



EDITORIALE

Buongiorno a tutti voi,

Dopo un primo numero praticamente monotematico sul ferromodellismo, in questo saremo più vari nella presentazione dei nostri modelli.

Una novità che vi accompagnerà anche nei prossimi numeri è una breve intervista in stile domanda e risposta ai nostri soci, i quali argomenteranno la loro passione modellistica.

Perché intervistare i modellisti del GAM? I motivi sono fondamentalmente due.

Il primo motivo è cercare di avvicinare i lettori interessati al mondo del modellismo leggendo i primi passi di chi è già un veterano. In questo modo chiunque può identificarsi e trarre spunto in base a quelli che sono i propri interessi personali.

L'altro motivo è permettere a chi ci segue di conoscerci un po' di più.

Alcuni modellisti si dedicano a diversi settori (come il sottoscritto) perché appassionati di ogni forma di modellismo.

Tale scelta implica, però, un inconveniente: creatività e voglia di fare, a volte, cessano improvvisamente e, quando ritornano, l'interesse è orientato verso un modello completamente differente, lasciando incompiuti i modelli precedentemente iniziati.

Rischi del "mestiere" ma il mio personale parere è che il modellismo meriti di essere vissuto in tutte le sue forme e declinazioni.

Il modellismo è un momento ricreativo ma allo stesso tempo impegnativo; lavorare ripetutamente sullo stesso modello o tema può portare a un calo dell'entusiasmo iniziale.

Altre volte, sono le difficoltà che si incontrano a farci fermare, allora perché non dedicarsi ad un modello completamente diverso mentre attendiamo una buona idea per terminare i precedenti?

Quindi... buon divertimento con il modellismo a 360°.

SOMMARIO

Editoriale	pagina	01
Contatti	pagina	01
Piccoli annunci	pagina	01
Intervista ai Wargames.....	pagina	02
Boing 707 T/T A.M.I.	pagina	04
Transatlantico Galileo Galilei	pagina	06

Per qualunque informazione in merito ai modelli presentati su "notizie sparse" inviare una e-mail all'indirizzo:

infomodelli@gamtrevise.com

Piccoli annunci

Un nostro socio produce, a richiesta, aggiuntivi per modelli con stampante 3D.

Se interessati potete contattarlo all'indirizzo:

loredel@live.it

AUGURI DI BUONE FESTE!

Il wargame spesso non è considerato modellismo puro, tant'è che lo si pone in una branca a parte: i giochi di guerra.

Storicamente il wargame nasce proprio dai campi di battaglia: comandanti e generali riuniti attorno ad un tavolo riproducente il teatro di guerra in scala, discutevano le mosse dei propri eserciti e di quelli nemici rappresentati da apposite simulando attacchi e contrattacchi.

Il più famoso gioco di guerra è RISIKO, chi non ci ha giocato?

Nel wargame non ci sono pedine ma proprio soldati e mezzi in scala appartenenti ad epoche antiche, medievali o contemporanee fino a scenari fantastici o fantascientifici.

Dopo questa piccola introduzione passiamo all'intervista vera e propria.

Enzo Rossini: ciao Nicola, Lorenzo, Marco.

Wargamers: ciao

ER: voi siete un piccolo gruppo di wargamers che fa parte del GAM, che speriamo cresca di numero.

Detto questo vogliamo cominciare?

WGs: certo

ER: Cos'è il wargame?

Lorenzo De Florio: come hai detto bene tu, il WG nasce per una necessità militare, come addestramento degli ufficiali nelle accademie militari di tardo '700, da allora non c'è scuola di guerra che non faccia ricorso a tale metodo.

Nel wg, si riproducono gli elementi naturali di un territorio (case, alberi, strade) su cui si svolgerà la battaglia quindi si dispongono le varie pedine (soldati, artiglierie, mezzi ecc...), i giocatori conducono le proprie armate seguendo un regolamento e con l'uso di righelli, metri e dadi cercando di ricreare la battaglia in una sorta di risiko molto più accurato.

Nicola Boscarato: nella sua forma tradizionale è un gioco da tavolo, giocato su una mappa, con un certo numero di pedine e miniature rappresentanti le varie forze in campo e dalle regole e tabelle necessarie al combattimento.

Nel WG le miniature, siano esse rappresentazioni di soldati, di mezzi militari o elementi scenici, possono essere di plastica, metallo o resina, come nel modellismo statico.

Marco Dante Rossini: a ciò che hanno già detto gli altri, vorrei aggiungere solamente alcune cose: il "campo di battaglia" può ricreare una schermaglia o anche una battaglia storicamente avvenuta.

Le ambientazioni sono tantissime, dai babilonesi alla 2^a guerra mondiale, fantasy o sci-fi, passando dal Signore degli Anelli, a Star Wars, ai supereroi della Marvel, solo per citare i franchise più famosi.

ER: avete iniziato subito con il wargame (wg) oppure la vostra passione era rivolta ad altre branche?

LDF: io personalmente ho iniziato fin dal principio con il wargame, la passione per il WG mi è nata quando, frequentando uno dei negozi di giochi da tavolo di Treviso, vidi per la prima volta due ragazzi che giocavano al wargame del Signore degli Anelli, ricreando la famosa scena del terzo film della serie l'attacco degli Olifanti.

NB: io ho iniziato con il modellismo statico fin da piccolo (7/8 anni) influenzato da mio padre. Con gli anni ho conosciuto diverse persone che praticano il wargame, con loro ho intrapreso questa strada preso dalla curiosità per questo nuovo hobby che seguo ormai da 8 anni passando dal Fantasy/Fantascientifico come i vari Warhammer allo storico come Bolt Action.

MDR: come Nicola, anch'io sono partito dal modellismo statico, ma quando scoprii le miniature di Warhammer... è stato amore a prima vista!

ER: qual è la differenza tra il wg e il modellismo classico?

LDF: la differenza consiste sostanzialmente nel differente uso dei modelli: nel modellismo statico si curano moltissimo i particolari della scena che si ricrea nel diorama, sostanzialmente una fotografia 3D di un attimo della battaglia o di un momento particolare, nel WG,

pur curando i particolari come nel modellismo statico, è rappresentata la battaglia nel suo svolgersi, non si ricostruisce un determinato episodio ma i modelli vengono montati ognuno su apposite basette per permettere il movimento nel campo di battaglia.

NB: la differenza sostanziale sta nell'utilizzare i modelli che costruiamo nel WG, per avere una prospettiva maggiore durante la partita; inoltre, i modelli dedicati al WG hanno caratteristiche differenti rispetto a quelle dei modelli classici: sono fatti di una plastica molto più resistente, anche se continuiamo a montarli noi.

Insomma le loro caratteristiche rispondono di più a quelle necessarie al "gioco". In alternativa alla plastica si possono utilizzare modelli in metallo o resina. La scelta della resina è fatta sia per potersi procurare modelli non prodotti commercialmente sia per avere un minimo di risparmio sul costo dei modelli.

(n.d.r. dobbiamo precisare che per poter risparmiare con i modelli in resina bisogna conoscere chi produce modelli in stampa 3D. Il GAM, in questo caso è molto fortunato in quanto uno dei suoi soci produce modelli su richiesta.)

MDR: alla fine sono due approcci diversi allo stesso hobby. Dipende moltissimo da come il singolo lo interpreta e di cosa incontra il suo gusto.

Mi spiego meglio, se si sceglie come obiettivo finale giocare una partita, studiare una strategia vincente per battere l'avversario, oppure ricreare storie avvincenti, magari lette in libro (vedi Il Signore degli Anelli), allora possiamo definire costui un wargamer.

Qualcun altro, pur scegliendo di costruire miniature e mezzi originariamente nati per il WG, decide di esporli e basta: allora possiamo quindi parlare di modellismo statico.

Una cosa comunque non esclude l'altra a priori.

ER: abbiamo detto le differenze ma quali sono i punti comuni con il modellismo?

LDF: tutta la realizzazione del modello è identica al modellismo statico idem la ricerca e lo studio dell'accuratezza storica del modello (per il wargame storico). Possono variare ad esempio le scale che nel wargame sono leggermente differenti ad esempio una scala polare in molti giochi è la 1/56.

NB: essenzialmente tutti, una buona parte dei modelli che utilizziamo sono in plastica da assemblare, dipingere e posizionare su di una basetta (tonda/quadrata) di diverse dimensioni a seconda del tipo di unità, oppure utilizzarli senza alcun sostegno alla base, ma questo principalmente riguarda veicoli (camion, auto, carri armati) e cannoni (obici, controcarro).

Altro punto in comune è la ricerca storica per quanto riguarda il WG storico. Molto utili per questo sono le pubblicazioni storico-militari e internet, anche se bisogna stare attenti, perché spesso si trovano notizie non molto attendibili.

MDR: come ho detto prima, dipende dall'approccio. Sicuramente dover costruire, dipingere, elaborare i propri modelli costituisce una costante comune.

WG: noi tre abbiamo un altro asso nella manica: facciamo parte di un gruppo di modellismo e i "veci" ci aiutano a volte nel chiarire dubbi riguardanti le colorazioni dei mezzi o delle uniformi, oltre a qualche trucco per risolvere problemi con i figurini.

ER: i "veci" ringraziano! Siamo sempre felici di poter dare suggerimenti ai "bocia"!

(n.d.r. ridiamo tutti)

Il modellismo è anche questo: un continuo scambio di informazioni, suggerimenti, "trucchi". Dovrebbe essere un momento di aggregazione e non di isolamento, ma anche un momento "terapeutico" in cui il tempo torna a scorrere a velocità umana.

Scusate la divagazione torniamo subito a parlare di WG.

Cosa vi ha spinto a scegliere il WG ?

LDF: essenzialmente è molto divertente, ti permette di fare comunità con gli amici con cui giochi assieme, ha quell'elemento di strategia e competizione che può essere trovato in molti sport di squadra.

NB: io personalmente ho messo semplicemente in pausa il modellismo statico ma tornerò presto al modellismo aeronautico statico, ma non per questo abbandonerò il WG.

MDR: io personalmente adoro i giochi di strategia e poter "combattere" con la mia armata preferita in un setting che mi appassiona, è il massimo.

ER: pensate che il wg abbia una marcia in più rispetto al modellismo classico oppure è un modo piacevole di rendere dinamico anche il modellismo classico?

LDF: Il modellismo statico rimane campione per la bellezza e l'accuratezza dei modelli in quanto i migliori pittori provengono quasi sempre da quella branca. Può dare una svolta differente in quanto si applica il modellismo ad un gioco di strategia e di tattica. E' un modo divertente per passare un pomeriggio tra amici.

NB: dal mio punto di vista è proprio questo che rende accattivante il WG, poter "far muovere" i modelli come gli originali, su un campo di battaglia.

MDR: se si cerca un modo più interattivo nell'hobby è sicuramente la strada giusta, se si cerca un approccio più puramente modellistico può offrire un'interessante alternativa o anche una strada parallela.

ER: nel modellismo la ricerca storica ha una parte importante, nel wg ha la stessa importanza?

LDF: nel WG a tema storico certamente, ad esempio nei tornei sono previsti premi speciali per l'accuratezza storica e la bellezza dei modelli. Il WG, però, non è solo storico, esistono regolamenti per giocare ad ambientazioni fantastiche e fantascientifiche come Gerre stellari o Il Signore degli Anelli, dove non si può parlare di accuratezza storica, ma sono premiati l'aderenza al libro/film.

NB: molto se si parla dei wargames storici perché riguardano appunto la storia. Oggi il WG offre agli appassionati la possibilità di spaziare temporalmente in ogni epoca umana, dall'Impero Romano, Medioevo fino ai giorni nostri. Ovviamente si cecherà di riprodurre l'armata che si vuole ricreare il più fedelmente possibile alla realtà, documentandosi sulla fazione che si vuole prendere in considerazione in un determinato teatro/periodo prendendo come punto di riferimento uniformi e mimetiche dell'epoca.

MDR: dipende dal setting, ovviamente: se si sta giocando un gioco ambientato storicamente, la ricerca storica avrà una rilevanza maggiore rispetto, ad esempio, a una "battaglia con miniature di Star Wars. Non che in questo caso la ricerca abbia minore importanza, solamente saranno diversi i target di ricerca (libri, film e articoli dedicati), questo vale per ogni altra ambientazione non storica.

ER: e nel caso di WG fantasy o Sci-Fi esiste una certa plausibilità oppure è tutto guidato dal gusto personale?

LDF: in questi tipi di WG c'è una componente più preponderante di gusto personale. La plausibilità però è molto più presente in giochi che derivano da film libri serie televisive a tema sia fantascientifico/fantastico.

NB: dipende, trattandosi di fantasy o sci-fi la scelta la fa il modellista-wargamer, il quale può usare la propria fantasia oppure attenersi alle regole coloristiche dettate da chi ha immaginato il mondo fantasy o sci-fi.

MDR: per come la vedo io il bello del WG è che sia guidato dal gusto personale e che possa spaziare in infinite direzioni: parlando di fantasy, si può riprodurre una fazione storica o simil storica in un mondo fantastico, per arrivare a ricreare una civiltà che ha come limite solo la fantasia di chi l'ha immaginata.

ER: vi ringrazio di aver accettato di rispondere alle mie domande, permettendo a chi non conosceva nei particolari il WG di avere un'idea più precisa di cosa sia.

Non mi rimane altro da dire se non invitare i lettori a venire a vedere dal vivo le "battaglie" dei wargamers del G.A.M. durante le manifestazioni a cui partecipiamo o che organizziamo e chissà forse qualcun altro si unirà a voi sui campi di battaglia. A tal fine non dimenticate di controllare i nostri appuntamenti.

Grazie e arrileggerci al prossimo numero di Note Sparse.

Boing 707 T/T A.M.I.

A cura di Enzo Rossini

Per costruire un modello di B.707 T/T (trasport/tanker) delle nostre aeronautica ed equivalente allo standard civile al famoso aereo per voli intercontinentali B.707-300, ho modificato il kit della Heller 80452 che attualmente offre il mercato.



La scatola da cui è tratto il modello

È composto da 19 pezzi trasparenti e 47 pezzi di plastica, ovviamente bianca per riprodurre due compagnie aeree: Air France e BOAC con le decals di cui è dotato il kit. La finitura dalla plastica è ottima, l'unica pecca è la mancata evidenziazione di alcune pannellature. Comunque non sono presenti sbavature.

Durante il montaggio del modello gli unici punti che richiedono una certa dose di stucco sono i quelli di giuntura ali-fusoliera e il tettuccio della cabina.

Per riprodurre il B707 T/T dell'A.M.I. sono necessarie alcune modifiche:

aggiungere il portellone di carico sul lato sinistro della fusoliera. Per riprodurlo è sufficiente incidere i contorni seguendo una dima di plasticard;



Particolare del portello di carico, delle antenne a lama e dei finestrini resi ciechi

rendere ciechi alcuni finestrini;

aggiungere le antenne a lama sul dorso della fusoliera.

Alcuni particolari, che rendono il modello un T/T, sono stati cannibalizzati da altri kits:

i punti di rifornimento alari ricavati dai pods in dotazione sui kit Tornado della Revell con relativo cestello;

quello ventrale auto costruito con un tubetto.



Particolare del punto rifornimento ventrale

Pod di rifornimento alare dx



Completano luci e impianto telecamere nel ventre del cassone alare.

Il lavoro più impegnativo, viste le dimensioni, è stata la verniciatura. Come sempre si comincia con una mano di fondo e poi con il colore grigio medio FS-36280 tipico dei velivoli A.M.I. mono grigio.



Il modello dopo la mano di fondo

Le decals sono poche, coccarde e numeri di reparto sono state recuperate tra gli avanzi, non essendoci fogli dedicati per questo velivolo.

La scritta "Aeronautica Militare" sulle fiancate, ha richiesto un certo impegno, i caratteri provengono da un vecchissimo foglio trasferibile R41-RO27 da 2,7 mm e fissate direttamente sulla fusoliera, praticamente la fatica maggiore per mantenere l'allineamento delle lettere.

A sigillare e fissare il tutto, una mano di trasparente lucido a lavoro terminato. ed è fatto anche questo che si aggiunge alla mia collezione di modelli. Non poteva mancare questo bestione che ha fatto storia nella nostra Aeronautica Militare.

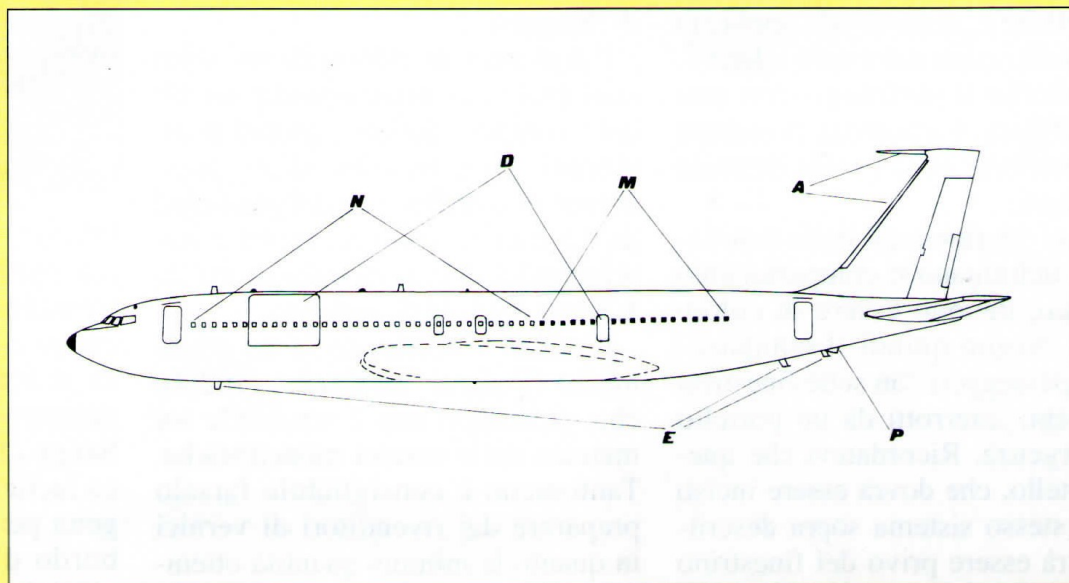
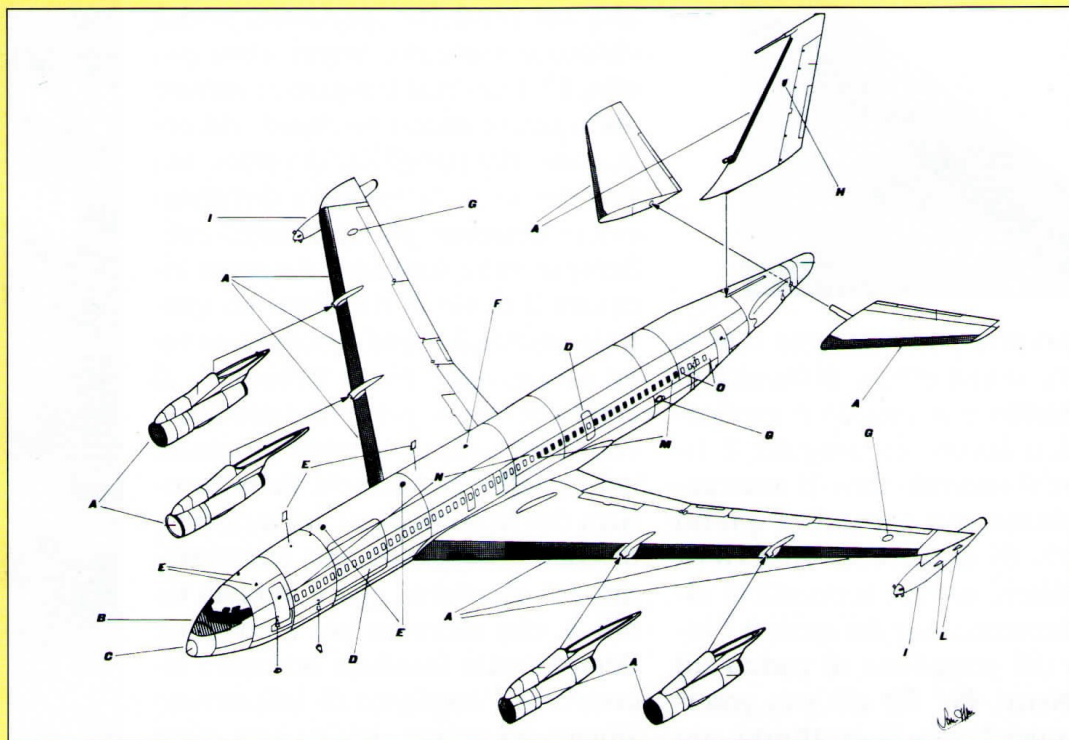
Il modello finito



Di seguito elencati i colori e le modifiche da apportare per riprodurre il modello.

LEGENDA

- A - colore alluminio opaco
- B - pannello nero opaco
- C - radome bianco lucido
- D - portelli da incidere
- E - nuove antenne bianche
- F - luce anticollisione rossa
- G - coccarde tricolori
- H - stemma di reparto
- I - pod alare
- L - alette stabilizzatrici
- M - finestrini trasparenti
- N - finestrini chiusi bianchi
- O - finestrini da chiudere
- P - punto di rifornimento



Transatlantico Galileo Galilei

A cura di Enzo Rossini

Il modellismo in cartoncino è tra i più antichi, in tempi più recenti è stato molto diffuso tra i paesi di oltre cortina (come si usava dire durante la Guerra Fredda).

Solitamente, era possibile trovare in buste fogli con già disegnati e dipinti i modelli, navi, auto, aerei, carri armati, treni.

Una curiosità: mi è capitato di poter vedere un paio di foto, riprese sul fronte orientale durante la II G.M., in cui dei carriisti tedeschi assemblavano il modello di un KV1 proprio in cartoncino, la didascalia diceva che era pratica comune al fine di familiarizzarsi con la sagoma dei carri nemici.



Alcune note storiche:

Il Galileo Galilei fu un transatlantico italiano di 27.906 tonnellate di stazza lorda, costruito nel cantiere navale di Monfalcone.

Varato il 24 settembre 1961, partì per il suo viaggio inaugurale (Genova- Australia) il 18 novembre 1963, giungendo a Sydney il successivo 11 dicembre.

Dopo la crisi petrolifera del 1973, fu trasformato in nave da crociera. Affondò nel 1999 dopo un incendio. Non ci furono vittime.

Caratteristiche tecniche:

Stazza lorda t 27.906

Lunghezza m. 214 c.

Larghezza m. 29 c.

Velocità: 24 nodi.

Prima di iniziare voglio fare una precisazione: non faccio ricorso a modelli prestampati, tutti i miei modelli sono realizzati con materiali poveri (stuzzicadenti, spilli, ecc.) e cartoncino (tipo Bristol ma anche proveniente da scatole di alimenti).

La scala di riduzione è 1/555, come per tutti i miei modelli.

Il motivo di ciò è da ricercare nel fatto che, volendo riprodurre una fregata italiana ormeggiata nel porto di Reggio Calabria, chiesi informazioni al marinaio che faceva da guida per la visita alla nave. Avrei voluto riprodurla in scala 1:500 e così fu. Ma i dati di lunghezza e larghezza che mi furono forniti dal marinaio-guida erano inesatti. Non di molto, ma tali da far risultare il modello finito proprio in scala 1:555.

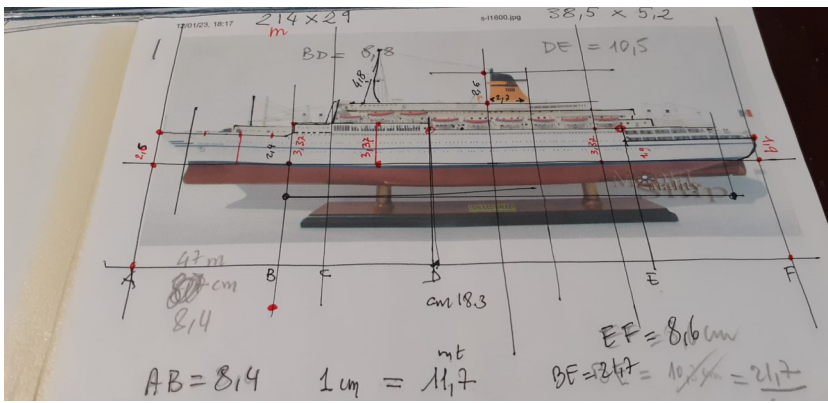


Il Galileo Galilei
ormai terminato e
in "navigazione"

Perché il cartone? Semplicemente perché tutte le scatole di montaggio in vendita nei rari negozi di modellismo di allora offrivano navi USA, giapponesi, tedesche...ma non italiane. Io ero interessato alle navi della nostra Marina, che amavo e amo, forse ispirato da mio padre che trascorse i suoi anni della giovinezza, dal 1936 al 1943, su sommergibili (ricordo Pisani, Rubino, Jalea, Zaffiro) e piroscafi requisiti per rifornimento in Africa.

Dunque pensai che il cartone avrebbe potuto essere adatto allo scopo e iniziai a riprodurle, questo avveniva nel 1960 e da allora questa passione non è mai cessata.

Il lavoro comincia come sempre con la ricerca di disegni attendibili per la riduzione in scala.

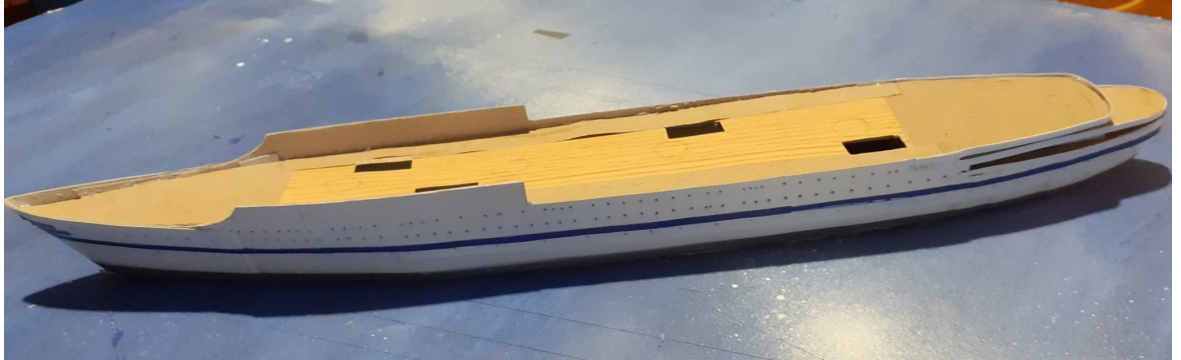


Al tavolo di lavoro durante la misurazione per la messa in scala

Si prosegue riportando le misure sul cartoncino per riprodurre lo scafo (alla linea di galleggiamento)

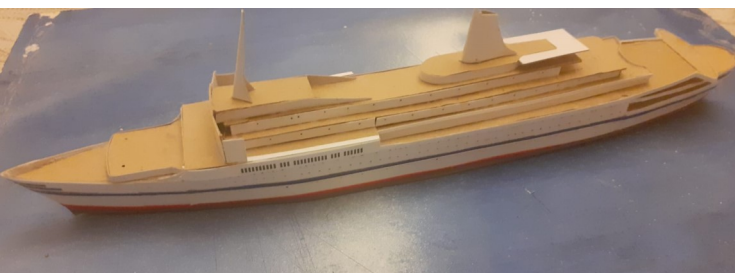


Lo scafo già assemblato e rinforzato con paratie di cartone che hanno lo scopo anche di sorreggere il ponte di coperta



Quando tutto è perfettamente incollato si procede a costruire gli altri ponti e le sovrastrutture, dopo aver disegnato il paiolato del ponte di coperta (foto sotto).

Il modello è ormai pronto a ricevere tutti i particolari.



Il lavoro prosegue andando verso l'alto della nave riportando i particolari ad ogni ponte (sostegni per le barche di salvataggio e gru di carico (sotto).

Perché la riproduzione del Galilei? Per motivi sentimentali: lo vedevo spesso nel porto di Messina, prima che salpasse per l'Australia, portando con sé tanta gente, italiani del Sud ma soprattutto Calabresi col solo biglietto di andata in cerca di fortuna. In molti ci riuscirono, sacrificandosi e facendo studiare i figli.

Oggi, Anthony Norman Albanese, nato in Australia ma dal cognome italiano, è il 31° Primo Ministro del Commonwealth dell'Australia...

