básicas.

Una de las claves principales para obtener un resultado correcto en la realización de dioramas es la planificación. Para éste se ensayaron varias posibilidades de colocación de los distintos elementos en busca de la máxima efectividad, antes de empezar los trabajos propiamente modelísticos. Las mismas reglas que rigen en la pintura o el dibujo son las que básicamente se aplican al diseñar la estructura de un diorama: evitar excesivos paralelismos o simetrías, conseguir armonía en la distribución de los distintos elementos o masas, etc.



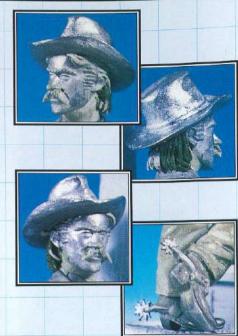


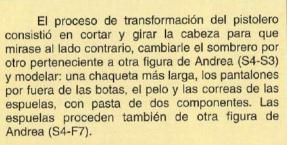
## \* 0 \* N \* S \* T \* R \* U \* C \* C \* I \* 0 \* N











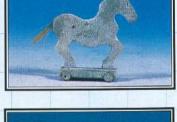
Al niño simplemente se le ha acortado el cuello, reposicionando de nuevo la cabeza y modelando un tosco revolver de madera, que porta sin duda en imitación de su ídolo.

El caballito de madera se construyó enteramente para el diorama. Su realización es muy simple y puede hacerse recortando la silueta en una lámina de madera o de plasticard. La base se fabrica de idéntica manera y las ruedecitas pueden hacerse sencillamente con pasta de modelar. El toque final se dio con la ayuda de algunos trozos de cable eléctrico simulando la cola.

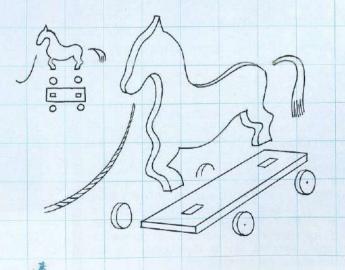
Lo más atractivo de las transformaciones es comprobar como una determinada figura puede cambiar, y hasta en algunos casos mejorar, mediante la introducción de cambios de complejidad diversa.

Algunos modelistas han conseguido mediante la transformación resultados muy distintos de la miniatura original, con la aportación de grandes dosis de creatividad; aunque también puede construirse un diorama muy atractivo prescindiendo de la transformación de estos personajes.













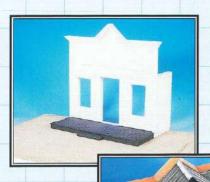
PUUUUUUUUUUUUUUU LISTA DE PRODUCTOS ANDREA O PIEZAS UTILIZADAS

\*S4-A16 Fachada del Oeste. \*S4-S01 Pistolero y niño. \*S4-A10 Montura de Cowboy. \*S4-A09 Winchester. \*\$4-\$06 (Rueda).

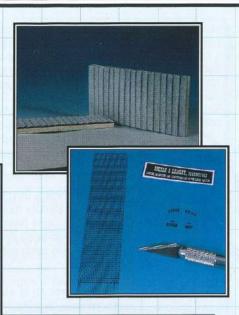
\*S5-A17 (Cuerpo del caballo). \*S4-F05 (Cuello del caballo).

\*S4-F01 (Cabeza del caballo).

\*\$4-F07 (Lazo). \*S4-S03 (Alforjas).























La fachada del Oeste es un kit de gran calidad que sólo requirió que se preparasen en madera de balsa las secciones de las paredes laterales y una porción del tejado, para añadir volumen y profundidad a la construcción. Las vidrieras con rótulo de las ventanas se pueden fabricar pintándolas sobre acetatos transparentes o, de forma más sencilla, dibujándolas con un ordenador o fotocopiando los motivos sobre un acetato.

El caballo del pistolero se obtuvo a partir de kits y piezas comercializadas, a las cuales hubo que realizarles algunas operaciones de transformación. Básicamente, al caballo (S5-A17) se le cambió la cabeza por la del (S4-F05) y se le reposicionó una de las patas traseras, que ahora aparece levemente levantada. La brida se fabricó con simple tira de estaño y el bocado con cable eléctrico. La cola y las crines se modelaron con masilla Duro y la cantimplora y la funda del rifle se modelaron con masilla Milliput que, a diferencia del Duro, puede ser limada y lijada por lo que resulta idónea para sellar juntas entre las piezas, ya que puede igualarse con facilidad.

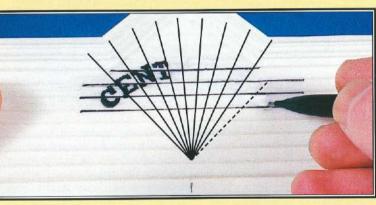
Para muchos modelistas la fase de pintura es la que justifica todas las demás y donde se halla contenida la parte más atractiva de esta afición. Sin embargo, sólo se puede conseguir una pintura satisfactoria cuando todas las fases previas de preparación de las piezas han sido cumplidas, por lo que todas las buenas figuras incluyen instrucciones en este sentido que es conveniente seguir con atención.

Después de muchos años utilizando las pinturas al óleo, de incómoda manipulación, tóxicas y de lentos resultados, la técnica moderna ha puesto a disposición del modelista pinturas acrílicas solubles en agua y de secado casi inmediato. La gama Andrea Color de pinturas acrílicas, mediums y barnices, se ha fabricado para servir a los modelistas más exigentes que quieren conseguir un placer absoluto al pintar sus miniaturas sin tener que soportar desfasadas molestias.

La técnica a utilizar con estas pinturas es limpia y sencilla consistiendo básicamente en la sucesiva adición de capas de pintura muy diluida en agua, que van modelando las formas y volúmenes de la miniatura. Cada color se divide en capa base o tono intermedio, luces y sombras. Tanto las luces como las sombras se consiguen mediante mezclas de color a partir del color intermedio o base. Este proceso llamado de subidas (luces) y bajadas (sombras) será tanto más rico y atractivo cuanto más gradaciones se incorporen.

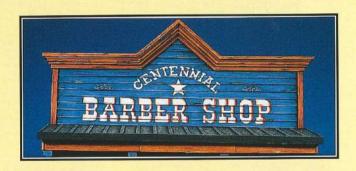
El acierto en la elección y mezcla de los colores es fundamental por lo que siempre es recomendable cierto conocimiento de la teoría de los colores y sus combinaciones, como el que se puede obtener de manera sencilla con el estudio de las ruedas de colores, a la venta en establecimientos especializados en materiales artísticos.

Para los no iniciados, una de las muchas ventajas de las miniaturas metálicas sobre las de plástico o resina es que pueden ser fácilmente despintadas en caso de que no estemos contentos con nuestro primer resultado y decidamos intentarlo otra vez.





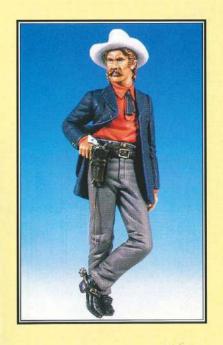


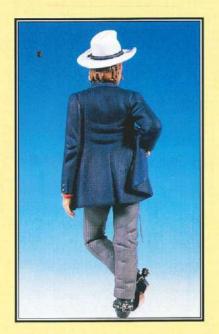


Una fase delicada es la rotulación de las letras sobre la fachada. El kit de Andrea incluye varios mensajes a escala que, no obstante tienen que ser transpuestos sobre la fachada.

Existen diversos sistemas, siendo el más sencillo pegar el letrero sobre la fachada, habiéndolo recortado previamente a medida de los listones. También puede calcarse sobre la superficie. En este caso se optó por dibujarlo con rotulador sobre la fachada donde, previamente, se han tomado medidas y dibujado el sector circular donde están inscritas las letras. El último perfilado se da con la pintura.







No se necesitan muchos útiles para poder pintar correctamente una miniatura. Quizás lo más importante después de unas pinturas de calidad y con una gama suficiente, sean los pinceles. Estos han de ser de la máxima calidad, con la punta afilada y no más finos que el -0-. En realidad un pincel del -0- otro del -1- y otro del -2- son más que suficientes para pintar todas las miniáturas que aparecen en este artículo.

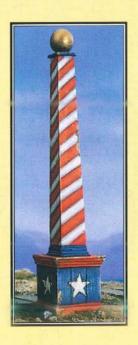
Los colores de los distintos elementos han sido cuidadosamente seleccionados procurando no saturar con demasiado colorido la escena y conseguir cierto equilibrio.

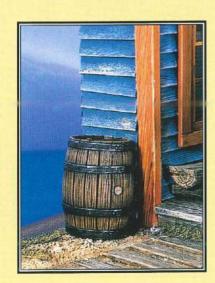
Al pintar las miniaturas es indispensable evitar tocarlas en todo momento. Con este objeto se han insertado segmentos de clips metálicos que fijan las piezas a pequeños tacos de madera que los sujetarán durante el proceso de pintado.

Para pintar caballos se utilizan pinceles más gruesos que den manchas más amplias de color, con la pintura muy diluida para evitar que se aprecien pinceladas una vez pintado.

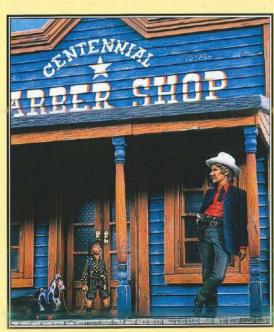








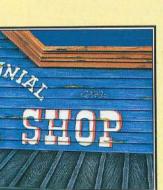


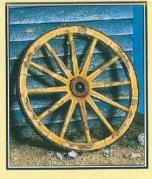


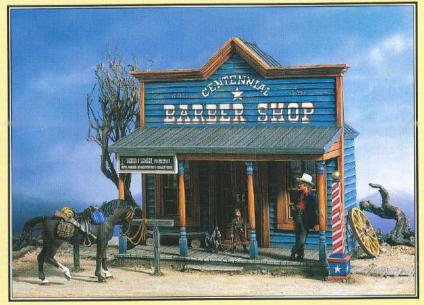


Pintar caras suele ser siempre la parte más temida al pintar miniaturas. En la secuencia de arriba se pueden apreciar las distintas etapas que hay que seguir al pintar una cara. Se requiere limpieza, máximo cuidado y algo de práctica.

Los efectos de desconchados de pintura en el diorama se obtienen pintando con una capa base las piezas, para posteriormente aplicar goma líquida de enmascarar, en aristas y puntos concretos. Una vez seco este producto, damos el color propio a cada pieza y transcurrido un tiempo, con una goma de borrar quitamos el enmascarador consiguiendo el efecto de descascarillado. Esta técnica se ha usado en la rueda, poste y en algunas zonas de la fachada.







#### TABLA DE PINTURA DEL PISTOLERO Y CABALLO NOTAS SUPERFIC. BASE LUCES SOMBRAS Al sombrear, CARNE AC-10 AC-10 + (10%) AC-9 1ª Sombra (65%) AC-10 + (35%) AC-16 pintura muy diluida. (aprox. 4Subidas) 2ª Sombra (25%) AC-10 + (75%) AC-13 Base + (10%) AC-32 AC-33 + (10%) AC-25 CAMISA AC-33 (aprox. 4 Subidas) Base + (10%) AC-20 CHAQUETA (65%) AC-22 + Base + (15%) AC-26 (15%) AC-6 + (aprox. 4 Subidas) (20%) AC-26 (90%) AC-19 + Base + (10%) AC-6 Base + (15%) AC-26 Al sombrear, **PANTALON** (10%) AC-26 (aprox. 4 Subidas) pintura muy diluida. SOMBRERO (50%) AC-19 + Base + (10%) AC-6 Base + (15%) AC-26 (50%) AC-6 (aprox. 4 Subidas) AC-43 para satinar **BOTAS Y** (75%) AC-26 + Base + (10%) AC-18 Base + (15%) AC-26 cueros. (15%) AC-43 + (aprox. 4 Subidas) CANANA (10%) AC-18 Cartuchos: **PISTOLA** (25%) AC-29 + Base + (10%) AC-29 Base (50%) AC-27 (75%) AC-27 (aprox. 1 Subidas) + (50%) AC-28 Subida: Base + (10%) AC-28 (70%) AC-26 + Base + (10%) AC-18 Base + (10%) AC-26 CABALLO (20%) AC-13+ (aprox. 5 Subidas) (10%) AC-43 Cascos: Base AC-19 Base + AC-6 CALZAS AC-39 Subida: (aprox. 3 Subidas) Base + (10%) AC-6 (aprox. 3 Subidas) PELO CABALLO Base + (10%) AC-19 AC-26 (aprox. 3 Subidas) (80%) AC-13+ Base + (10%) AC-16 Base + (15%) AC-17 SILLA (aprox. 4 Subidas) (20%) AC-43 (85%) AC-18 + ALFORJAS Y Base + (10%) AC-32 Base + (10%) AC-17 (15%) AC-43 **FUNDA RIFLE** (aprox. 4 Subidas) Cuerda: Base AC-15 Base + (10%) AC-8 Base + (15%) AC-41 PONCHO AC-40 Subida: Base + AC-6 (aprox. 4 Subidas) Base + (10%) AC-6 Cuadrícula: AC-20 CANTIMPLORA AC-36 (2 Subidas)

\*TODAS LAS REFERENCIAS PERTENECEN A LA GAMA ANDREA COLOR.



## C \* A \* P \* I \* T \* U \* L \* 0 \* 2

## Lt. Col. G. ARMSTRONG CUSTER 1873

1:8

La leyenda del viejo Oeste habría sido muy distinta si George A. Custer no hubiese existido.

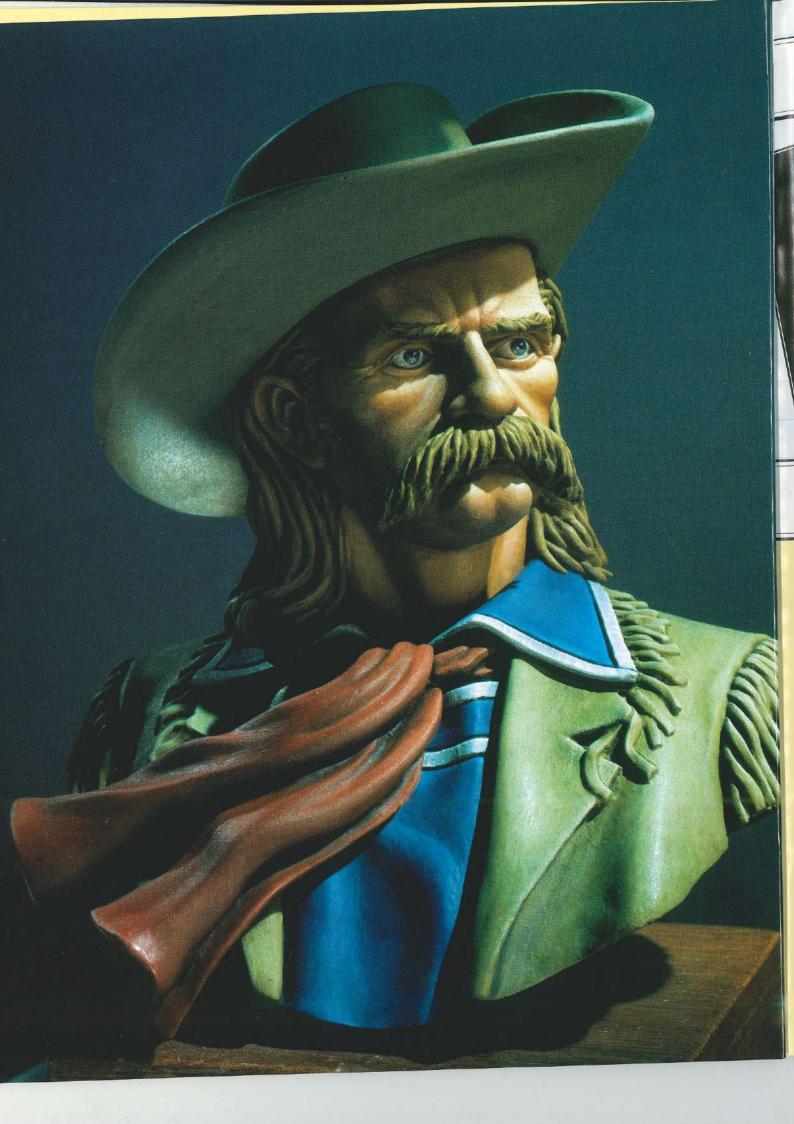
El intrépido y extravagante joven general de la Guerra de Secesión fue una de las máximas figuras del Oeste junto con Buffalo Bill, Wild Bill Hickock o Wyatt Earp, incluso antes de su famosa última batalla de "Little Big Horn".

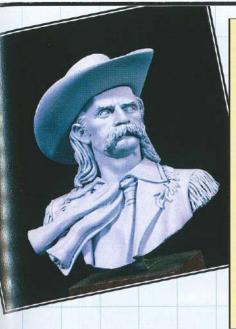
Este busto en metal de Andrea describe a Custer en 1.873, tres años antes de que encontrase un trágico destino, durante la expedición al Yellowstone en la que lucía un característico pelo largo, al contrario que en 1.876 cuando se lo dejó corto poco antes de la partida hacia Little Big Horn.

Raúl García Latorre pintó este busto consiguiendo una magnifica representación de la personalidad de Custer. Incluso su tez pecosa se ha tenido en cuenta, junto con uno de los típicos atuendos a los que Custer era tan aficionado.

Existe algún tipo de debate sobre si la escala de 1/8 es demasiado grande o no, en el sentido de que el grado de dificultad en la pintura podría variar en proporción directa al tamaño.

Si bien es evidente que una pintura deficiente se hace más patente en esta escala, la excelencia de la pintura del que aquí presentamos viene a demostrar que los bustos a 1/8 realzan extraordinariamente un trabajo de calidad.





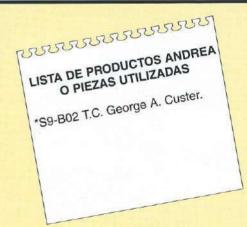
Para la realización de este retrato se analizaron decenas de fotografías de Custer que, inicialmente, fue uno de los personajes más fotografiados de su época.

El busto es el primero en la serie a escala 1/8 de Miniaturas Andrea "La Colección de Bustos". Es enteramente de metal, lo que de por sí constituye un reto ya que no es frecuente encontrar piezas de fundición en un tamaño tan grande. Para conseguirlo, la escultura se diseñó en base a unas pocas piezas huecas que encajan entre sí sin dificultades y de tal manera que las líneas de unión quedan ocultas sin que prácticamente sea necesaria la aplicación de masilla.

Una peculiaridad de este kit es que incluye un ángulo de latón que permite sujetar el busto por detrás a la peana eventualmente elegida, consiguiendo cierto efecto de ingravidez de todo el conjunto sobre la peana, sumamente elegante y que ayuda a compensar la siempre espinosa cuestión del corte con que finalizan en el pecho todos los bustos.

A Custer le encantaban los atuendos llamativos y en especial la famosa combinación de las camisas de bombero o marino con las chaquetas de ante con flecos. En lo que toca a su persona, era de piel pecosa, sin duda curtida por las largas expediciones al aire libre, de cabellos rubios y ojos azules.

## P \* I \* N \* T \* U \* R \* A



Materiales y herramientas de calidad son esenciales para un buen acabado. En la pintura de este busto se utilizaron pinturas de la gama Andrea Color por el rápido secado, limpieza y excelentes posibilidades de mezcla. Además, al ser solubles en agua no se necesitan disolventes. Se utilizaron pinceles tipo sable del 0, 1 y 2 con incluso alguno más grande para las superficies más amplias. Un truco de suma utilidad es aprovechar un estuche de los que suelen contener grageas de medicamentos para mezclar los colores y conservar las mezclas durante algún tiempo. Las paletas tradicionales hacen que las mezclas sequen demasiado rápido.

### CARTA DE COLORES

### \* Sombrero:

Base: (75%)AC-6 + (20%) AC-2 + (5%)AC-1

Luces: (90%)AC-6 + (10%)AC-2

Sombras: AC-26

### \* Carne:

Base: (75%)AC-16 + (5%)AC-2 + (5%)AC-12 + (15%)AC-10

Luces: (50%)AC-10 + (50%)AC-6 Sombras: (50%)AC-2 +(50%)AC-12

### \* Pelo:

Base: (10%)AC-26 +(80%)AC-40 + (10%)AC-5

Luces: (40%)AC-5 + (60%)AC-6 Sombras: (50%)AC-26 + (50%)AC-40

### \* Camisa:

Base: (90%)AC-22 + (10%)AC-36

Luces: AC-20

Sombra: Base + (15%)AC-26

### \* Pañuelo:

Base: AC-12 Luces: AC-33

Sombra: Base + (10%)AC-3

### \* Ribete Camisa:

Base: (50%)AC-19 + (50%)AC-6

Luces: AC-6
\* Chaqueta:

Base: (50%)AC-4 + (10%)AC-1 + (40%)AC-15

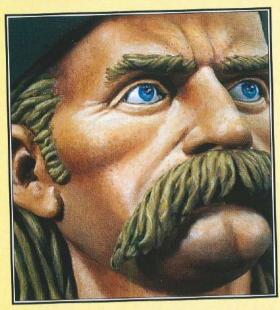
Luces: (80%)AC-6 + (20%)AC-4

Sombras: (25%)AC-26 + (50%)AC-4 + (25%)AC-2

(Todas las referencias pertenecen a la gama Andrea Color).







Una cara bien pintada es la parte más atractiva y decisiva en cualquier miniatura, y muy especialmente en los bustos.

Para pintar la cara se comenzó dando una capa de color base a toda la superficie delimitando cuidadosamente los ojos ya pintados. Al pintar este busto se ha conseguido una apariencia sumamente realista, en especial mediante el estudio del comportamiento de la luz sobre la superficie de la pieza, al colocar la misma bajo la luz de una bombilla y observar su distribución en luces y sombras.

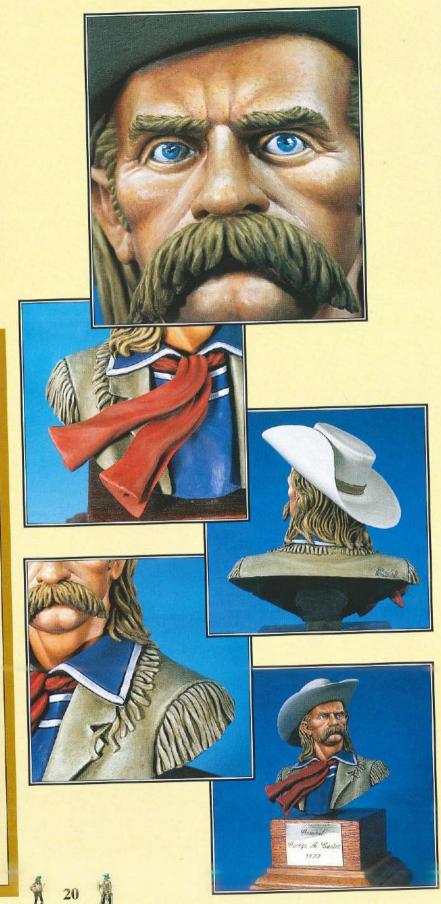
Las zonas de la cara que reciben más luz son la frente, la nariz y las mejillas por lo que el color de máxima luz -casi blanco- se reservó para estas superficies.

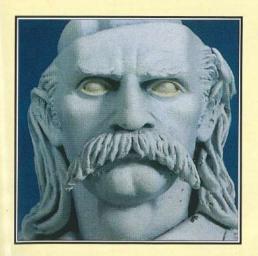
Las zonas de luz intermedia están en la frente, nariz, mejillas, barbilla, el triangulo formado por la base de la nariz y el labio superior y los párpados.

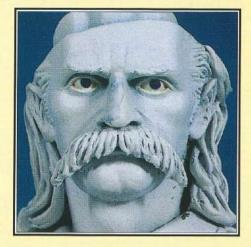
Las zonas de máxima sombra están debajo de las mejillas, del labio inferior y de las cejas. Esta última zona es importante y debe pintarse muy cuidadosamente ya que influye grandemente en el equilibrio general del rostro. Para las zonas de sombra se empezó por el color base sin nada más. Sombras más oscuras se consiguieron utilizando rojo y caqui oscuro.

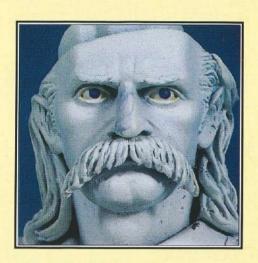
Es importante evitar sombras o iluminar en exceso ya que podría caerse fácilmente en un efecto de excesivo contraste o sobrepintado. El equilibrio entre luces y sombras es esencial.

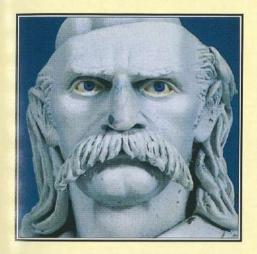
Una vez que el proceso de iluminado y sombreado fue completado llegó el momento de añadir sutiles detalles como las pecas.

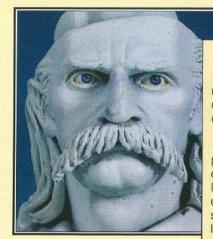










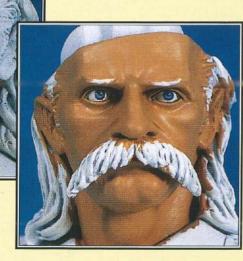


Un punto muy delicado es el de los ojos, que requiere de un cuidado exquisito. Los ojos y las cejas son responsables de una gran parte de la expresión de una cara.

Para pintar los ojos de manera realista se ha pintado el "blanco" de éstos con una mezcla de gris claro, con un toque de marrón como color base. Las luces se dieron añadiendo blanco en la parte baja del globo ocular. Una pequeñísima cantidad de rojo se incorporó para simular las pequeñas venillas en los extremos de los ojos.

Otra cuestión espinosa es la de centrar correctamente los ojos. Para resolverla se marcaron dos manchas negras que fueron paulatinamente agrandadas hasta conseguir el tamaño y forma apropiados, asegurándose de que ambos ojos tuviesen exactamente el mismo tamaño.

Para pintar los ojos azules de Custer se tomó como referencia la foto de los ojos de un artista de cine aparecida en una revista, preparando una mezcla de gris claro y azul cielo. Esta mezcla se aplicó después sobre los círculos negros hasta obtener un fino borde negro delimitando el azul. El aspecto húmedo de los ojos se consigue dando luces en la parte baja del ojo y sombreando en la de arriba. El toque final fueron manchas blancas en la pupila y el iris. Se utilizará negro para el párpado superior para así simular las pestañas y marrón claro para el párpado inferior. Para reforzar el efecto de brillo se aplicó barniz brillante a los ojos.





## C \* A \* P \* I \* T \* U \* L \* 0 \* 3



Entre todos los objetos que configuran el paisaje habitual del Lejano Oeste pocos resultan tan evocadores como las diligencias.

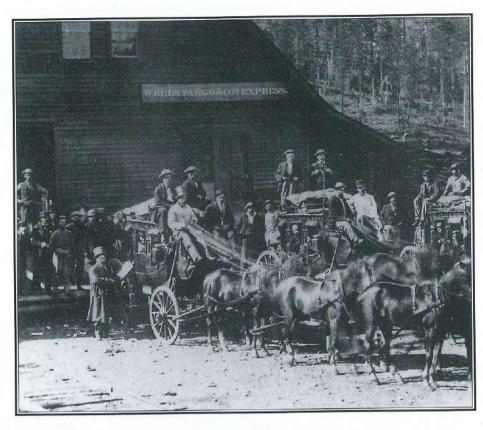
Su imagen romántica ha sido motivo de inspiración para muchos artistas, aunque quizá deba gran parte de su popularidad a la clásica película de John Ford "La Diligencia". A su vez, fue esta película la que sirvió de punto de partida para la realización del kit de Miniaturas Andrea que revolucionó en su día el mercado modelístico.

La posterior edición de varias figuras de indios al galope hizo posible la realización de un diorama de grandes proporciones que representara uno de los pasajes sin duda más emocionantes en la historia de diligencias: la persecución a todo galope por un grupo de indios, sioux en este caso, salvajemente determinados a dar caza tanto al carruaje como a los tripulantes.

La mayoría de los dioramas de gran tamaño no soportan demasiado bien el acercamiento del espectador. Al haber buscado fundamentalmente un efecto de conjunto, se omiten sutiles detalles que, en principio, pudieran hacer el trabajo interminable. No es este el caso de "La Caza". Aquí, las delicadas figuritas, todas ellas de metal, que corren a todo galope sobre el terreno, han sido pintadas con extremo cuidado, incorporando muchos detalles y motivos que sólo pueden ser apreciados de cerca y, en algunos casos, con lupa. Incluso los ocupantes de la diligencia están aquí, con sus respectivas personalidades y modos de reaccionar ante el ataque.

Las diligencias, a pesar de haber representado un considerable avance en los medios de locomoción del siglo XIX, eran vehículos nada confortables que tampoco debieron ofrecer a los pasajeros de la época la imagen romántica que tanto conocemos. Estos vehículos habían evolucionado a partir del típico carruaje inglés del siglo XVI, siendo muy similar a los utilizados en la primera línea de diligencias americana que en 1732 unía Burlington y Amboy en la actual New Jersey.





En 1756, la línea New York-Philadelphia necesitaba tres días y dieciocho horas de viaje para cubrir una distancia que se recorre hoy en día en una hora y media.

La primera "diligencia" se fabricó en América, en Concord, New Hampshire por la Abott Downing Company en 1827 y el diseño tuvo tanto éxito que fue rápidamente imitado por otras compañías.

Fabricados con madera, hierro y cuero estos coches pesaban 900 kg. en vacío y se

vendían al precio de 1.500 dólares, lo que para la época era toda una fortuna.

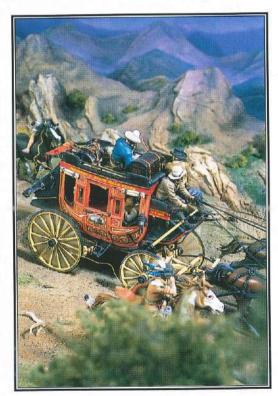
Era frecuente desplazar hasta 18 o 20 "pasajeros" alojados dentro y fuera del carruaje más el conductor y uno o dos guardias armados.

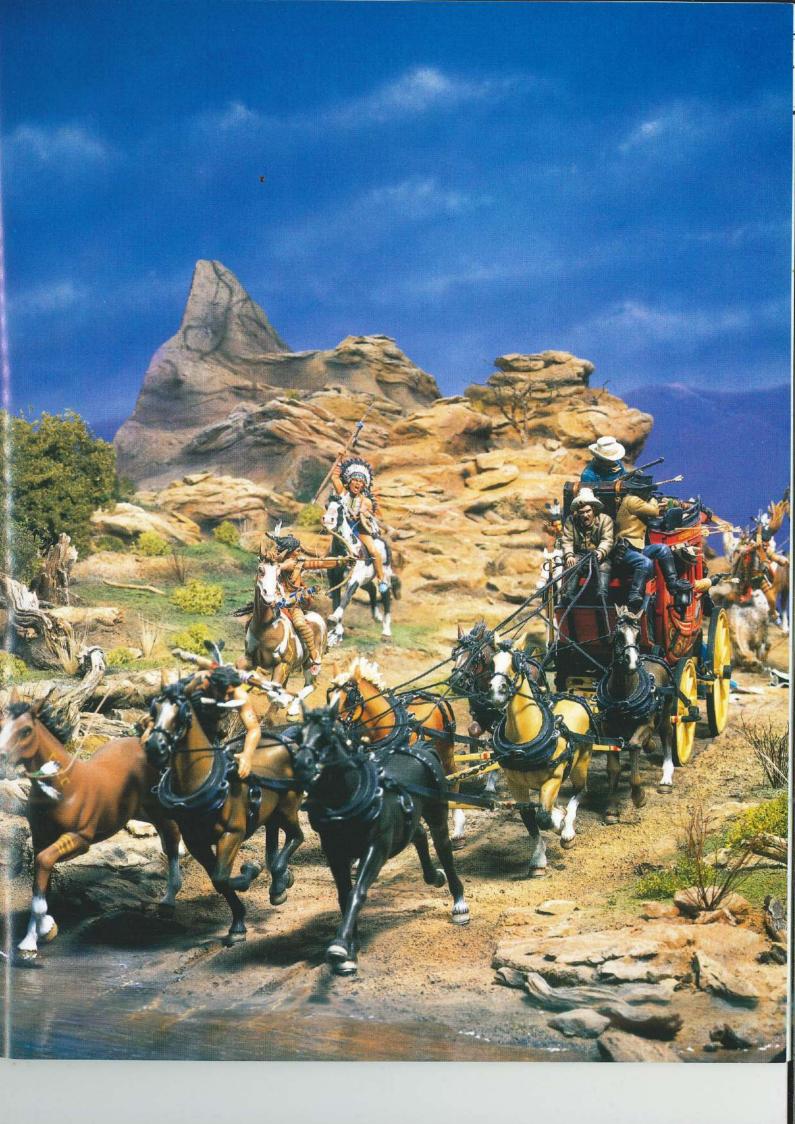
A mediados del XIX, un viaje desde Mississipi a California costaba unos doscientos dólares y tenía una

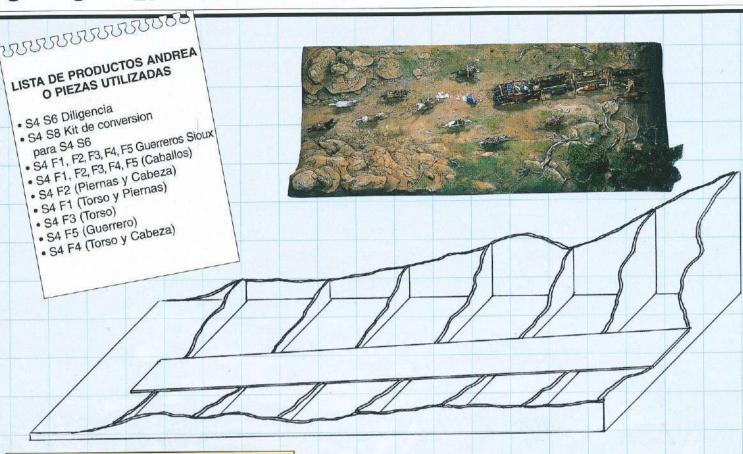
duración, siempre y cuando no se produjera algún contratiempo como el que ilustra este diorama, de unas tres semanas.

Los tiros de caballos eran de 4 a 5 animales en función de la distancia a recorrer o el tipo de terreno. En terreno normal un coche completamente cargado podía desarrollar una velocidad de 16 km/h. pero los caballos tenían que cambiarse cada 25 o 30 km. Paradas más largas se hacían cada 80 o 100 km. para descanso y alimentación de los pasajeros.

A pesar de la dureza e incluso peligrosidad de estos viajes, las diligencias cruzaron el Oeste durante muchos años. En 1.910 las últimas diligencias que todavía servían en áreas remotas fueron finalmente sustituidas por los recién aparecidos vehículos a motor...





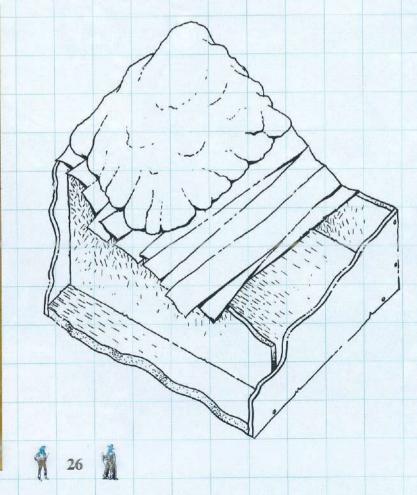


La construcción de terrenos o escenarios como complemento a las figuras es fundamental a la hora de ambientar un diorama.

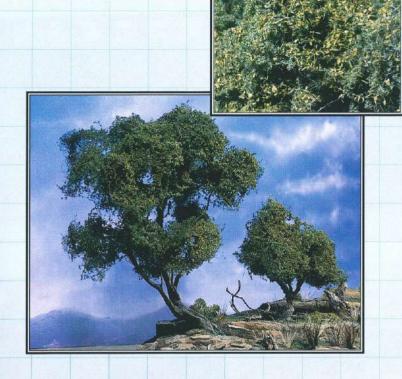
El primer paso consiste en la elección del terreno donde se va a desarrollar la acción, en este caso está inspirado en un paisaje original del oeste de los Estados Unidos.

Sobre una base de "tablex" de 10 mm. se pegan los laterales de contrachapado de 5 mm. para formar una caja. Una vez seca la cola, se colocan las costillas, todas con la misma separación entre si y el perfil del terreno elegido, previamente cortado. Cuando estén secas, deben pegarse estrechas tiras de papel fino para unir las costillas y formar una base sobre la que pegar la pasta de papel. Una vez seco todo el conjunto han de colocarse piedras naturales y pasta de papel a la vez que se le da forma con espátulas, cepillos, etc. La hierba se adhiere con cola, como las piedrecitas y la arena fina.

Concluida esta primera fase se procede a pintar el terreno. Primero dando una mano general con los colores de fondo, marrones, ocres, verdes, grises, etc., en segundo lugar aplicando lavados con tonos más oscuros que la base, procurando que se introduzcan en todas las grietas. Cuando se seque,se aplica el pincel seco con tonos más claros que la base y por último, con un aerógrafo deben perfilarse y sombrearse algunas rocas para resaltarlas.



## $C \times O \times N \times S \times T \times R \times U \times C \times C \times I \times O \times N$

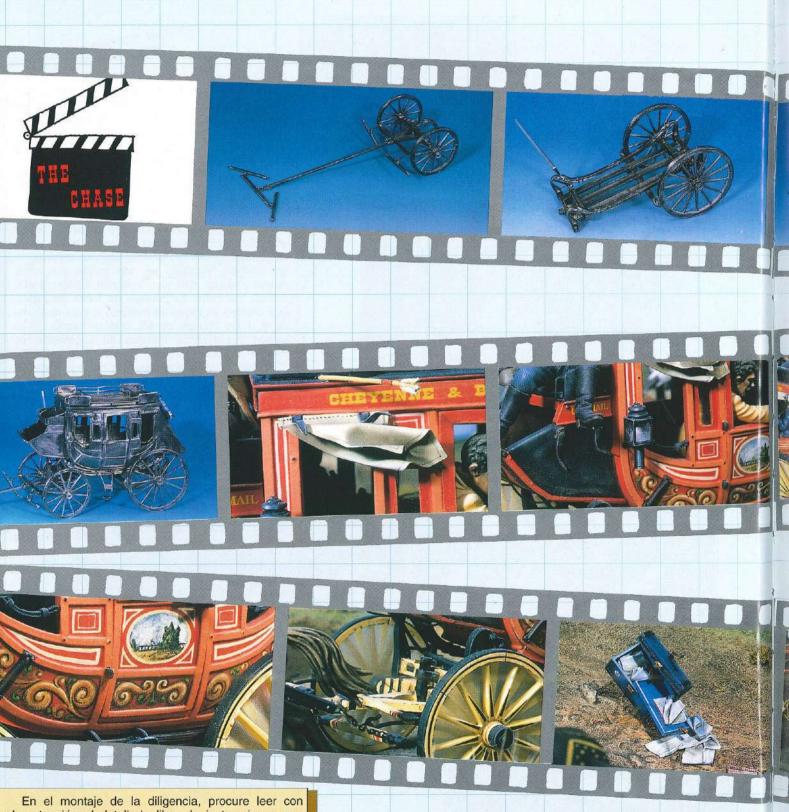


Una vez completado el proceso de construcción y pintado del terreno hubo que pensar en la decoración con elementos vegetales de las diferentes zonas del diorama. Para este fin se seleccionaron varios tipos de árboles, juncos, etc. que fuesen compatibles con el paisaje representado. En este caso se optó por no recargar en exceso el diorama ya que la zona rocosa seleccionada debería ser en gran medida semi-árida.

Los árboles principales del diorama son los utilizados en las maquetas de trenes eléctricos, a los cuales se añaden hojas y algunos detalles en los troncos. También se han usado pequeñas ramas y raíces naturales imitando árboles secos caídos, así como fragmentos de rocas naturales, que añaden un toque de realismo a las riveras del río y a los taludes de las crestas rocosas. Los juncos y pequeños matojos de vegetación se realizaron con material de decoración para dioramas. El río es una superficie plana pintada. La imitación del agua se consiguió con colores marrones, verdes, azules, simulando la corriente con manchitas blancas y grises. Para darle brillo es necesario aplicar una capa de cola de vinilo y luego barniz brillante.

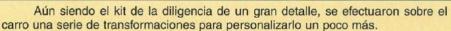






En el montaje de la diligencia, procure leer con ucha atención el detallado libro de instrucciones que iministra el kit. Es de especial importancia comprobar petidas veces los encajes de las piezas en cada paso, ites de su pegado definitivo y uniendo de una manera blida aquellas partes que van a soportar peso. Esto ermitirá el transporte seguro del conjunto, una vez rminado.



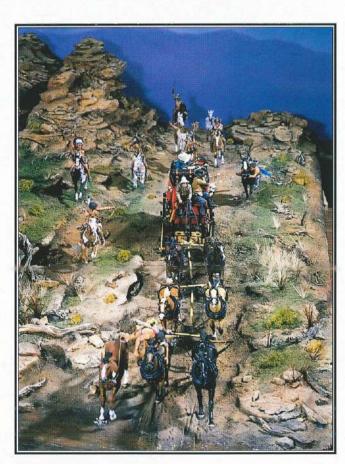


- \* En el pescante se han eliminado los laterales, sustituyéndolos por lámina de estaño, dándoles arrugas y añadiendo una pequeña argolla y dos refuerzos metálicos en su parte baja.
- \* Los faroles se han construido totalmente en "scrach" con pequeños trozos de "plasticard" y aluminio. Los cristales son piezas de acetato transparente.
- \* Las cortinas son de estaño fino y se les ha añadido unas pequeñas hebillas. Fueron dobladas para crear la sensación de estar al viento.
- \* A las ruedas se les colocó una lámina circular de acetato transparente con los radios pintados para simular el movimiento.
- \* La capota del equipaje está construida con una lámina fina de aluminio, dándole arrugas y un poco de vuelo. También le fueron añadidas unas correas de estaño con pequeñas hebillas de un kit de metal.
- \* El baúl está totalmente hecho con "plasticard" y la ropa está hecha con estaño y bodyputty.





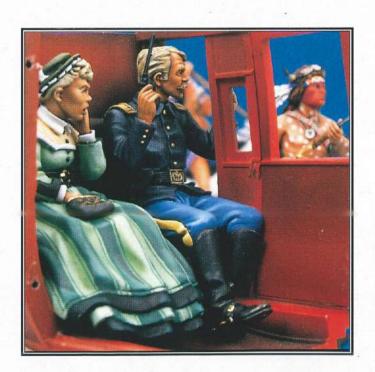






Uno de los elementos más atractivos que se pueden encontrar en el kit de la diligencia de Miniaturas Andrea es el conjunto de los personajes. Estas bellas figuras en 54 mm están estrechamente basadas en las que aparecen en la famosa película, incluyendo al mismísimo John Wayne.

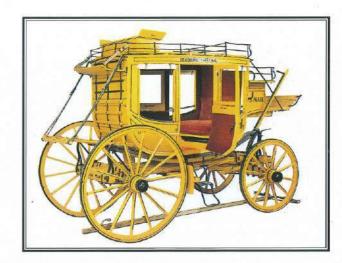
Todos ellos son arquetipos que se repiten en otras muchas películas del Oeste. El galante oficial de caballería, la joven y asustadiza maestra, el jugador de fortuna o un doctor que abusa de su "medicina" favorita, incluso en momentos de máxima tensión.















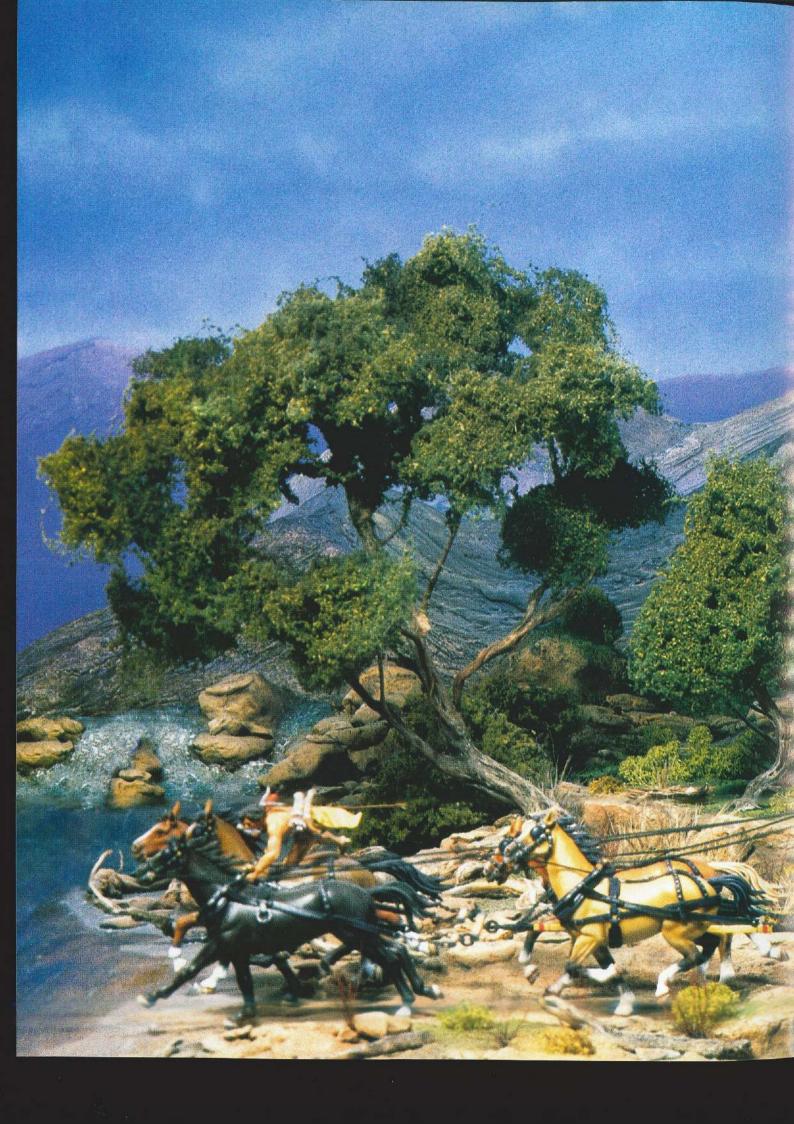
Dada la antigüedad del tema, las pocas diligencias de época que han sobrevivido y la inexistencia de la fotografía a color en el período que nos ocupa, no es posible realizar una lista detallada de todos los colores en los que pudiesen pintarse estos carruajes. Sin embargo, la típica combinación de rojo y amarillo que aquí aparece sí está suficientemente contrastada en cuanto a su veracidad e incluso parece que fue la más frecuente. Existen diligencias pintadas en amarillo y en verde y no deben descartarse otros colores. Común a todas ellas eran las decoraciones con volutas y filigranas tan propias de la estética victoriana y que se presentaban en gran diversidad.

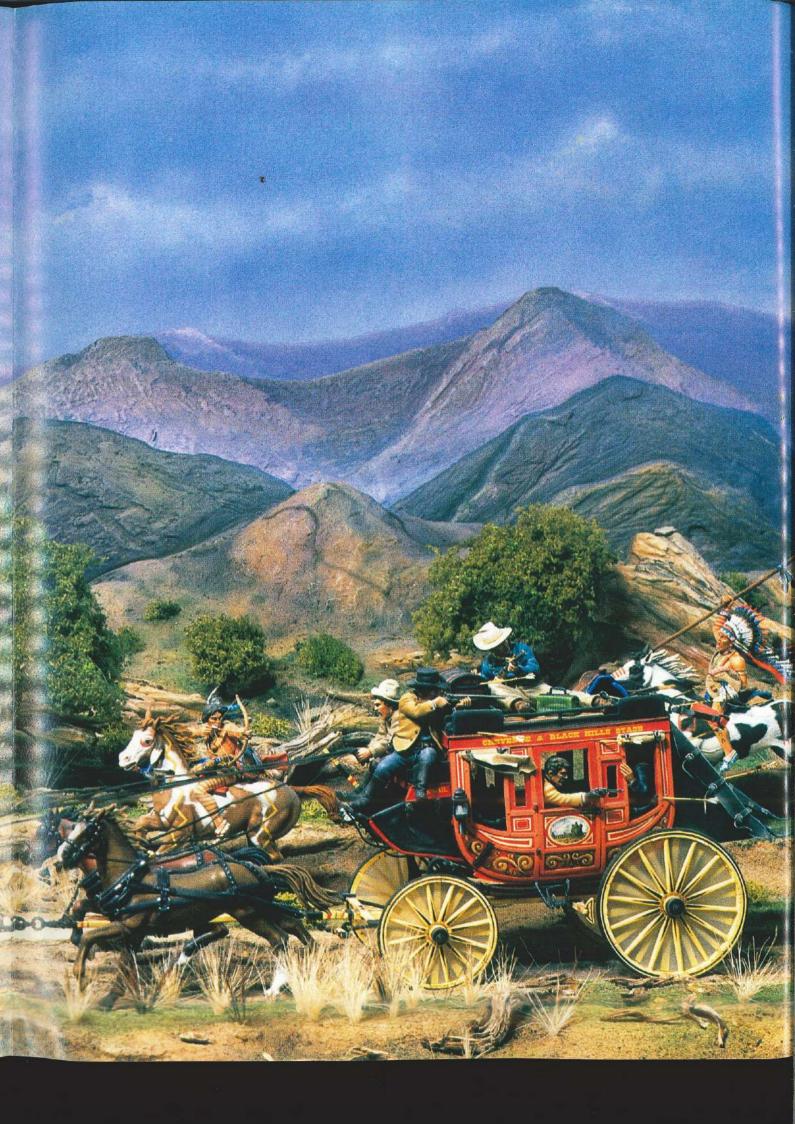
Otro ornamento muy frecuente en estos coches era la pintura de paisajes e incluso motivos simbólicos o representativos en las puertas.

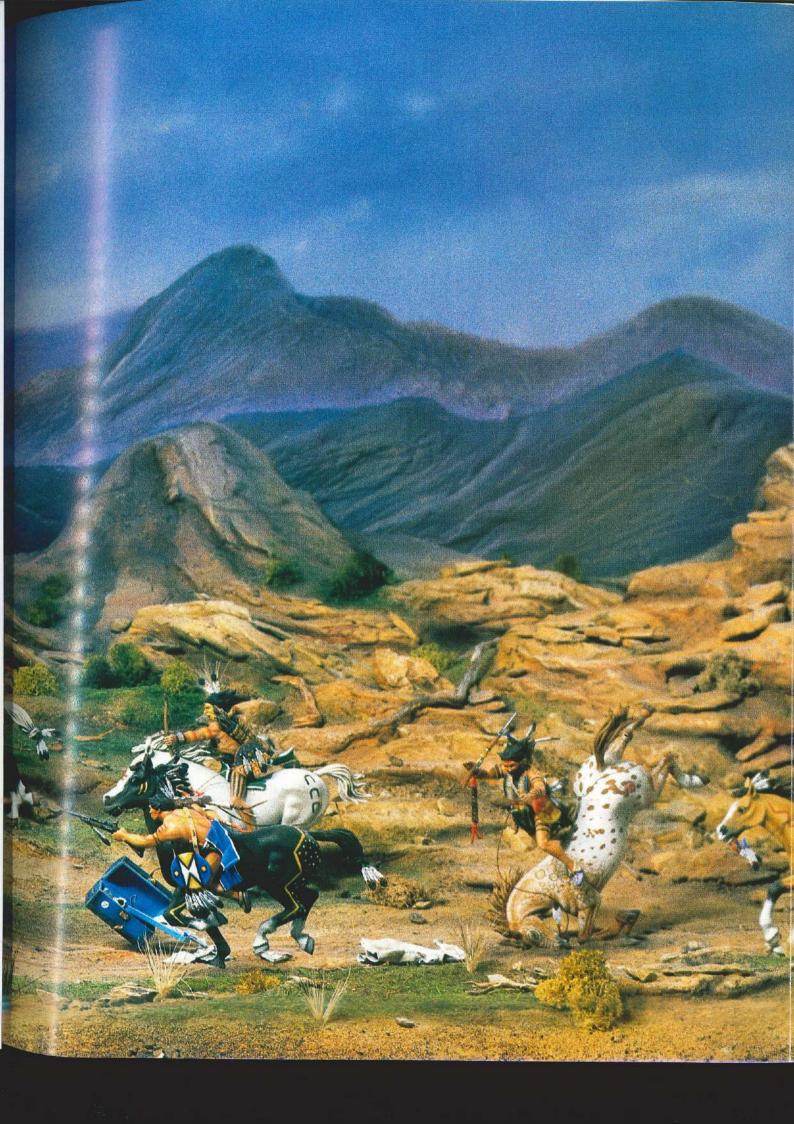
Aunque el kit de Miniaturas Andrea incluye un soberbio juego de transferibles, se han descartado algunos de ellos para sustituirlos por motivos pintados a mano de raro virtuosismo. Se pueden encontrar motivos similares en publicaciones especializadas, películas, museos, etc.









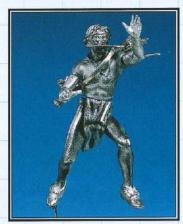




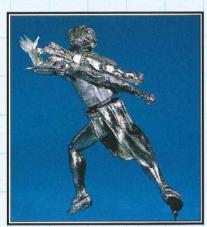
## $C \star O \star N \star S \star T \star R \star U \star C \star C \star I \star O \star N$

Dado que el diseño del grupo de indios se realizó pensando en que la mayoría de sus piezas fuesen intercambiables (torsos, brazos, cabezas, accesorios, etc.), las posibilidades de crear nuevas figuras con un sencillo intercambio de piezas son Tan amplias posibilidades enormes. transformación se ensayaron en dos de los indios, el que va a cola del grupo con el brazo en alto y el que acaba de disparar su flecha. La transformación del indio que está saltando sobre los caballos de la diligencia es más compleja que las dos anteriores y necesitó de más operaciones. Se practicó una ranura en la boca para colocarle el cuchillo. Este último se construyó con lámina de estaño (hoja) y con dos tiras de plástico (mango). El torso utilizado fue el del S4-F04 al que se le cortó el brazo derecho a la altura del brazalete. El corte se efectuó con una sierra de marquetería usando un pelo muy fino para metal. Las piernas y brazos provienen del S4-F05. A todas las piezas se le eliminaron los tetones de encaje para un mejor ajuste y se colocó uno nuevo (fabricado con un trozo de alambre) en la punta del pie derecho para sostenerlo al caballo. La correa del carcaj se fabricó con lámina de estaño y los taparrabos (S4-F04) se doblaron ligeramente para reforzar la sensación de realismo. Los brazaletes han sido eliminados con una cuchilla y lima de los brazos de la figura. Para ensamblar todas las partes que forman el cuerpo de la figura es necesario perforar en las uniones todas las piezas con una broca de 2mm y rellenar los agujeros con masilla. Posteriormente se inserta un alambre entre ambas piezas y se posicionan de una manera natural. Por último se deja secar la unión y se rellenan las posibles juntas con masilla.

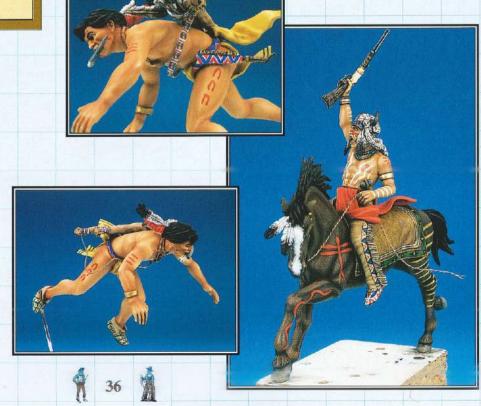




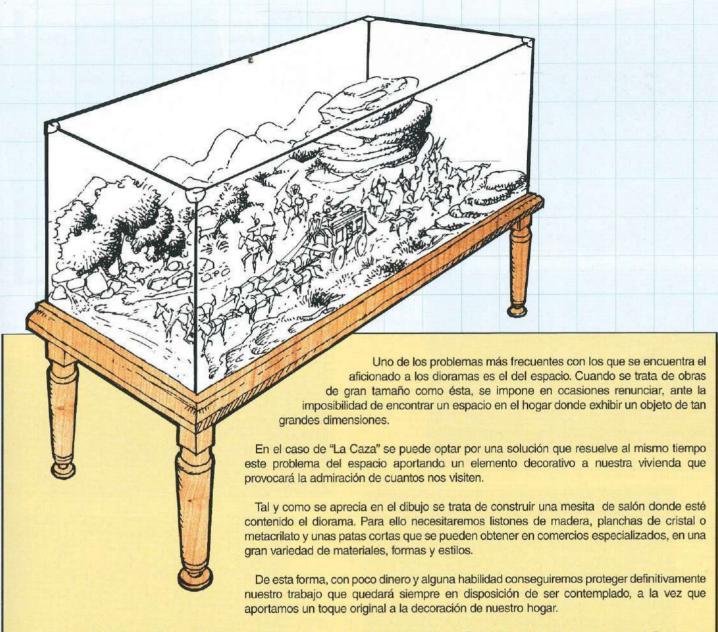








# $C \star O \star N \star S \star T \star R \star U \star C \star T \star I \star O \star N$



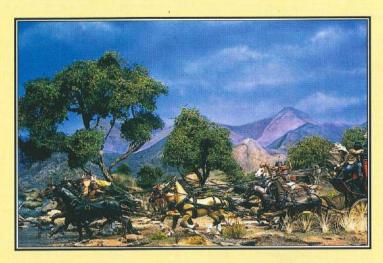
Paso nº1.- Se cortó una plancha de aglomerado con las debidas proporciones . Todos los elementos que integran el diorama se colocan en escena para calcular dichas proporciones con exactitud. Una tabla de 5mm de espesor debería de servir para la mayoría de los diseños posibles. El espesor de la tabla vendrá determinado en todo caso por el tamaño y el peso del proyecto.

Paso nº2.- Una vez cortado a medida la tabla de aglomerado se construyó un marco de madera alrededor. Antes de pegar los distintos lados del marco, se practicaron rebajes para recibir la urna de cristal que se preparó posteriormante.

Paso nº3.- Las patas de la mesa se adquirieron en un almacen de bricolage. La altura de las patas depende del tamaño del diorama a construir. Estas patas pueden adquirirse acabadas o sin barnizar, dependiendo de las preferencias de cada uno.

Paso nº4.- Unas abrazaderas de metal se instalaron en las esquinas del tablero. Estas abrazaderas suelen venir incluidas con las patas. Una vez firmemente fijadas a las esquinas, se instalan las patas.

Paso nº5.- El elemento final es la vitrina de cristal. La mejor solución es llevar la mesa a un cristalero para que la haga a medida. El cristal es mejor que el metacrilato o el plástico porque no se raya u opaca con facilidad.



no se escogiesen con cuidado dichos colores entre la extensa gama de capas que presentan estos animales, podríamos provocar un efecto de irrealidad o de falta de armonía en el color. Es importante consultar libros especializados donde aparezcan los colores auténticos, así como las manchas de color y distintas peculiaridades de cada capa.

Se ha construido un tiro con 6 caballos por lo que la cuestión de la coloración de las capas de estos animales es de suma importancia, ya que si

El conjunto de piezas que integran el arnés del tiro formado por excelentes fotograbados, piezas de metal flexible y diversas anillas de latón, permite realizar una miniatura sorprendentemente fiel a la realidad tal y como se aprecia en las fotografías.

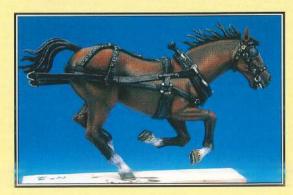












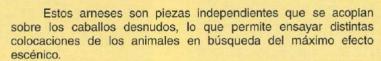










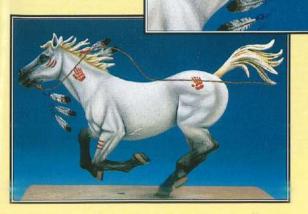


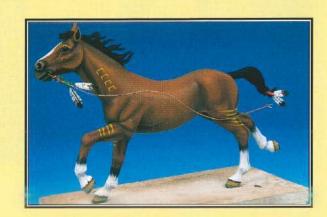
Así mismo, las colas y las crines de los caballos son intercambiables, lo que viene a aumentar las posibilidades de personalización en el montaje de este kit.

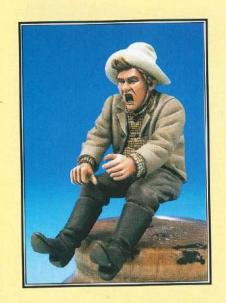
El cuero de los arneses se ha pintado de color negro a juego con el resto de los elementos de cuero del carruaje. El realismo que se puede conseguir con este tiro de diligencia es sorprendente por la sensación de velocidad conseguida y la limpieza de ejecución de las múltiples piezas que intervienen en el montaje.

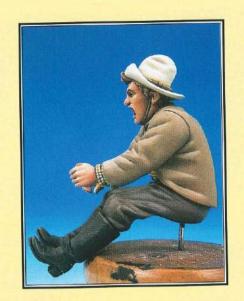
Los caballos (mustangs) montados por los indios, han sido adornados con plumas en sus colas, crines e incluso en la larga cuerda que usaban de rienda. Las plumas están colocadas con cable eléctrico muy fino o bien perforando la pieza e introduciendo los cálamos en ella. La rienda está realizada con tres cables eléctricos trenzados. Las pinturas de guerra que portaban eran de lo más variado y presentaban toda una simbología. Muchas de ellas hacían alusión al valor del jinete que los montaba y otras no eran más que representaciones de sus deidades, que usaban a modo de talismán. En la pintura de estos caballos aparece una amplia muestra de los símbolos más utilizados por estos guerreros.

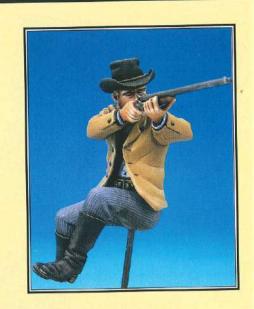
Los caballos están construidos intercambiando piezas del kit de la diligencia y de su kit de extensión, ya que éstos han sido diseñados como un "multipose", para poder realizar innumerables combinaciones.



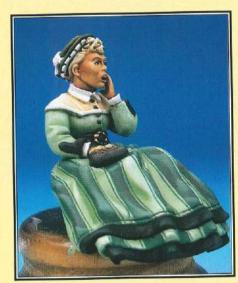


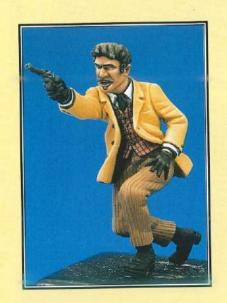






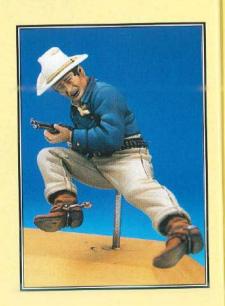


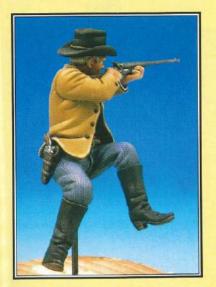


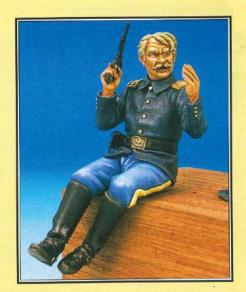


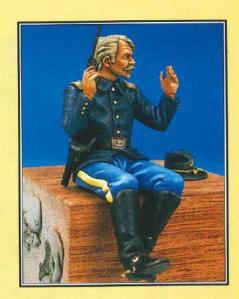


















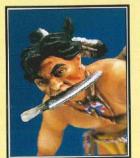
Si exceptuamos al militar, todas las demás figuras admiten una amplia gama de colores y patrones en la pintura. La moda vigente en el período correspondiente a estas figuras permite la introducción de colores vistosos, en especial en el vestido de la señorita que puede incluso decorarse con esquemas y dibujos más o menos complejos, en función de la habilidad del pintor. Así mismo parece que el atuendo de un jugador se presta más a colores claros y alegres que los que podría lucir un doctor, siempre vestido con tonos oscuros como corresponde a la gravedad de su oficio. Por último, las figuras de John Wayne, del guardián y del conductor también admiten cierto grado de "alegría" en su colorido. Las buenas películas del Oeste a color son una fuente inagotable para inspirarnos a la hora de buscar combinaciones de colores en las prendas que resulten vistosas y armónicas.







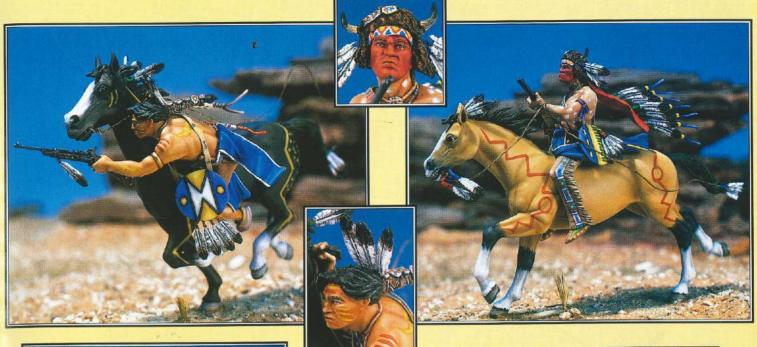


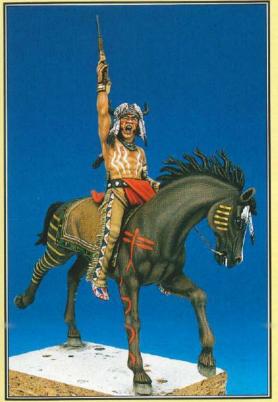




Entre todas las posibles tribus indias que podrían intervenir en la persecución de la diligencia, se eligieron para el diorama a los "sioux", debido a su riqueza de colorido y a sus espectaculares adornos. El principal reto de pintura se presentó a la hora de dar el tono de piel cobrizo tan característico de la tribu. En este caso se decidió hacer un color carne específico a base de carne oscuro (AC-10), rojo oscuro (AC-13) y carne claro (AC-9). Las diferentes pinturas de guerra representadas en los indios, han sido extraídas de los magníficos trabajos de pintores de época como Charles M. Russell o Frederic Remington o, más recientemente, Frank McCarthy. Los accesorios tales como escudos, cuchillos, mocasines, etc., han podido ser documentados a partir de piezas auténticas conservadas en distintos museos de los Estados Unidos.

Todas las figuras están personalizadas mediante diferentes tocados de plumas, tanto en la cabeza como en los escudos y armas. Todos estos adornos tenían su propio lenguaje de símbolos. Diferentes marcas en las plumas o motivos pintados sobre ellas, podían "hablar" acerca del número de cabelleras cortadas o de caballos robados. De igual manera las variadas marcas de pintura sobre sus cuerpos hacían alusión a diferentes pasajes bélicos vividos por los guerreros, o bien representaban a algunos de sus dioses, utilizados a modo de talismán protector en el combate. Los caballos solían también estar "decorados" en forma análoga.









Aunque normalmente los indios montaban directamente sobre el lomo del caballo, a veces utilizaban como montura alguna manta de piel adornada con sus característicos dibujos geométricos. En este caso la manta se realizó con lámina de estaño adaptándola perfectamente al lomo del caballo y dándole cierto vuelo para reforzar la sensación de movimiento. Al pintarla se hizo especial incapié en imitar la textura de la piel con finas pinceladas de marrón oscuro.

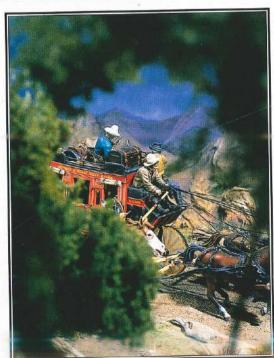


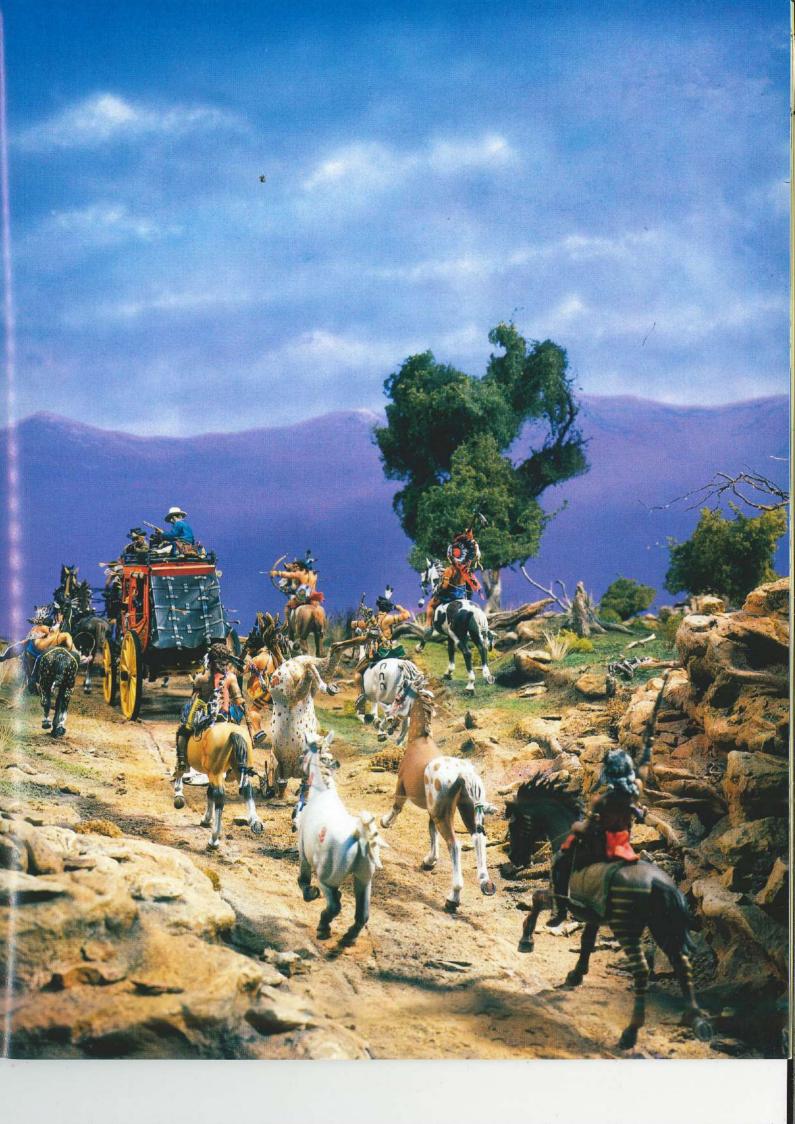












# C \* O \* N \* S \* T \* R \* U \* C \* C \* I \* O \* N

Para la realización de este diorama de caja se ensayaron todas las posibilidades mediante bocetos y simulaciones, con todas las figuras y complementos que debían intervenir, hasta depurar el diseño al máximo y eliminar cualquier error de bulto que pudiera manifestarse en el transcurso de los trabajos, arruinando el resultado final.

Elaborado un boceto detallado, se dibujó sobre un tablero la planta de la oficina y se cortaron las paredes sobre una plancha de aglomerado. Una vez preparadas las paredes se pegaron con cola blanca y se reforzó la unión mediante clavos de cabeza perdida.

El enfoscado de las paredes se hizo con una masilla sintética aplicada a espátula. El friso de madera se realizó con listones de madera como los que se utilizan en modelismo naval, entremezclando tonos distintos pero respetando grosores y veteados.

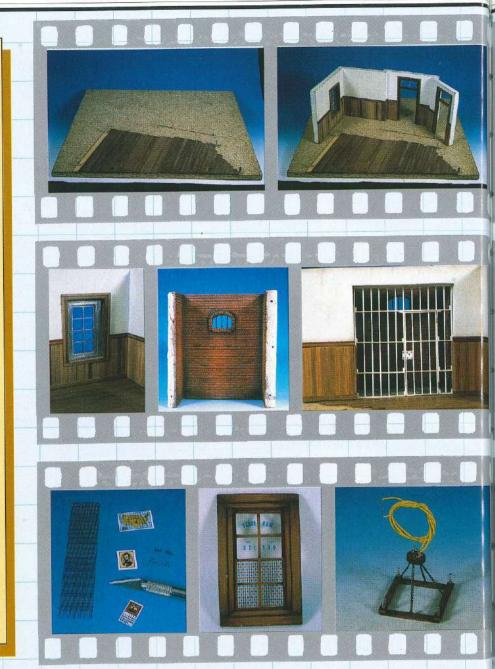
El suelo se preparó con una técnica similar a la del friso, prestando especial atención a la unión entre tablas.

Las paredes de ladrillo que aparecen en la celda se prepararon a partir de tres planchas de escayola sobre las que se tallaron los ladrillos, utilizando un punzón fino.

El ventanuco se modeló aparte para embutirlo en el hueco anteriormente practicado en la pared. Los barrotes son de varilla metálica de 1 mm. de grosor que se fijaron en taladros a medida.

La ventana y las puertas interiores provienen del kit de Andrea (S4-A16) a las que se añadirían quicios y tragaluces.

La puerta de entrada se realizó ex profeso para este diorama en madera. El pomo se torneó en latón.









## $C \star O \star N \star S \star T \star R \star U \star C \star C \star I \star O \star N$



# C \* O \* N \* S \* T \* R \* U \* C \* C \* I \* O \*

TUUUUUUUUUUUUUUUUU LISTA DE PRODUCTOS ANDREA O PIEZAS UTILIZADAS

\*S4-S02 La Oficina del Sheriff

\*S4-F06 El Duque

\*S4-A17 Silla de Salón

\*S4-A18 Perchero

\*S4-A19 Caja fuerte

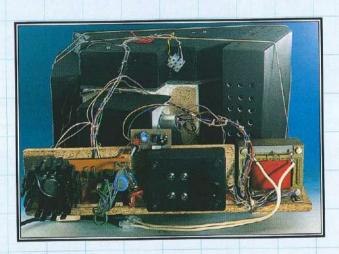
\*S4-A21 Escupidera, Jarra y Cafetera \*S4-A20 Estufa

\*S4-A22 Reloj

\*S4-A23 Armero \*S4-A16 (Puertas y Ventanas)

\*SG-S01 (Cuerpo del Soldado)

\*S4-F08 (Cabeza y Botas)







La reja de la celda se realizó con varillas de acero de 1,5 mm., y plasticard. Los remaches y las bisagras son de metal.

El techo se fabricó translúcido para permitir la iluminación. Se cortó una plancha de metacrilato transparente a medida y se aerografió su cara interior con una fina capa de pintura blanca. Posteriormente se colocaron las vigas con listones de madera, se sombrearon ligeramente los contornos con un toque de aerógrafo y se pintaron las vigas a pincel.

Las paredes se pintaron también con aerógrafo, no sin antes cuidar de enmascarar correctamente el friso para no mancharlo.

Los cristales de las ventanas se hicieron imprimiendo los dibujos y letras sobre un acetato transparente por medio de un ordenador. Para conseguir el efecto translúcido de la mitad inferior de la ventana se aplicó con aerógrafo una capa de pintura de un tono lechoso.

Para trucar los exteriores que se pueden apreciar a través de las ventanas se utilizaron fotografías de composiciones realizadas con la fachada del Oeste comercializada por Miniaturas Andrea (S4-A16) pintada en distintos colores. Se acoplaron en estructuras de madera y se colocaron detrás de las ventanas. La imagen del paisaje que se aprecia a través del ventanuco de la celda se realizó a partir de una foto de un paisaje real que se trató de la misma manera que los anteriores.

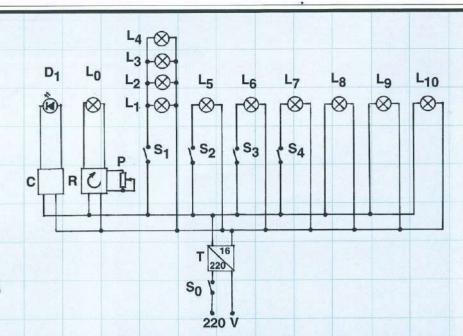
Para la ambientación de la estancia se utilizaron una serie de accesorios como la caja fuerte (S4-A19) que incluye el interior y la puerta con movimiento, lo que permitió simular que el whisky que bebe el Marshall estaba guardado en el interior. Otros accesorios como la estufa (S4-A20), la silla de Wayne (S4-A17), o el perchero (S4-A18) son de una gran fineza y resultaron de la máxima utilidad para la ambientación.



## $C \star O \star N \star S \star T \star R \star U \star C \star C \star I \star O \star$

### THE THE PARTY OF T LISTA DE MATERIAL ELECTRICO

- CIRCUITO PARPADEO- MULTIVIBRADOR ESTABLE (LUZ ESTUFA) D1.
- D1, DIODO LED ALTA LUMINOSIDAD
- REG. REGULADOR INTENSIDAD 3,
- POT. POTENCIOMETRO 10 KR. LINEAL.
- LO. BOMBILLA 12V. 10 W.
- TR. TRANSFORMADOR 15+15/220 V., 2A. - L1-L4. LAMPARA 4 LUCES (BOMBILLAS
- MINIATURA ANESTE).
- L5. QUINQUE SOBRE MESA
- L6. QUINQUE PARED - L7. LUZ CELDA (BOMBILLA 12 V. 5W.).
- L8-L10 LUZ EXTERIORES (BOMBILLA 12 V. 5W). - S1-S04. INTERRUPTOR MINIATURA.
- SO. INTERRUPTOR GENERAL.







La lámpara que cuelga del techo fue fabricada expresamente para este diorama a partir de madera.

La corriente eléctrica llega a las bombillas por medio de finos cables embutidos en la madera y a través de las delicadas cadenas estañadas. Los quinqués se obtuvieron a partir de copias en resina transparente del quinqué que viene incluido en el kit (S4-S02).

Toda la estancia está iluminada con una luz general que proviene del techo en el que se instaló un cajón con el interior forrado de papel aluminio y bombillas de 12 V.5W. Una de ellas sobre la escena general, controlada con un regulador de intensidad, que permite ensayar distintas iluminaciones y otra fija sobre la celda que se enciende o apaga a voluntad mediante un interruptor al igual que los quinqués y la lámpara.

Para los exteriores se utilizaron también bombillas del mismo tipo, esta vez haciendo incidir el haz de luz de tal forma que simule la luz del sol a media tarde ( la hora que marca el reloj).

En el interior de la estufa se instaló un diodo LED de alta luminosidad que parpadea mediante un circuito diseñado a tal efecto imitando el crepitar de las llamas.

Una vez terminado el conjunto se integró en un cajón con la parte trasera accesible mediante una puerta que permita el acceso a los mandos y sistema eléctrico. El frente se cubrió con un cristal y un marco decorativo.





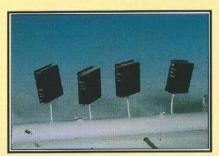














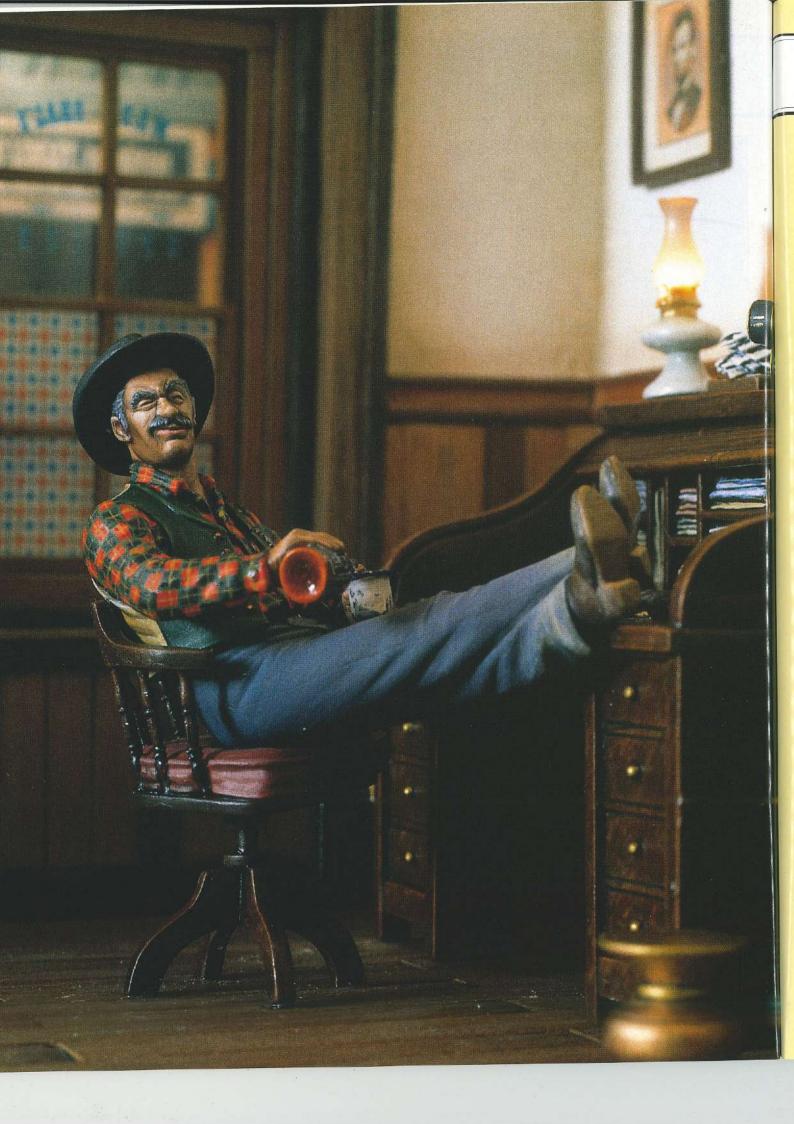
La pintura del Marshall fue objeto de especial consideración desde los primeros pasos en la planificación del diorama. Se requería una técnica especial que diese volumen a su vestimenta así como una elección de colores en tonos luminosos para que destacase dentro del diorama, por ello se utilizó la técnica de luz cenital en el pantalón y chaleco y se pintó la camisa con vivos colores.

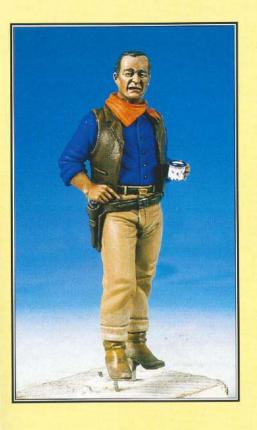
La camisa a cuadros tan característica del Oeste es siempre algo que parece complicado para el pintor. Se recomienda primero elegir el patrón que quiere representarse, en cuanto al tamaño de los cuadros y a las cuadriculas superpuestas. En el caso que nos ocupa, la cuadrícula es de tamaño medio, roja y azul, con otra cuadrícula superpuesta de líneas amarillas y un perfilado verde que rodea los cuadros azules. Es aconsejable que primero se dibujen bien con lápiz o a pincel las líneas maestras del reticulado principal, poniendo atención en las zonas plegadas donde el cuadro se deforma o queda oculto. Posteriormente se da color a los cuadros rojos y azules para a continuación marcar las líneas amarillas que pasan exactamente por el centro de los cuadros anteriores. Por último perfilamos los cuadros azules con una fina línea de verde.

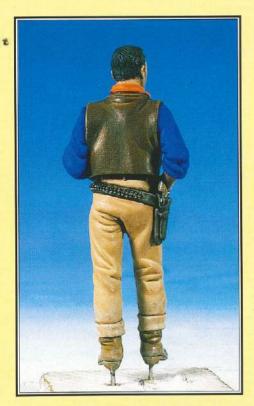
El tono de piel del Marshall es ligeramente tostado, como corresponde a alguien con la piel muy curtida por el sol. Algunas canas sobre el bigote, patillas y cejas personalizan aún más la miniatura.

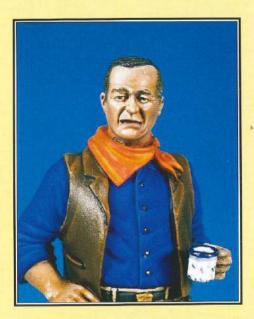


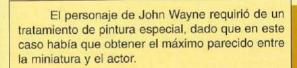








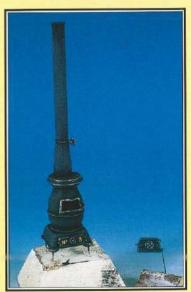




La escultura de la cara es un retrato muy aproximado de Wayne y facilita enormemente las cosas al pintor ya que todos los rasgos están perfectamente marcados en la pieza.

El Duque aparece aquí representado con los atuendos típicos que mostraba en las películas: el pañuelo, el chaleco y la camisa azul. Estas peculiaridades han sido cuidadas en la pintura de la pieza. La taza, botas y demás elementos han sido envejecidos para darle un toque extra de realismo.

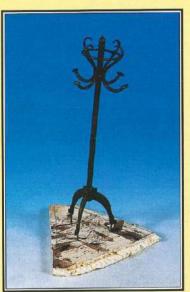
La estufa y la cafetera han recibido también este tratamiento de pintura que imita el desgaste por el uso. Todos los accesorios han sido pintados cuidadosamente, pensando con antelación cual sería su emplazamiento final en el diorama.

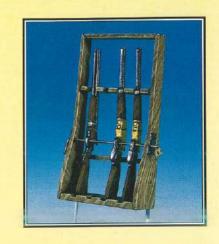




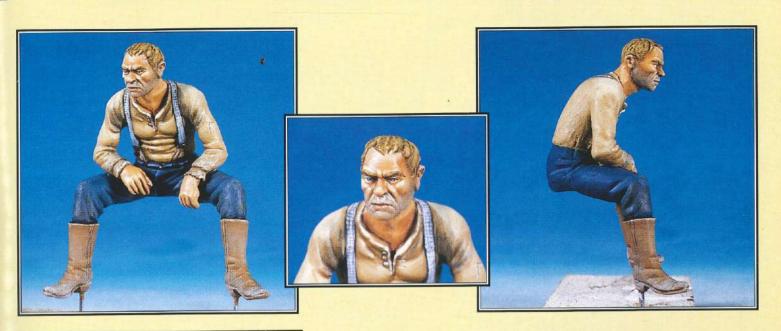












La figura del preso se obtuvo mediante una transformación a partir del kit de Andrea (SG-A1) al que se le sustituyeron las botas por otras provinientes del kit (S4-F6). El pantalón, la camiseta y los tirantes se remodelaron con pasta de dos componentes. La cabeza es la del kit (S4-F8) a la que se le modeló el cráneo y se le añadieron algunos toques para reforzar la expresión.

Respecto a la pintura de la figura, es de notar que tanto el color claro de los tonos carnes, como el color crema de su camiseta, pretenden dar la máxima luminosidad a la miniatura, ya que esta se encuentra en una zona del diorama con muy poca luz.

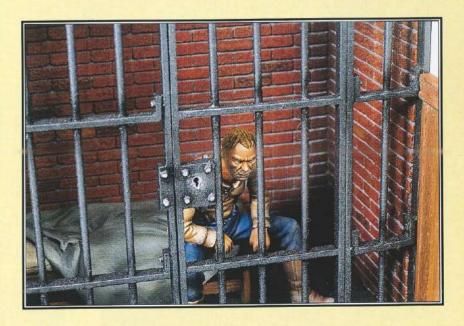
En las maderas del suelo y el friso se ha respetado el color original acentuando tan solo algunas vetas con tonos claros y otros oscuros aplicados todos mediante líneas muy finas. Los marcos y rodapiés se pintaron con tonos oscuros para contrastar la diferencia de materiales.

Para las paredes de ladrillo se partió de un color gris oscuro y se dieron unas pasadas a pincel seco aclarando en tonos rojizos y teja.

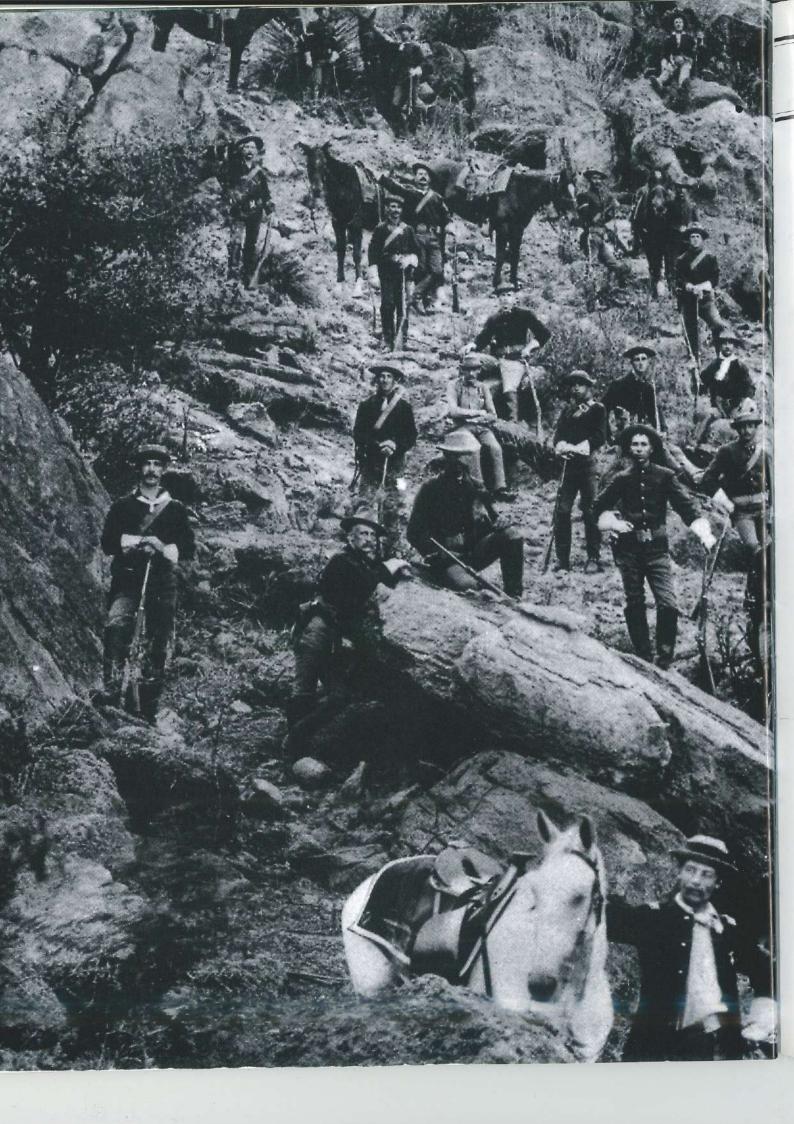
Una vez que se consiguió un tono intermedio se pintaron algunos ladrillos salteados con tonos ligeramente diferentes; los más claros con tonos anaranjados y los más oscuros tendiendo al negro. A continuación se volvieron a dar unas pasadas con pincel seco y unos lavados en tonos verdosos con pintura muy diluida. Los últimos toques se dieron aerografiando los rincones y contornos con negro muy diluido.

Los barrotes del ventanuco se aerografiaron con pintura "Gun Metal", se aplicaron algunas sombras con negro muy diluido y se incorporaron pequeños desconchones y rayaduras mediante pinceladas de color plata.









### C \* A \* P \* I \* T \* U \* L \* 0 \* 5



El tradicional 90 mm. representa un bello equilibrio entre tamaño y detalle en la cautivadora historia de las miniaturas metálicas. Para muchos artistas, las figuras de 90 mm. tienen el máximo tamaño para poder ser consideradas como miniaturas. Por encima de esto serían más bien estatuillas y no propiamente miniaturas.

La figura presentada describe a uno de los tópicos del Oeste más aludidos; el pintoresco oficial de caballería (probablemente del séptimo) con su camisa de bombero y la chaqueta de ante con flecos que George Custer popularizó con gran éxito.

Toda la parafernalia de la caballería de los Estados Unidos está bellamente representada aquí por las expertas manos de Jesús Gamarra, que pintó esta figura inspirada en un trabajo del famoso artista del Oeste. Ron Tunison, para quien esta miniatura quiere ser tributo.

La vida en los fuertes del Deste era bastante diferente de lo que Hollywood nos ha enseñado: bajos salarios, largos días de trabajo en los establos, mucha instrucción y aburrimiento eran los ejes fundamentales de la existencia de un soldado de la caballería en esta época. Sólo unos pocos acababan un día de servicio con alguna experiencia en enfrentamientos con los indios.

Sin embargo, y como podía esperarse, la situación no era la misma en el caso de los oficiales que podían mitigar una vida más bien dura, con fiestas sociales, deportes y, en muchos casos, bebidas de alto contenido en alcohol.

## $C \star O \star N \star S \star T \star R \star U \star C \star C \star I \star O \star N$

LISTA DE PRODUCTOS ANDREA O PIEZAS UTILIZADAS

Las herramientas y el equipo son esenciales para conseguir un trabajo de calidad. Afortunadamente los útiles para montar y pintar miniaturas no son caros. Se necesita un par de pequeñas limas, lija de agua, brocas de 1mm, alambres o clips para reforzar la unión entre las distintas piezas, pasta de modelar (Milliput) para sellar las uniones y reparar posibles imperfecciones, pegamentos de cyanocrilato y de dos componentes (Araldit), una cuchilla con mango preparada para

Lo primero que ha de hacerse es limpiar todas las piezas, eliminando las líneas de molde, bebederos, rebabas, y cualquier posible imperfección que pudiese existir, utilizando la cuchilla, las limas y, finalmente, la lija.

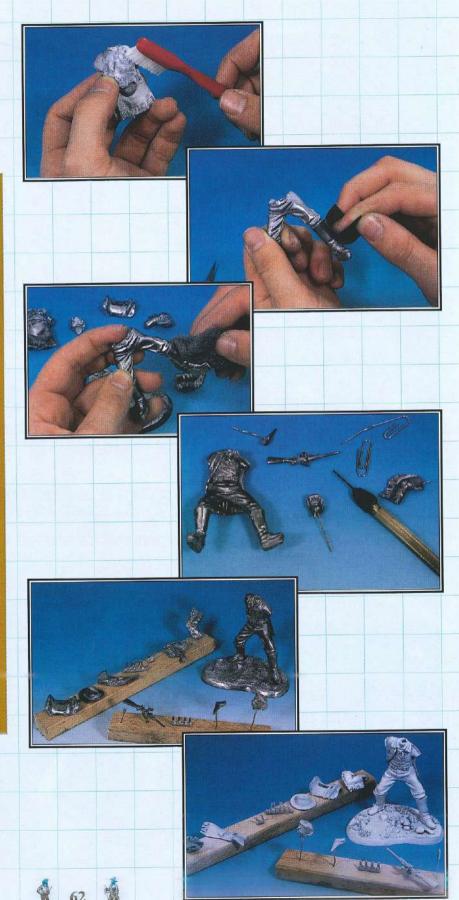
montar brocas y pinceles de punta fina del -0- y del -1.

Una solución simple y efectiva consiste en taladrar agujeros en todas la piezas donde ensamblar trozos de alambre, procurando de este modo unas juntas fuertes y definitivas. Para esta labor se utilizan brocas de 0,5 mm, 1mm y 2 mm. Una vez que todas las piezas han sido convenientemente taladradas, se utiliza el alambre de un simple clip, introduciéndolo en los agujeros, consiguiendo de esta manera juntas extraordinariamente fuertes.

El pulido y el lavado son para proporcionar un mejor agarre y poder cubriente de la pintura, tanto en la imprimación como en la aplicación del color. Lave todas las piezas con agua y jabón para eliminar los lubricantes de fundición utilizando un cepillo de dientes o similar.

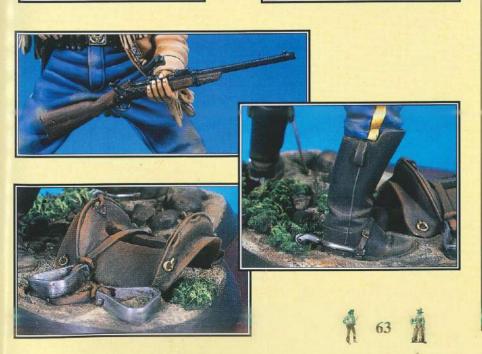
La imprimación es para preparar la superficie de la figura antes de recibir el posterior tratamento de color, mejorando así el poder cubriente y el agarre de las pinturas. La imprimación debe realizarse con colores claves como blanco o gris. Puede aplicarse con un pincel, aerógrafo o un spray de los existentes en la mayoría de las tiendas de modelismo.











### TABLA DE COLORES

Sombrero

Base: (50%)AC-6 + (45%)AC-19 + (5%)AC-39

Subida: AC-6

Sombra:(50%)Base + (25%)AC-26 + (25%)AC-42

Cordón de Sombrero

Base: (50%) AC-40 + (50%) AC-8

Subidas: AC-7

Sombras: (50%)AC-40 + (25%)AC-26 + (25%)AC-42

\*Chaqueta de Cuero

Base:(50%)AC-40 + (50%)AC-6

Subidas: AC-6

Sombras: Aguadas (50%)AC-40 + (50%)AC-17 y AC-26

\*Pañuelo

Base: AC-12

Subidas: (50%)AC-33 + (50%)AC-32

Sombras: AC-27

\*Cinturón y Botas Base: AC-27

Subidas: (50%)AC-18 + (50%)AC-33

Sombras: AC-27

\*Hebilla Cinturón

Oro Rico (pintura al alcohol)

\*Pantalón

Base: AC-22

Subidas: AC-20

Sombras:(50%)AC-22 + (50%)AC-26

Camisa

Base: AC-22

Subidas: AC-20

Sombras: (50%)AC-22 + (50%)AC-26

Base: (50%)AC-17 + (50%)AC-33

Subida: AC-33

Sombra:(50%)Base + (50%)AC-26

\*Carne

Base: (50%)AC-41 + (50%)AC-15

Subida: (75%)AC-6 + (25%)AC-43

Sombras: AC-41 + AC-15+AC-26

\*Barba

Base Carne +AC-26

\*Carabina

Partes metálicas:

Base: (75%)AC-27 + (25%)AC-29

Subida: AC-29 Sombra: AC-27

Madera:

Base: AC-41 con aguadas de AC-17 y AC-26

Subidas: AC-15

Adornos indios:

Se pintan dando una base de blanco (AC-6), realizán dose posteriormente los dibujos con los colores elegi-

dos. Después con negro (AC-26) se hacen unas pequeñas rayas muy finas, formando cuadrados muy

pequeños.

\*Hierba

Base: AC-38

Subidas: AC-8

Sombras: (50%)Base + (50%)AC-26

\*Tierra

Base: AC-40

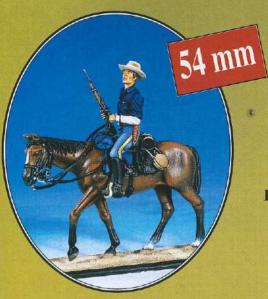
Subidas: AC-6

Sombras: (50%)Base + (50%)AC-41

(Todas las referencias pertenecen a la gama ANDREA COLOR).



### OTROS KITS DE LA SERIE IV " EL DORADO CESTE "



FIGURAS PARA MONTAR Y PINTAR EN METAL BLANCO

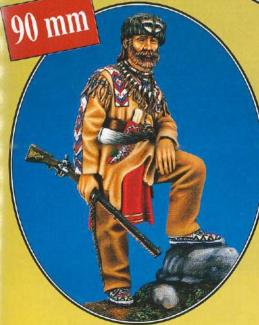


S4 S3 CABALLERIA U.S.A. (1980) S4 F8 EL PISTOLERO

54 mm



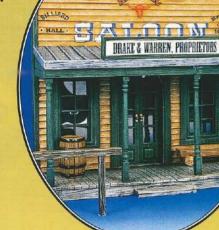
S4 S5 LA ULTIMA BATALLA DE CUSTER



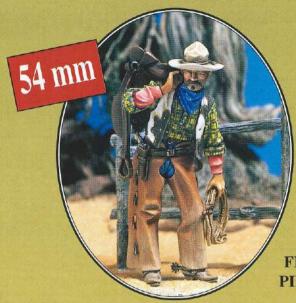
S8 F11 TRAMPERO (1860) DE VENTA
EN LOS MEJORES
COMERCIOS
DE TODO EL MUNDO



S4 A16 FACHADA DEL DESTE



### OTROS KITS DE LA SERIE IV " EL DORADO CESTE "



FIGURAS PARA MONTAR Y PINTAR EN METAL BLANCO



S4 S7 DERRIBADO





54 mm

S4 F9 WYATT EARP

S8 F3 CRAZY HORSE (1876)



DE VENTA
EN LOS MEJORES
COMERCIOS
DE TODO EL MUNDO

S4 S4 CANOA (1750)





### ANDREA COLOR





ENGLISH KHAKI AC-2 UNIFORME INGLES



**OLIVE GREEN** AC-3 UNIFORME AMERICANO



JAPANESE KHAKI AC-4 UNIFORME JAPONES



RUSSIAN KHAKI AC-5 UNIFORME RUSO



AC-8 GOLDEN YELLOW AMARILLO DORADO



AC-10 DARK FLESH

LIGHT FLESH AC-9 CARNE CLARA

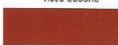




AC-13 DARK RED ROJO OSCURO

AC-14 PURPLE

AC-15 OCHRE



**PURPURA** 



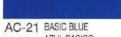
MARRON MEDIO

AC-17 DARK BROWN MARRON OSCURO

AC-18 REDDISH BROWN MARRON ROJIZO

AC-19 MEDIUM GREY **GRIS MEDIO** 

AC-20 LIGHT BLUE AZUL CLARO



AC-22 PRUSSIAN BLUE

AC-23 VIOLET

AC-24 LIGHT GREEN

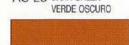




AZUL PRUSIA

VIOLETA

VERDE CLARO







AC-28 GOLD ORO



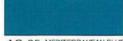
AC-30 COPPER COBRE













AC-32 FRENCH ORANGE NARANJA FRANCES

AC-33 NAPOLEONIC RED ROJO NAPOLEONICO

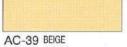
AZUL NAPOLEONICO















VERDE ESMERALDA

AC-43 GLOSS MEDIUM

VERDE NAPOLEONICO

MEDIUM BRILLANTE

AC-44 MAT VARNISH

BARNIZ MATE

AC-45 GLOSS VARNISH

BARNIZ BRILLO



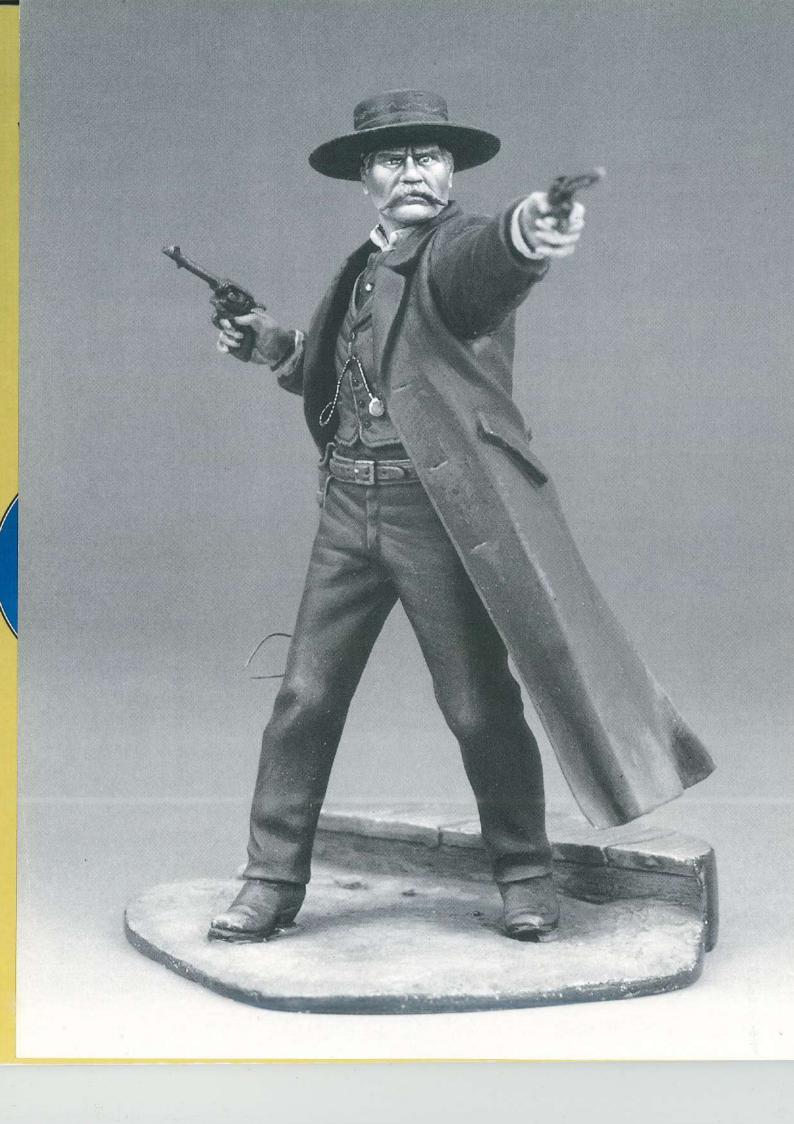
AC-42 BROWN LEATHER MARRON CUERO

- \* Gran poder cubriente. Los mejores acrílicos cubrientes en 17 ml. Esta gran ventaja ahorra tiempo, dinero y mejora la calidad.
- Compacta selección de colores. No es necesario gran cantidad de botes para conseguir buenos resultados en el pintado de las figuras. Se trata de una gama de 45 colores cuidadosamente seleccionados que incluyen colores específicos para uniformes
- \* Alta pigmentación. Más pigmentación significa una mezcla mejor y más rica de los colores.
- \* Gran consistencia. Las pinturas son altamente pigmentadas y cremosas, permitiendo suaves y fáciles pinceladas.
- \* Durabilidad. El envase de ANDREA COLOR permite que la pintura se conserve en perfecto estado durante años y años.
- \* Aerografía. Gracias a su fórmula especial ANDREA COLOR puede diluirse hasta la consistencia de la leche para su uso con aerógrafo.
- \* Colores primarios. ANDREA COLOR le ofrece una gama completa de colores primarios que permite al artista desarrollar colores de su propio diseño. Estos colores primarios se denominan ROJO BASICO, AZUL BASICO Y AMARILLO BASICO.

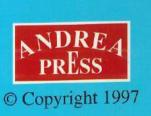


espués de muchos años de experiencia con diferentes pinturas, hemos desarrollado una línea compacta y a la vez completa de pinturas acrílicas que, gracias a sus excepcionales características ofrecen unos resultados inmejorables.









UNA SERIE DE MONOGRAFICOS DE MODELISMO