

INSTRUÇÕES BÁSICAS PARA A CONFECÇÃO DE UM DIORAMA Por Reinaldo V. Theodoro

Em outras páginas da nossa home page, você teve oportunidade de ver modelos e dioramas de nossos colaboradores. Também já teve páginas dedicadas a dar-lhe informações básicas sobre pintura e montagem de modelos. Agora vamos usar orientá-lo na confecção de um diorama.

TEMA:

O primeiro passo, obviamente, é escolher que diorama fazer. Isso depende das aptidões, preferências e experiência do modelista. As cenas de combate envolvendo veículos e soldados em cenas de ação são as que atraem mais atenção, mas são também as mais propensas a equívocos. Cenas mais tranquilas podem não parecer atraentes, mas podem dar resultados maravilhosos.



Hora do "rango": a pacata atividade de preparar o almoço se transforma num magnífico diorama.

Esse passo, porém, não é tão fácil quanto pode parecer. Muitas vezes, este é o passo mais maçante, pois pode envolver muita pesquisa. Vários visitantes de nossa Home Page já nos escreveram pedindo informações sobre os teatros de operações de certos veículos. Sábia decisão. Pois temos visto, em muitas exposições (talvez em todas), dioramas maravilhosos com erros verdadeiramente escabrosos de situação. Lembro de um bonito diorama de uma rua em ruínas e pára-quedistas americanos combatendo soldados alemães. Estaria perfeito se não fosse um detalhe: o título do diorama era "Arnhem". Acontece que não havia pára-quedistas americanos em Arnhem durante a famosa batalha (imortalizada no livro e no filme "Uma Ponte Longe Demais"). Em outro diorama, dois veículos alemães estão

numa estrada onde aparece uma placa onde está escrito "Stalingrad", fazendo referência à cidade que foi palco de uma das mais terríveis batalhas da 2ª Guerra Mundial. Acontece que um dos veículos era um canhão AA autopropulsado do pós-guerra, com insígnias da Alemanha Oriental! Portanto, já ficou claro ao leitor que, antes de qualquer coisa, é imprescindível escolher um cenário que seja adequado aos modelos que você pretende usar. Nada de "Panthers" no Afrika Korps ou "Lees" em Okinawa. Até as armas portáteis dos soldados devem ser observadas. Não me apareçam com soldados alemães portando uma MP43 num cenário da França em 1940!



Este modelista não acessa a página do SOMNIUM: Panther no Afrika Korps NÃO!!!!!!!!!!!!



Falha de pesquisa: a "Cabeça de Lobo" pintada no casco desse Sherman era símbolo do 716º Batalhão de Tanques, que combateu na Guerra do Pacífico. O "Culin Device" (os dentes de metal fixados na frente do veículo, também chamado de "Rino") foi usado apenas na Normandia, França, em 1944.

Uma ajuda formidável é a análise de fotos. Além de darem sempre ótimas idéias para dioramas, são inquestionáveis quanto ao cenário (e se alguém falar alguma coisa, você sempre pode mostrar a fotografia e encerrar o assunto). Mas nem sempre isso basta e aí você vai ter que meter a cara em algum livro ou site para conseguir a inspiração que você deseja.



A pesquisa histórica levada às últimas conseqüências: ao lado deste diorama, o autor apresenta a foto na qual se baseou para confeccioná-lo (não aparece nessa foto). Ele foi apresentado na 1ª Exposição de Modelismo do Museu Conde de Linhares, no Rio de Janeiro, em 2002.

Filmes também podem ser excelentes fontes de inspiração, mas com muita cautela, pois os produtores lançam mão de qualquer coisa para realizá-los, como usar tanques da década de 70 em filmes da 2ª Guerra Mundial (como em "Patton" ou em "A Batalha de Ânzio") ou descalabros ainda piores.



Cena inspirada em um filme, nesse caso "Cruz de Ferro" (embora no filme o tanque fosse um T-34/85 e o cenário fosse bem diferente).



Obviamente inspirado em cena de "Platoon" (com direito a sargento Elias de braços levantados), o modelista aqui "escorregou": ao fundo vemos um Carro Blindado M8 "Greyhound" que não era mais usado na época em que o helicóptero entrou em serviço.

POSICIONAMENTO:

Em todo diorama, quase sempre existe um "astro", uma peça central, em torno do qual a ação retratada gira. Como a maioria dos dioramas é terrestre, vamos procurar nos concentrar nesse tipo de trabalho. Normalmente, a ação é centrada em um carro de combate ou num grupo deles. O "astro" deve ser posicionado, de preferência, o mais próximo possível do centro da base do diorama. Assim, você pode distribuir os elementos coadjuvantes em torno dele, fazendo com que o diorama tenha um aspecto equilibrado. Dessa maneira, o elemento principal sobressai na cena. Os coadjuvantes seriam soldados, ruínas, vegetação, etc. Não pense que ao chamá-los de "coadjuvantes" eu os estou fazendo menos importantes: já vi dioramas muito bons (e até premiados) terem erros patéticos nessa área. O posicionamento dos elementos é meio diorama. Se, por um lado, eles não devem ser concentrados num ponto ou noutro, criando vazios no cenário, por outro lado não deve ser perfeitamente distribuído, pois isso criaria uma impressão de "perfeição" que não existe no mundo real. Imagine uma festa: as pessoas não ficam todas concentradas num mesmo ponto (exceto na hora do bolo, é claro) nem homoganeamente espalhadas pelo salão. A distribuição é irregular e aleatória. Se é assim numa festa, imagine numa batalha! Contudo, estamos falando de um diorama e você

terá que gastar todo o seu estoque de bom senso para realizar uma distribuição de elementos que seja ao mesmo tempo irregular, aleatória, centrada no astro e que não deixe vazios no cenário.



Mau posicionamento: o “astro” (o Panther) está no canto esquerdo, deixando o centro e a direita da frente do diorama vazios.



Um belo diorama com um equívoco de posicionamento: o soldado segurando um projétil deveria estar no nível do canhão, diante da sua culatra. Onde ele está, a cena não faz sentido.

BASE:

Uma vez estudada a composição do diorama, vamos agora à confecção da base. Na maioria das vezes, uma base como um pôster dá bons resultados, mas existe no mercado uma variedade de bases de madeira muito bem acabadas e que dão um aspecto muito melhor ao trabalho. Sobre essa base é que você construirá o terreno. Independente do tipo de terreno do diorama, o relevo deve ser feito com algum material de fácil manipulação, como isopor ou cortiça. Então, usando pedaços cortados desses materiais, você irá delineando o terreno, com elevações e rebaixos, ao gosto do freguês. Se o cenário, porém, for urbano, existem no mercado placas de gesso ou

resina simulando ruas e até trilhos de bondes. Essas placas podem ser coladas diretamente na base, o que facilita enormemente o trabalho.

Mas, voltando ao terreno acidentado, uma vez feito o relevo “grosso modo”, é hora de “suavizá-lo”. Usando “putty” ou similar (eu uso massa corrida), você faz o delineamento do terreno. Não se preocupe com o aspecto “liso” que vai ficar, pois ainda não começamos a mexer com a textura do terreno.

Agora sim, vamos falar do tipo de terreno. Existem basicamente 3 tipos: arenoso, pedregoso e terra. A aparência que esses tipos de terreno terão no diorama varia com a escala dele. Um terreno arenoso na escala 1/72 ou menor aparece mesmo como uma superfície lisa. Em escalas maiores, a percepção da areia torna-se necessária. A matéria-prima óbvia para esse tipo de trabalho é a própria areia, mas em qualquer caso deve ser uma areia muito fina, pois do contrário o efeito visual seria desastroso (experiência própria). A areia aplica-se misturando-a com água e cola branca. Esse “mingau” é espalhado sobre a base e deixado secar.



Excelente diorama de deserto, com uma simulação de areia mais que perfeita.

O terreno pedregoso é mais raro, mas que tem efeitos visuais muito bonitos. Embora você obviamente possa usar pedras para fazê-lo, existem outras opções, tais como gesso e resina. Este tipo de terreno freqüentemente se confunde com os outros dois tipos, mas pode aparecer sozinho, como numa montanha (que tal um diorama com tropas de montanha alemãs, hein?).

A grande maioria dos terrenos acidentados, porém, certamente será de terra. Como no caso do terreno arenoso, em escalas 1/72 e menores não se espera ver nada além de uma superfície lisa. Mas, em escalas maiores, a aspereza do terreno pode (e deve) ser simulada. Existem muitas maneiras de simular terra, como, por exemplo, misturar farinha de trigo à tinta esmalte. Também pode ser usado o papier-machê. Uma vez obtida a textura do terreno é necessário tomar cuidado com as cores. Em um terreno acidentado, a cor de terra pode variar sensivelmente de um nível de profundidade para outro, ou seja, a terra ao nível do solo pode ser mais clara do que a terra no fundo de uma trincheira, por exemplo.

A partir dessas noções básicas (bem básicas mesmo...) você já pode se arriscar a tentar confeccionar um diorama. Mas, lembre-se, a prática leva à perfeição: você vai precisar de algumas experiências preliminares antes de dominar essa etapa.

VEGETAÇÃO:

Esta é a parte mais frustrante para qualquer plastimodelista que se aventure a confeccionar um diorama: a vegetação. Pois, não importa o que você faça, sempre vai parecer que a vegetação não está "perfeita". Mas, como os plastimodelistas normalmente são mais exigentes que seus admiradores, engula sua frustração e recebe os elogios com um sorriso.



Embora a vegetação normalmente seja um "coadjuvante", muitas vezes ela pode fazer toda a diferença.

Como de costume, o primeiro passo é analisar que tipo de vegetação estaria presente no seu cenário. Não adianta nada você fazer uma linda palmeira num cenário de frente russa.

No caso de vegetação rasteira, em escalas 1/72 ou menores, não perca tempo com isso. Nessas escalas, a vegetação rasteira não se destaca o suficiente para merecer muito trabalho. Lixar um giz verde sobre uma área previamente preparada com cola branca deve ser o suficiente. Para escalas maiores, andaram vendendo no Brasil uma simulação que nada mais era que serragem colorida. Era uma medida desesperada para quem não tinha outro recurso, mas o resultado nunca era bom (e olha que eu tenho um diorama premiado com esse troço).



Apesar do efeito bastante insatisfatório da vegetação rasteira neste diorama, este diorama foi premiado pelo IPMS em 1998.

Ainda em matéria de vegetação rasteira, para fazer tufo de mato não existe coisa melhor que cerdas de pincel. Arranje um pincel velho, corte as cerdas no tamanho desejado, pinte-as de verde ou amarelo e está pronto! Se você quiser pequenas flores nesse mato, basta ralar um giz colorido numa lixa, umedecer as pontas das cerdas em cola branca e mergulhá-las no pó de giz. O resultado não só é convincente como é muito bonito.



Um Zero abatido há muitos anos atrás. Essa é a idéia transmitida nessa vinheta e a vegetação em volta cumpre o seu papel.

No caso de árvores, a dor de cabeça não tem fim. O melhor que se pode fazer é encontrar um pequeno galho que se pareça com uma árvore na escala desejada (cuidado para não parecer uma sequóia gigante). No caso de palmeiras, uma maneira maravilhosamente simples de fazê-las é encontrando pequenos galhos, lisos e ligeiramente encurvados, e envolvê-los com fita crepe, previamente cortadas de forma irregular. Com um bom acabamento, o resultado é simplesmente fantástico!



A palmeira nesta vinheta apresenta ainda o requinte de algumas folhas secas.

Então cadê a dor de cabeça? Está nas folhas. Eu ainda não aprendi nenhum método infalível de simulá-las (até bombril pintado eu já vi e o resultado foi sofrível). As folhas podem também ser feitas de folhas finas de alumínio, do tipo que lacra latas de achocolatados, por exemplo, mas é preciso ser um verdadeiro artesão para conseguir isso e, de qualquer forma, eu não vou sugerir nunca que você faça todas as centenas de folhas de uma árvore dessa maneira. Há quem use folhas de certos temperos, como orégano e tomilho. Mas nada disso dá um resultado realmente satisfatório e a dor de cabeça é mundial, pois dá emprego a fabricantes especializados de árvores de todos os tipos e em todas as escalas.



Excelente exemplo de vegetação rasteira e seca.



Árvores de diferentes tipos ladeiam a estrada percorrida por um Jagdpanther.



A vegetação junto a um córrego tem que ser mais exuberante.

CONSTRUÇÕES:

Ninguém espera que você consiga simular uma construção de alvenaria, portanto, não se incomode de utilizar os modelos de gesso e resina

que existem no mercado. No Brasil, a GPG tem apresentado bons produtos. No entanto, a construção vem “crua”, ou seja, numa cor só. Você terá todo o prazeroso trabalho de aplicar a construção ao terreno (um prédio de dois andares fica mais adequado numa rua calçada, uma casa de fazenda em terreno plano de terra, etc), pintá-la, sujá-la, envelhecê-la e esburacá-la. Devem ser observadas também as circunstâncias do cenário. Se não houve, se está havendo ou se já houve um combate. Num cenário pacífico, as construções estão inteiras, sujas ou não, envelhecidas ou não.



Uma pacífica cena numa localidade francesa, testemunhada por um tanque Somua.

No caso de um combate em andamento, as construções já podem estar sofrendo os seus efeitos, com ruínas, janelas despedaçadas, marcas de tiro nas paredes, etc. Se a guerra já passou por ali, a desolação é total, sendo os danos causados por bombardeio aéreo ou terrestre verdadeiramente devastadores. Tetos desabados, paredes desmoronadas, entulho obliterando as ruas e, possivelmente, vítimas. Pode acontecer um combate num cenário como o último descrito, mas isto é chover no molhado.



Uma peça de artilharia AA se aproveita de ruínas para a sua proteção.

Os cenários envolvendo áreas construídas são os que nos permitem explorar ao máximo as possibilidades de enriquecer o diorama, pois você tem toda a liberdade de utilizar móveis, placas de sinalização, postes de luz, pichações em paredes, ruínas, cartazes, janelas, portas e tudo o mais que você pensar (eu tenho um diorama em que até chave na fechadura de uma porta eu coloquei!).



Um Tiger I atravessa uma rua em ruínas.



Um blindado de recuperação americano junto a um Panther destruído. Excelente em todos os aspectos.



Um Flak alemão junto a ruínas de uma igreja.



Uma montanha de ruínas sobressai nesse diorama.



Uma interessante combinação de diorama urbano com aquático.

ÁGUA:

Para simular poças ou cursos d'água tranquilos ainda não inventaram nada melhor (nem mais acessível) que verniz vitral incolor. Porém, note que ele é incolor e, portanto, para simular cursos d'água mais profundos, é necessário primeiro preparar o leito do riacho pintando-o com cores mais escuras, em tons azuis ou marrons, conforme a profundidade e limpidez da água que você quer simular.



As diferentes profundidades aqui são representadas por cores cada vez mais escuras.

Para simular água agitada ou com ondas é outra estória. O único jeito prático é “moldar” a água com gesso ou resina e depois pintar com tons azuis, verdes e brancos (simulando espuma), usando um verniz brilhante depois por cima como acabamento. É trabalho para artista plástico, mas a dificuldade real é conseguir um efeito realístico em função da escala. Nada impossível, é claro, mas um pouco de prática é necessária antes de se arriscar nessa área.



As águas escuras de um rio do Sudeste Asiático estão aqui perfeitamente simuladas.



Um trecho alagado muito bem representado.

NEVE:

Existem alguns fabricantes de artigos para dioramas que vendem neve sintética. De fato, não conheço nenhuma técnica "caseira" de fazer neve que dê um resultado satisfatório. Contudo, em escalas pequenas (1/72, por exemplo), a neve não apresenta nenhuma característica visual que não possa ser reproduzida simplesmente com tinta branca, embora com muito cuidado e atenção, para se evitar a colocação de neve onde ela não poderia ter caído.



O maior problema com cenários de neve é anular a monotonia da cor do cenário, aqui plenamente obtido.

BOM SENSO:

Isto nunca pode faltar! Não importa quão detalhista e capaz você seja, não importa quão lindo fique o diorama, o bom senso tem que estar presente. Do contrário, tudo irá por água abaixo! Pergunte-se sempre se a idéia que você teve é realmente válida. Às vezes, um erro infantil pode estar sendo cometido sem você perceber. Por exemplo, eu conheço um lindo diorama de um tanque alemão numa ponte, em que a lagarta (por algum motivo) partiu-se e o tanque então “virou e bateu na murada da ponte”. A idéia é boa, a pesquisa histórica foi bem feita, a distribuição dos elementos do diorama é adequada, tudo feito por um autêntico “Verlinden”. Só tinha um problema: o tanque virou para o lado da lagarta que continuava inteira. Isto seria impossível, pois o lado com a lagarta partida fatalmente ficaria imobilizado, fazendo com que a lagarta do outro lado fizesse o tanque virar no sentido da lagarta partida, ou seja, o oposto do mostrado no diorama.



O tanque girou para o lado errado.

Muito cuidado deve ser tomado quanto a acessórios. Já vi dioramas excelentes com erros escabrosos, como em um onde um grupo de soldados

jogava cartas, mas estas eram, em escala, do tamanho de uma cabeça.



Um belo diorama, não é? Então olhe de novo e preste atenção: a roda da carroça é maior que um homem.

Outra falha muito freqüente é com relação a veículos sobre terra ou areia. As pessoas às vezes esquecem que um veículo de algumas toneladas simplesmente afunda na terra, deixando a sua marca por onde passa, seja de pneu ou de lagarta. Isto tem que ser simulado (a maneira mais fácil é simplesmente passar com o pneu ou “plantar” a lagarta na base com a massa - ou papiermachê - ainda fresca). Também é importante que o veículo mostrado “afunde” no terreno um pouco, pois nada seria mais ridículo do que um tanque de 30 toneladas ficar “flutuando” na lama - às vezes podendo se ver a luz passando sob a lagarta.



Observe a sombra sob a lagarta, indicação de que o tanque está “flutuando”.

Outra tolice muito comum é mostrar cenas de combate em que os soldados atiram uns nos outros totalmente expostos. Isso é uma bobagem, pois os soldados normalmente buscam proteção antes de qualquer coisa. No caso de um assalto de infantaria, ao estilo japonês ou russo, tudo bem, mas o inimigo certamente estaria abrigado. Esse tipo de cena é coisa de faroeste e não de cenários de combate.

Outra bobagem é a presença de esqueletos ou corpos em decomposição no cenário de uma batalha em andamento. Todos os exércitos da história moderna têm equipes de sepultamento. É claro que podia acontecer de um soldado morrer e ficar perdido, mas os dioramas às vezes mostram soldados vivos postados próximos a restos mortais. Não é agradável nem imaginar ficar perto de um corpo em decomposição, mas nesses dioramas os soldados estão tranqüilamente sentados ao lado de um esqueleto. É inconcebível!

Bem, isso era o que eu tinha a dizer. É óbvio que o que está dito aqui não basta para fazer um diorama, por simples que seja. Mas assim é o plastimodelismo: para cada problema específico, deve ser encontrada uma solução específica. E o mérito é todo do criador da obra, pois o plastimodelismo, em todas as suas formas, é a mais fascinante de todas as artes!