

## La pintura de las montañas

Santiago Rubio

En un trabajo anterior, explicamos cómo fabricar nuestras montañas con espuma de poliuretano. Continuando con el tema vamos a tratar ahora de cómo pintarlas para que adquieran una apariencia "real". Aunque este artículo, es una lógica continuación del anterior, las técnicas comentadas en este, son aplicables a "montañas" y terrenos fabricados con cualquier otra técnica.

### LA PINTURA

Debemos comentar en primer lugar las pinturas que vamos a emplear. Aunque como ya comentamos es posible utilizar cualquier pintura, personalmente prefiero las pinturas acrílicas ó plásticas. En este caso y como las superficies son bastante extensas, por cuestiones de coste, vamos a prescindir de las pinturas específicas de modelismo y utilizaremos pintura "plástica" de la de pintar paredes. Dado que esta pintura es económica y que no necesitamos gran cantidad aconsejo no "ahorrar" y elegir pintura "de marca".

Utilizaremos exclusivamente pintura de color blanco y para colorear utilizaremos tintes de los que se venden, precisamente, para teñir este tipo de pinturas, preferentemente "de marca", cosa más importante aun que en la pintura de base por la estabilidad de los pigmentos.

### LA DECISION SOBRE EL TERRENO

En parte esta decisión, ya la hemos tomado al realizar nuestra "montaña", puesto que ya la habremos realizado con una estructura determinada: escarpada, con desplomes e importantes diedros; pequeña colina, de escasa elevación y laderas suaves...

Sin embargo a parte de la estructura, que definiremos sobre la construcción, el "tipo" de terreno lo decidiremos ahora, puesto que la definición del mismo la vamos a realizar con la pintura. En este sentido aunque cualquier cosa es posible, lo mejor es fijarse un poco en la realidad.

Normalmente los terrenos no cambian abruptamente, sino que hay transiciones de unos a otros. Si la maqueta presenta unas dimensiones medias, estos cambios de terreno, pueden ser aprovechados para dar una impresión de "mayor tamaño" al alternar varios tipos de terreno.

Esta alternancia, no tiene porque ser en la "estructura" sino que por medio del color podemos perfectamente reproducir dos paisajes distintos con una base común. Así una montaña escarpada, podemos pintarla en tonos grises, para darle una apariencia granítica, o irnos a los ocres y tierras, para darle un aspecto de arenisca.

En cualquier caso, tener en cuenta que esta fase de pintura es solo una parte de la decoración final, dado que posteriormente tendremos que "completar" nuestra



montaña con rocas sueltas, el manto vegetal, árboles...

### MANOS A LA OBRA

Dejamos nuestra maqueta tallada y recubierta de una capa de masilla que igualara los pequeños defectos y contribuyera a darle al terreno una textura adecuada y este será nuestro punto de partida.

Dadas las características de la montaña y la maqueta, he decidido darle una apariencia granítica, así que comenzaremos por darle una capa de pintura gris medio tirando a oscuro, a base de blanco y tinte negro, teniendo en cuenta que la pintura plástica oscurece al secar, con lo que siempre hay que dejar un tono algo más claro de lo que busquemos. Procuraremos cubrir todo, haciendo que la pintura penetre bien en los recovecos.



La montaña recién pintada con la primera capa gris



Aspecto de la Montaña con la primera capa seca

Una vez cubierta toda la superficie y antes de que seque por completo, vamos a definir los "claroscuros". Esto se puede hacer de otras formas, pero personalmente prefiero hacerlo "en húmedo" dado que así se consigue una transición suave e irregular de los tonos. Para ello empezaremos por la parte más comprometida que son los "oscuros". Con un gris oscuro, casi negro, iremos pintando todas las zonas de "sombras", las grietas y recovecos de la montaña. Para conseguir una mejor penetración, podemos diluir ligeramente la pintura. Una vez completada la pintura de estas zonas, iremos dando pases y mezclando la pintura oscura con la pintura de base en las zonas de

transición. Efectuado esto, haremos lo contrario, "las luces", con una pequeña cantidad de color blanco pintaremos las zonas salientes, terraplenes... procurando ir mezclando la pintura blanca con el gris medio subyacente, de forma que también aquí haya una transición progresiva entre tonos. Efectuado esto ha llegado el momento de dejar secar, sin preocuparse demasiado de que, probablemente, el aspecto no sea muy bueno (ver foto). Sin embargo, ya nos permite apreciar claramente los relieves de la montaña.

Por supuesto, si hubieses querido un aspecto de "arenisca" hubiera hecho lo mismo pero a base de ocre. En este caso, en lugar de blanco puro, es recomendable utilizar un ocre muy claro, porque el blanco puro tiende a "empastar" y "velar" los otros tonos.



Una vez bien seca esta capa, pasaremos a darle relieve, por medio de la técnica del “pincel seco”; es decir con un pincel muy poco cargado de pintura (no diluida y blanca en nuestro caso), daremos toques suaves, deslizando el pincel por las aristas y más suavemente por las zonas más planas.

De esta forma ira quedando una delgada capa de pintura que hara resaltar esas aristas, dandole volumen a la composición. Iremos dando pasadas hasta que el efecto general nos



deje satisfechos. En la foto, podemos apreciar como hemos dado bastante capa de pintura, ello se debe a que en la imprimación el aspecto general era demasiado oscuro (lo cual, de paso, nos sirve para ilustrar el que no hay demasiado problema si nos pasamos o nos quedamos cortos, pues siempre podremos corregir).

Con esto tenemos ya definido el aspecto general, rocoso, de la montaña, solo queda añadir “la tierra”. Para ello con el pincel medianamente cargado de un color ocre, cuyo “tono” debemos elegir en función del resultado que busquemos (“imitar la natura-

leza”) entre rojizo y amarillento. En este caso hemos tirado por tonos algo subidos (ver foto) por el importante componente rocoso/gris, para conseguir algo más de contraste. Nuevamente dejaremos secar, con lo que veremos como los tonos “se apagan” y pierden el excesivo contraste inicial. Una vez bien seco, volveremos al “pincel seco”, en esta ocasión con un blanco marfil (recordar lo dicho antes de que el blanco puro, sobre las tierras y especialmente si es rojiza tiende a dar tonos empastados y rosas poco reales). Matizaremos zonas de aristas y “bajaremos” el tono general con pequeñas pasadas hasta que el aspecto sea “natural”.

En la siguiente foto, podemos ver el aspecto, es aceptable, pero si nos fijamos, al efectuar los repasos a pincel seco, hemos perdido un poco de sombras y el aspecto general es demasiado “claro”. Ningún problema, repasamos las zonas de “sombra” con gris oscuro/ negro (siguiente foto), que posteriormente difuminaremos hasta llegar al aspecto final.

Llegados a este punto, me gustari hacer dos advertencias, la primera es conocida y se ve “sobre la marcha” y es que sea la que sea la técnica, normalmente el color de la pintura de la “superficie” se ve influida por lo que tiene debajo, tiene cierta “transparencia” mayor cuanto mas fina es la capa. Ello impli-



La pintura de las montañas

ca, que si al resaltar las aristas con un tono blanco, por ejemplo, vemos que el tono rojizo de la tierra “se nos va” al rosa, sera aconsejable que en lugar de blanco puro, utilizemos un tono amarillento, marfil ú ocre claro, y asi sucesivamente.

La segunda cosa es la “luz”. Cuando se trata de una maqueta fija, no suele haber mucho problema, pues lo nor-



mal es que su construcción y posterior explotación tenga lugar en el mismo lugar. Sin embargo en el caso de que terminada esta adoptemos una iluminación diferente a la usada durante la construcción ó en el caso de “modulos”, puede constituir un problema. Hay que tener en cuenta que el color de la pintura se ve influido por la luz ambiente.

La fuentes incandescentes (bombillas), tienen una luz que tiende al rojo, con lo cual los tonos aplicados nos parecerán más “rojos” de lo que realmente son, si posteriormente iluminamos la maqueta con luz fluorescente, que tiende al azul, la maqueta pareciera azulada. Esto es mas manifiesto en los grises, un gris de aspecto neutro bajo luz incandescente, resulta “azulado” bajo la fluorescente y a la inversa un azul que parecer neutro bajo luz fluorescente será rojizo/amarillento bajo la luz incandescente.

Por ello es importante intentar pintar bajo una iluminación similar a la que posteriormente utilizaremos y si ello no es posible, procurar hacerlo con luz natural difusa (no pleno sol ni sombra) que es la más “neutra”.

Finalmente tener en cuenta que la pintura es un paso más en la decoración, posteriormente deberemos añadir rocas, arbolado,





hierba, que también modificaran el aspecto general de la montaña, por lo que es muy posible que tengamos que hacer algun retoque.

Finalmente hay que decir que el procedimiento seguido aqui, es el que me parece más adecuado, especialmente para este caso, pero que existen otras posibilidades de pintura que pueden ser incluso mas adecuados en ciertas situaciones.

Concretamente en zonas especialmente rocosas, en la que interese remarcar las "grietas" y accidentes de la pared, es recomendable adoptar otra estrategia. En las



fotos de abajo, se ha dado a la "pared" una capa gris uniforme, sobre ella se ha efectuado un "lavado" con pintura negra muy diluida, para que penetre bien en las grietas y posteriormente y con gris oscuro ligeramente diluido, se han efectuado pequeños "parches" en las zonas de sombra, para acentuar la sensación de profundidad de estas y, para terminar y una vez completamente seco se han dado toques a pincel seco, con blanco en los salientes.



Espero que este nuevo trabajo os sea de utilidad y al menos os sirva como idea para colaborar a la decoración de vuestras maquetas. En cualquier caso, la practica y el "inspirarse" en los modelos "naturales" es lo que mejores resultados da; aunque siempre debeis tener en cuenta que en una escala como la N, es mas importante el "aspecto general" que los detalles puntuales y que intentar la "copia fiel" de la naturaleza, no siempre resulta en modelismo, siendo preciso, con mucha frecuencia "exagerar" algo los colores y la variedad de los mismos para que el modelo "funcione".

Santiago Rubio