


ACERO Y ACEITE

| | | |
|---------------|---|---|
| Nº | MK.01 | |
| [NO] [SUB] | 01 |  |
| 01 |  | S.NO: 0375780 |



Carta del editor

Mecha. ¿Es un género? ¿Nada más que una estética? ¿Que es realmente?

No sabría como responder a estas preguntas más que afirmando que para los fans de este nicho es el sentimiento que te inunda al ver cada detalle mecánico en la creación de otro, el drama de historias sobre la guerra y política del futuro cercano, la intensidad de pilotar un pedazo de metal de decenas de toneladas, aunque sea un videojuego.

Es por todo esto que con esta revista quise explorar todas las facetas de esta afición; desde los videojuegos, al modelismo y los creativos que dan vida a estas máquinas.

Estéticamente mi objetivo fué desde el principio crear un lenguaje visual simple y legible, usando como base módulos de columnas de texto 1/3 del ancho de la página dentro de los márgenes.

Cada sección está marcada por un símbolo característico y reconocible queriendo emular la practicalidad y estética de marcas de advertencia y uso de maquinaria de sectores como la aviación.

Con todo tuve que simplificar el lenguaje visual a tres símbolos que indican la sección y ofrecen un punto al que dirigir la vista del lector dentro de la página.

Mi objetivo a la hora de maquetar fué crear páginas estructuradas que quiten la lectura y mantener un estilo visual limpio, centrandome en el uso de la retícula para crear variación página a página.

Por ultimo como todo buen mecha quise contrastar la limpieza y rigor técnico con la textura y dureza de las páginas con colores planos, igual que una máquina con las marcas de fábrica desgastadas por el Uso.

▶ HG Gouf-Custom
1/144 pintado y
modificado por mí.





6. En la Cabina

El pasado del género mecha y su futuro en videojuegos.

10. Hangar de maquetas

Dioramas elegidos.
Tutorial: resalto de bordes metálicos.

34. Pilotos Ases

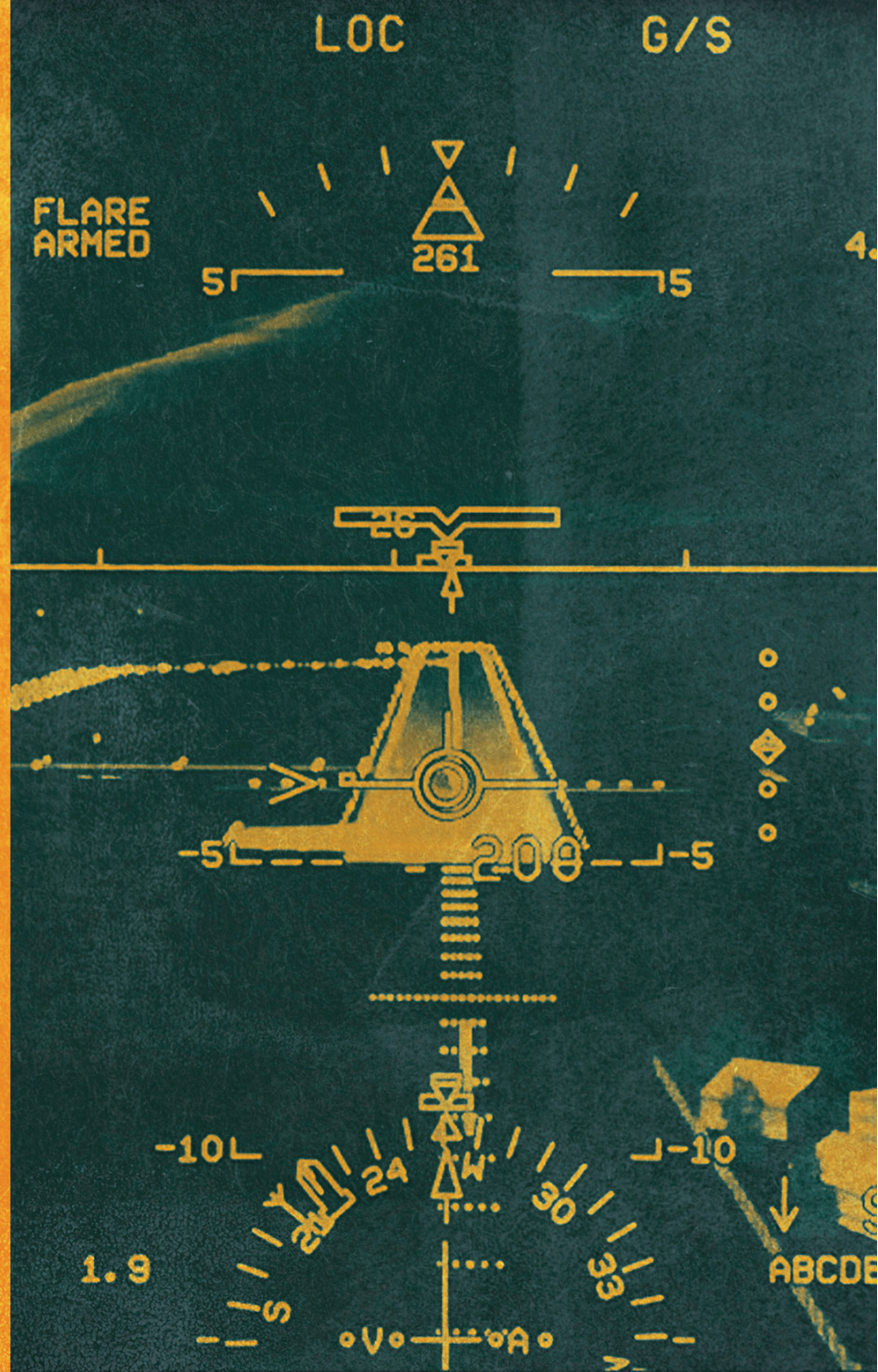
Entrevista al diseñador mecánico Yutaka Izubuchi.

CONTENIDOS

1. EN LA CABINA



El género mecha, su desaparición y augurios de su retorno





Auge Declive Retorno

¿Que fué del género mecha en los videojuegos?

Parece que no fue hace tanto que Armored Core era la franquicia estrella de Fromsoftware en la época de la playstation 2, junto a joyas como Zone of the Enders, Robot Alchemic Drive, Front Mission 4. Y es que en esa época y sin saberlo nos encontrábamos en una edad dorada para este género, llena de toda la variedad en estilos y gameplay que un amante de los mechas podía desear.

Incluso en las consolas de la llamada 7ª generación vimos el cúlmen de la saga con Armored Core 4 (2006) y

Armored Core: For Answer (2008), y a pesar de la decepción del lanzamiento de AC V (2012) y AC Veredict Day (2013), jamás nos imaginaríamos que este sería el comienzo de una larga sequía en cuanto a juegos con esta temática. Y es que en esta época Dark Souls rompe con el mundo de los videojuegos y suplanta a AC como el ganso de los huevos de oro de Fromsoftware, dejando al género mecha sin su líder de facto.

Por fin este largo hiato de lanzamientos en 2023 Fromsoftware vuelve a encender el rugiente motor de este género con el despampanante Armored Core VI: Fires of Rubicon.



Imagen promocional de "Armored Core VI: Fires of Rubicon"



Tomando toda la experiencia ganada con los años trabajando en secuelas de Dark Souls, el estudio revivió la saga con un pulido y narrativa nunca antes vistos en la saga.

Lo que nos concierne ahora es si este éxito será un heraldo para un nuevo futuro brillante del género o solo una estrella fugaz en el vacío del espacio. En Acero y Aceite pensamos que AC VI puede ser la chispa que de comienzo a una nueva era, y tenemos razones de sobra considerando lo que se

Futuro Incierto, Nuevas Oportunidades



RUITOOL



Precisión quirúrgica

Tomando del pasado Innovación en el presente

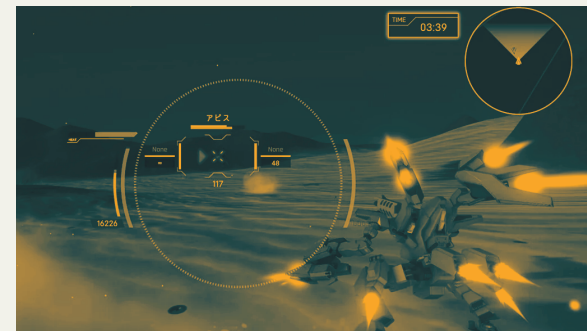
acontece. A pesar de que este género de nicho no llame la atención de grandes desarrolladoras, queremos poner el foco en los proyectos independientes que más nos han asombrado.

Juegos como Machine Clad, con un movimiento inspirado claramente en la velocidad extrema de AC For Answer y una demo de pago que

muestra muchísimo potencial. Rig Riot, mezclando el siempre popular formato de roguelike con una progresión inspirada en Risk Of Rain 2 y una demo que merece la pena probar.

Y por último XOL: Space Wars, que lleva la acción al espacio, permitiendo total libertad de movimiento en 6 ejes, algo nunca antes visto

en el género. Con todo, creo que ya no cabe dudas que de la mano de desarrolladores independientes el futuro del género está asegurado y no faltarán experiencias que jugar en los próximos años.



Captura de pantalla de "Machine Clad" Closed Beta

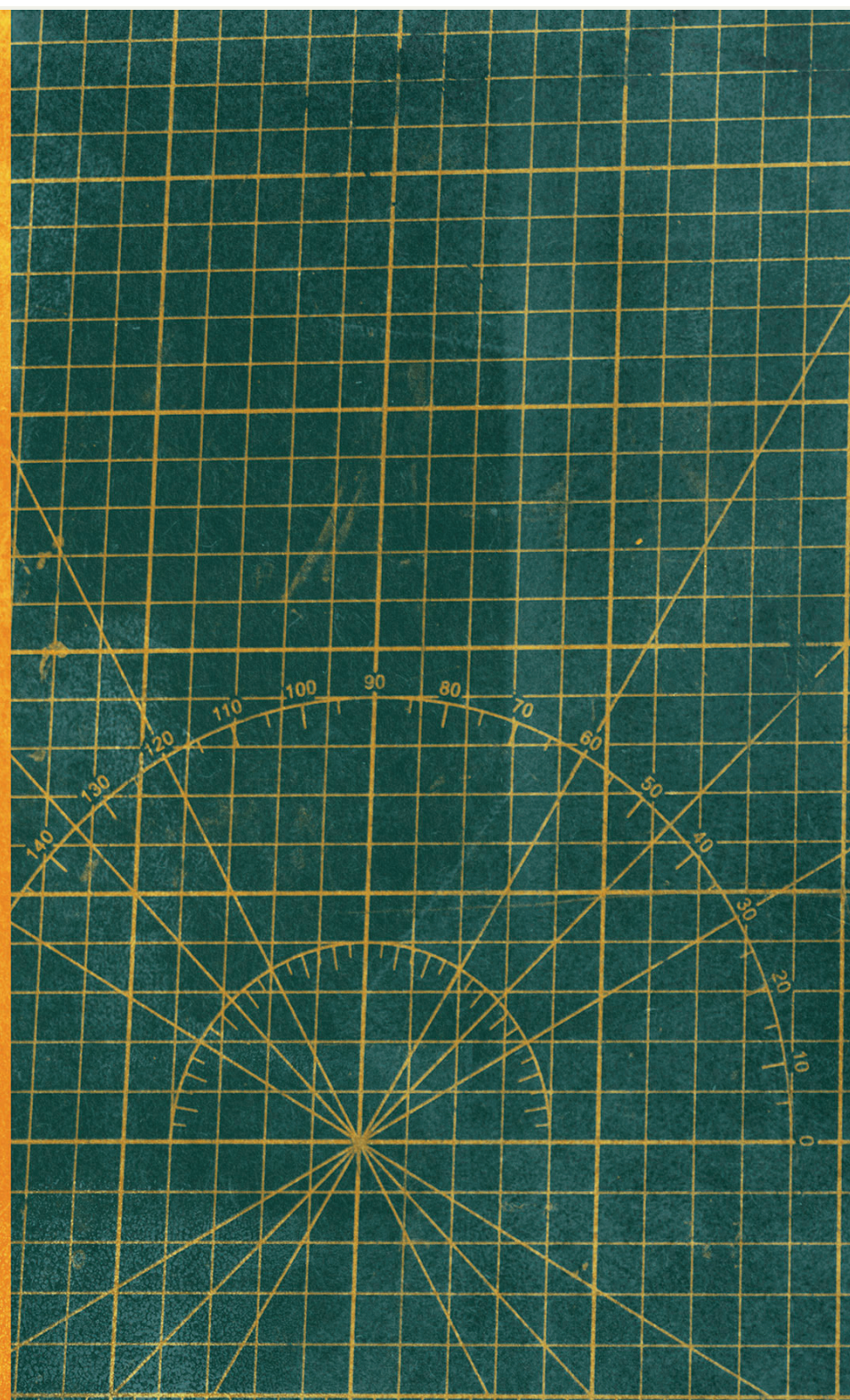


2.HANGAR DE MAQUETAS



Dioramas elegidos

Tutorial: pincel
seco



ELEGIDOS

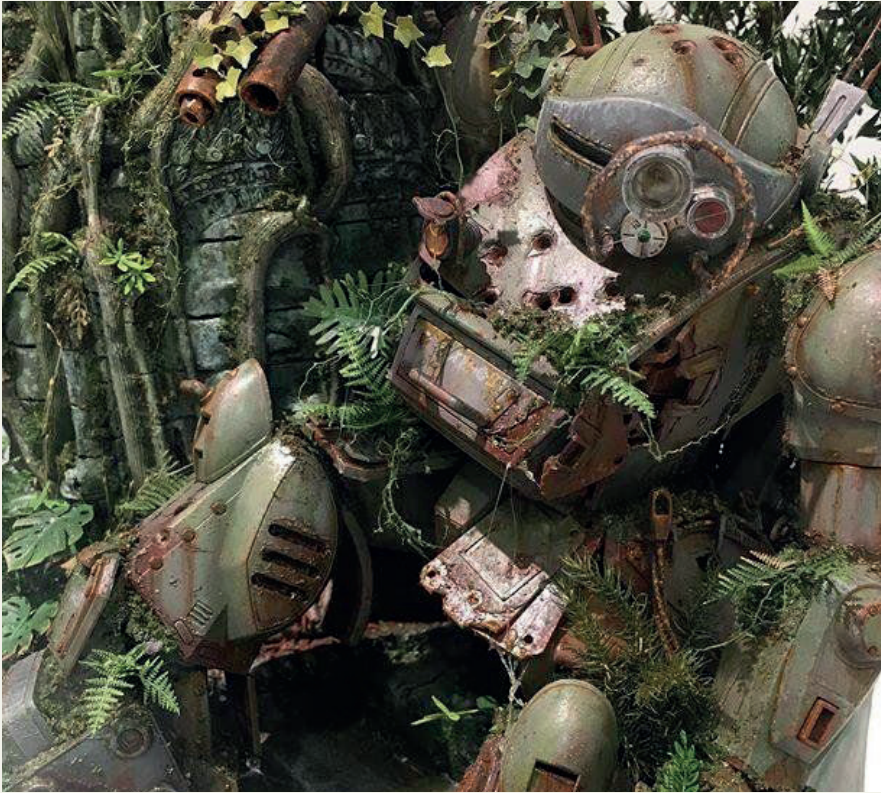
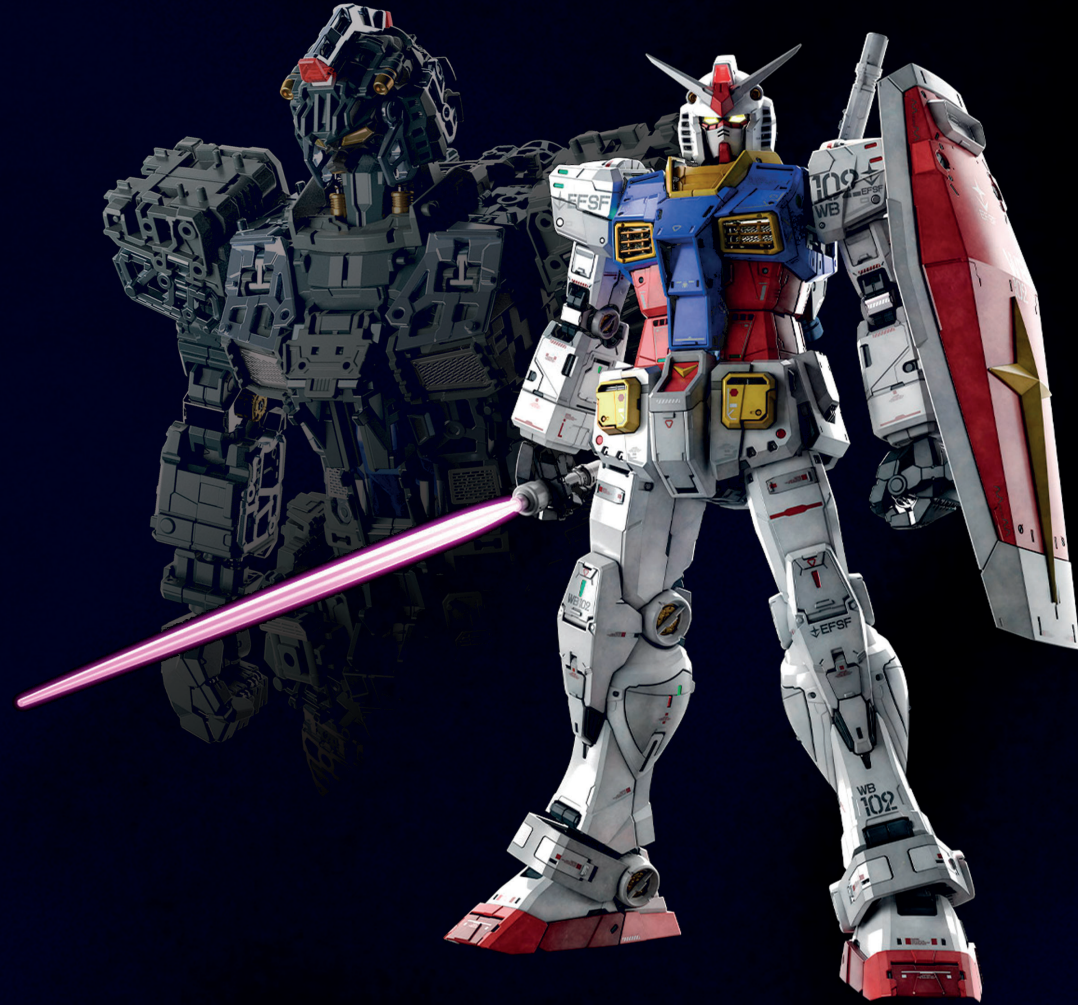
Aquí os traemos nuestros dioramas y customs favoritos de este mes.

Esperamos que disfruteis tanto viéndolos como nosotros seleccionándolos



Zaku II en paisaje urbano. Diorama de @Kenshin en Twitter

**BAN
DAI** Perfect Grade Unleashed
RX 78-2 GUNDAM
Perfección desencadenada



MG Scopedog abandonado en la jungla. Diorama de @Ace Suzuki en Pinterest

**“Perdido
en la
jungla”**



MG Scopedog antes de ser integrado en el diorama.
Maqueta de @Ace Suzuki en Pinterest

“Les Enfants Du Paradis”

Close up del pie de este zakull junto a la cascada



De la Mano de Fendoza nos llega esta preciosidad de diorama, mostrando un zaku II Abandonado presuntamente tras la guerra de un año frente una cascada cuidadosamente recreada con fibras de algodón.

Frente a la guerra para la que se diseñó, esta máquina ahora sirve de trampolín para saltar al río y pescar en tardes de verano.

Diorama de un PG Zaku II 1/60 de @Fendoza en Twitter



Diorama de HG Dom Kai 1/144 de @Pla Cross en Pinterest



Vista Posterior.

Pla Cross nos acaba de dejar fascinados con la cantidad de detalle que es capaz de captar en una escena tan pequeña como esta.

Usando como pieza central un Dom Kai pintado y kitbasheado para darle un toque mas militarista, lo más impresionante

de esta pieza es el detalle a los pies de la figura protagonista.

La atención al detalle de la fábrica y naturaleza a los pies de la máquina es impresionante considerando la escala y la base de madera y placa le dan el toque final.

“ENGAGE”

MS-18E Kampfer

Principality of Zeon Assault Use Mobile Suit



Custom build basada en el MG Kampher. Build de @n.crafter_ en Instagram, fotografía de Clay Lung.

MECHA MARFÍL

Para variar queremos introducir no otro diorama sino una Custom build de N.Crafter basada en en mecha protagonista de la portada de esta edición de Acero y Aceite: el MS-28E Kampfer

Al contrario que nuestro gusto usual por toda build pintada hasta parecer llena de óxido, rasguños y las cicatrices del uso, esta build deslumbra como marfil pulido con su gama de colores monocroma y los acentos naranjas en el diseño.

Fotografía de cuerpo completo. Build de @n.crafter_ en Instagram, fotografía de Clay Lung.



“El terror del capitán Ahab”

Closeup Lateral. Build de @n.crafter_ en Instagram, fotografía de Clay Lung.



“Hangar Nocturno”

▲ Diorama de un HG Hygogg 1/144.
Creado por @awaxy en Twitter

MSM-03 Hygogg “Reigenlef”



El favorito entre los favoritos

Este diorama representa una escena industrial de ciencia ficción con un mecha humanoide de gran tamaño suspendido parcialmente sobre una estructura portuaria o de mantenimiento. El robot, pintado principalmente en blanco con grandes secciones rojas en los brazos y detalles verdes y mecánicos visibles, parece estar en una fase de despliegue, reparación o descenso controlado.

La numeración "06" y otros marcajes técnicos refuerzan la sensación de que se trata de una unidad militar o experimental, parte de una serie más amplia.

La postura del mecha, ligeramente inclinado hacia adelante y con una pierna extendida, transmite peso realista y una fuerte sensación de escala. El entorno es un muelle industrial cerrado, probablemente un hangar o base naval subterránea. El agua verdosa debajo refleja la iluminación artificial y añade profundidad a la escena, sugiriendo humedad, frío y un uso constante del lugar. Las plataformas metálicas, barandillas, vigas y grúas están meticulosamente detalladas, con números, señales y desgaste que aportan realismo. Pequeñas figuras humanas distribuidas en las pasarelas enfatizan la enorme escala del mecha y hacen que el espectador perciba la escena como parte de una operación logística compleja.

La iluminación es uno de los elementos más destacados del diorama. Focos cenitales iluminan al mecha desde arriba, creando sombras dramáticas que refuerzan su volumen y masa, mientras luces puntuales cerca del agua generan reflejos y contrastes muy cinematográficos. El uso de zonas oscuras alrededor del encuadre dirige la mirada hacia el centro de la escena, aumentando la sensación de tensión y expectación. En conjunto, el diorama transmite una narrativa silenciosa pero poderosa: un momento detenido justo antes de una misión, un lanzamiento o una activación crítica, con una atmósfera densa y altamente inmersiva.

Foto alternativa en la que se aprecia mejor el detalle puesto en las paredes y maquinaria del hangar.

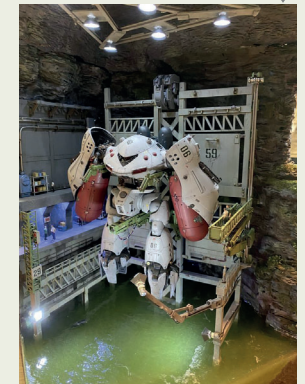


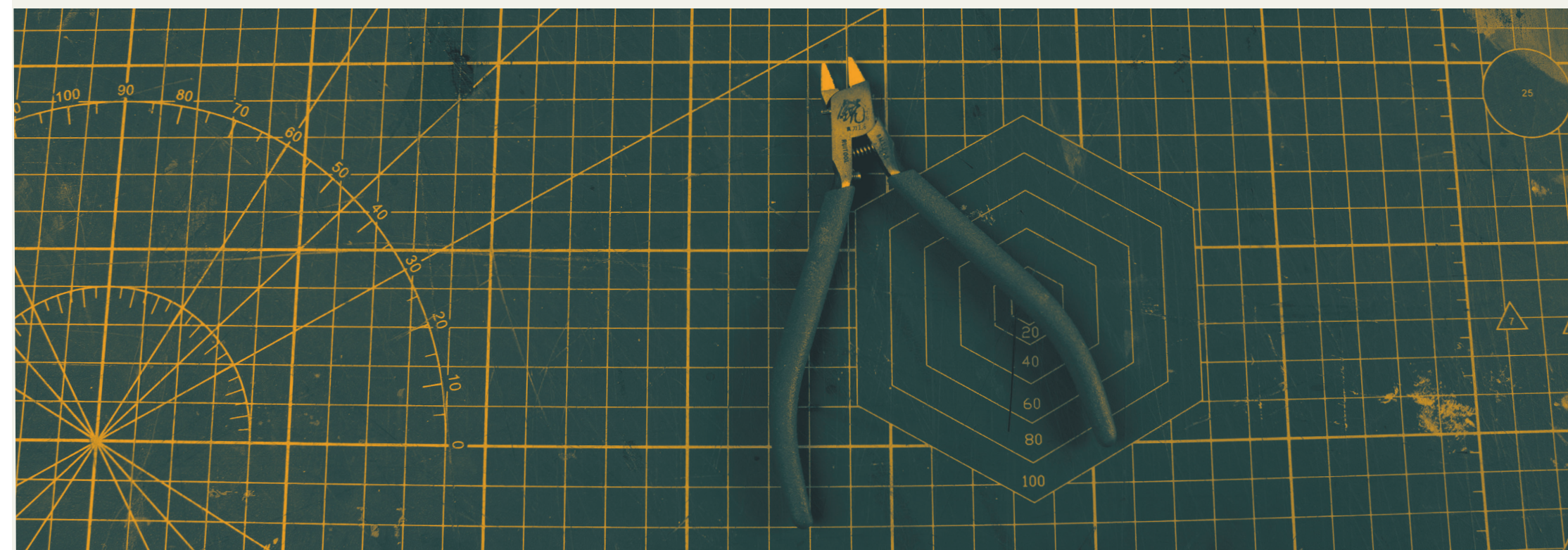
Foto alternativa con más iluminación. Se puede apreciar mejor el esquema de color de la unidad "Reigenlef", utilizada por Kurena en la novela "86".

Tutorial:

Como hacer que tus maquetas brillen

Pincel

seco



El secreto para que tus metales deslumbren:

Creo que común a todos los que nos hemos adentrado al mundo del modelismo y maquetas pasamos por la etapa de embadurnar toda superficie metálica en pinturas de efecto metálico y quedarse tan contento.

Pero con el tiempo te das cuenta que modelistas más experimentados consiguen que los detalles metálicos de sus obras agarren la luz en todos los bordes, esquinas y detalles de sus maquetas, dando una tridimensionalidad que faltan en tus maquetas.

¿Cuál es su secreto?

No es ninguna técnica oscura, ni tienes que buscar en foros japoneses traductor en mano para encontrarla; no es más que un método simple y barato:



Las herramientas utilizadas en este tutorial.

La técnica del pincel seco

En este apartado de Hangar de Maquetas os vamos a enseñar todo lo que necesitáis saber para emplearla y darle una nueva capa de pintura (literalmente) a vuestros futuros proyecyos.

En primer lugar vamos a listar todos los materiales necesarios:

- **Imprimación negra:** En mi caso Vallejo Mecha Color Black aplicado con aerógrafo.
- **Metálico base:** Queremos un metálico más apagado para usar de base. Yo uso Vallejo True Metallic Aged Metal para un toque añejo.
- **Metálico highlights:** Un metálico másW brillante que nos dará las iluminaciones. El mio viene de un set antiguo de pinturas pero cualquier plateado o aluminio vale.
- **Pincel de hebras blandas:** Cualquier pincel vale pero uno especializado es ideal.

1. Imprimación

El primer paso es la imprimación. Para los que no sepan que es lo que esto significa, la imprimación es una capa base de pintura resistente y que facilita la aplicación de otros colores por encima.

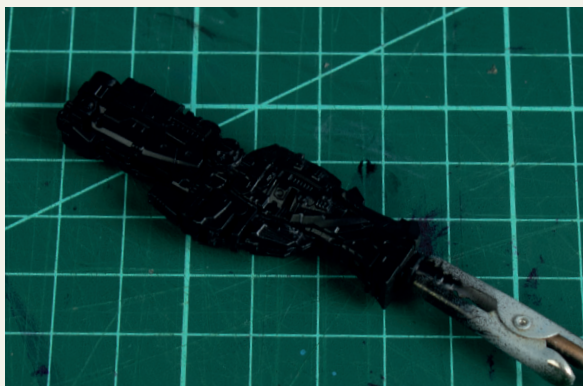
En el caso de querer pintar un color metálico por encima es mejor usar una imprimación negra, ya que va a hacer resaltar el brillo de la pintura.

Aunque existen imprimaciones a pincel, en este tutorial vamos a repasar como se aplica mediante

spray y aerógrafo al ser las más usadas y compartir técnica.

Nos aseguramos de pintar en un área bien ventilada y mantenemos la pieza a una distancia de unos 15 cm del spray (ayuda si tenemos una herramienta para sujetar la pieza, yo uso brochetas acabadas en pinzas).

Damos pases cortos aplicando el spray de forma intermitente mientras vamos rotando la pieza hasta que quede totalmente cubierta de una fina capa de imprimación.



Es importante mantener finas las capas de imprimación para no perder ningún detalle.

Vallejo



Libera tu Creatividad

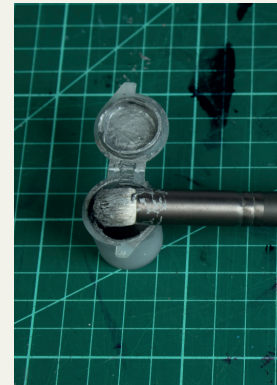
2. Capa Base

El siguiente paso es la aplicación de la capa de pintura metálica base.

Este es el momento de decidir de que color queremos que sea el metal en base al efecto que queremos, puedes utilizar tonos mas neutros como el gunmetal para conseguir un acabado similar al acero u otros tonos como el metal viejo del la pintura usada en esta imagen: Vallejo Aged Metal Airbrush.

Si usamos pintura en spray o en aerógrafo la técnica es idéntica a la imprimación, solo disminuyendo la cantidad de pases para dejar los recesos de la pieza con el negro de la imprimación.

Si usamos pintura debemos tener en cuenta que es mejor usar pintura algo diluida y aplicarla en capas finas dejando que seque entre cada capa, asegurándonos de dejar los recesos sin pintar y añadir más pintura a las partes más sobresalientes.



3. Pincel seco

Ahora es el momento de la verdad, la razón por la que estáis aquí y lo que llevará vuestras maquetas al siguiente nivel.

La técnica del pincel seco es una forma de pintar iluminaciones solo en los bordes y zonas sobresalientes de una pieza, dando la apariencia que la luz se refleja más fuerte en esas

zonas, como lo haría en la vida real.

Para conseguir este efecto, cargamos el pincel con poca pintura metálica de un color brillante y lo pasamos por una servilleta o trapo hasta que no quede casi pintura (de ahí el nombre de la técnica).

Ahora frotamos suavemente con el pincel sobre la pieza,

depositando poco a poco pintura sobre las partes que sobresalen de la pieza, como esquinas, bordes, tuercas, remaches...

Así solo queda la pintura de highlight en las partes que naturalmente recibirían más luz, dejando el resto de la pieza con el color de la capa base y los recovecos con el negro de la imprimación.



Aquí podemos ver el resultado final, la pintura plateada solo queda en los bordes y partes sobresalientes.

Brillando A la Luz

En esta foto podemos ver mejor como la técnica del pincel seco realza detalles pequeños como remaches



Técnica del pincel seco aplicada a la capa de una miniatura.



Una técnica Versátil

Esta técnica es uno de los principios del modelismo y toda persona interesada en pintar maquetas o miniaturas debería aprenderla y saber en que situaciones usarla.

La técnica del pincel seco no tiene por qué usarse solo para resaltar superficies metálicas.

Por ejemplo, se puede usar una aplicación suave

de pintura blanca sobre el relieve después de imprimir para que al aplicar una capa base de color esta ya tenga cierta gradiente de iluminaciones a sombras sobre la que trabajar.

Asimismo también se puede aplicar para realizar las iluminaciones finales para el pelo, textiles, terreno y más elementos de una maqueta.

Otro uso del "drybrushing" es como parte de una técnica para emular el "chipping"; la pérdida de partes de la pintura de una maqueta. Tras aplicar un poco de pintura negra para que parezca la imprimación que queda después de que se desprenda la pintura, podemos resaltar suavemente las esquinas con un color metálico para mostrar donde se ha desprendido incluso la imprimación.



3.PILOTOS ASES



Entrevista al
diseñador mecánico
Yutaka Izubuchi.



La Mente Tras la Máquina



Es difícil cubrir la carrera de alguien como Yutaka Izubuchi. Aunque es conocido por ser el diseñador mecánico de proyectos tan célebres como son Char's Counter Attack (1988), Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket (1989) o Patlabor (1989), menos saben de sus habilidades como artista y director.



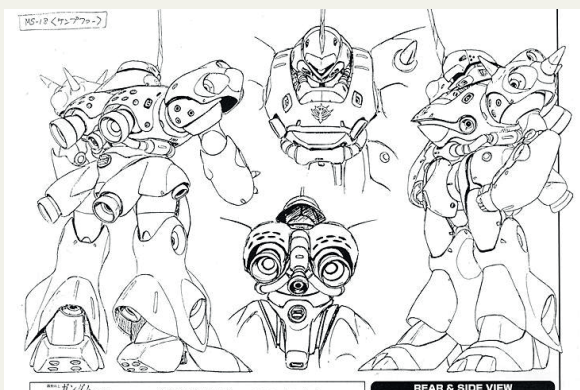
época de series de anime en la televisión nipona. Series como Tetsuwan Atom, Tetsujin 28-go y 8 Man me mostraron que series de televisión podían ser maduras y sentía que eran algo que incluso un adulto podía disfrutar. Especialmente Space Battleship Yamato hizo evolucionar el medio con su dramatismo y la intención de capturar los detalles técnicos en sus diseños. Creo que esto acabaría influenciando la dirección que tomé.

Una juventud ordinaria.

My niñez no fue particularmente diferente del standard de la época, aunque por el trabajo de mi padre en Kawasaki Heavy Industries me pasé horas mirando los dibujos técnicos de barcos que me encontraba en su oficina. Pero creo que lo más impactante en mi carrera fue la introducción en esa

Iniciación

Si, en esa época seguía siendo un entusiasta de la ciencia ficción y el tokusatsu, tanto que empecé a comprar la S-F Magazine, donde había una sección en la que los lectores podían mandar sus opiniones. Así acabé conociendo un grupo de amigos con los mismos gustos que yo, con los que me reunía en cafeterías una vez al mes. Tras conocerles decidí escribir a Sunrise y al final acabe en correspondencia con un autor al que admiraba: Tadao Nagahama, que estaba trabajando en Voltes V en ese momento. Quedamos en una cafetería y tras hablar durante un par de horas le explique que me gustaba dibujar y le enseñé una especie de portfolio que había acumulado. Esto resultó en hacer varios trabajos para Nagahama-san y acabé trabajando a tiempo parcial haciendo diseños

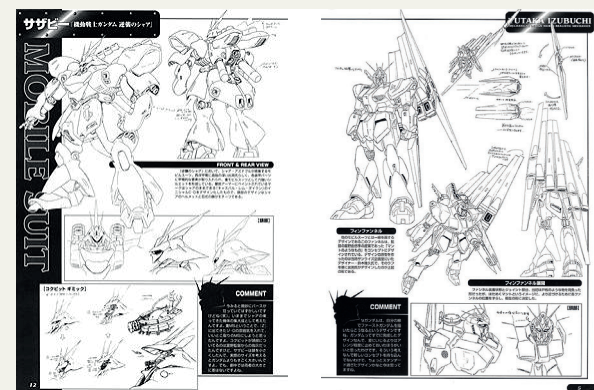


para un anime. Con el tiempo mi trabajo en Sunrise se volvió más serio mientras estaba empezando el segundo año de preparatoria para la universidad. Sentía que esto era muy injusto así que lo hablé con mis padres y se pusieron de acuerdo conmigo en cuanto a seguir mi trabajo como diseñador, así que estoy muy agradecido por su comprensión.

La producción de un hito

Una de las series más influyentes e importantes en las que Izubuchi trabajó es Gundam durante la época de Yoshiyuki Tomino. Empezando en Gundam ZZ, más tarde trabajaría en la película "El contraataque de Char", diseñando posiblemente el mecha más popular de la franquicia: el RX-93 Un Gundam. Eso sí, el camino que llevó a estas creaciones fue uno

complicado, explica Izubuchi. Con la producción de CCA, originalmente Mamoru Nagano se estaba encargando del diseño mecánico. Yo solo empecé a trabajar en el proyecto cuando fué expulsado de la producción después de que un sponsor se pusiese en contra de sus diseños. Como la producción ya estaba en proceso, tuvieron que encontrar un nuevo diseñador mecánico con muy poco tiempo. Creo que tuve solo un mes para finalizar los diseños pero no estoy seguro si me estoy acordando bien.



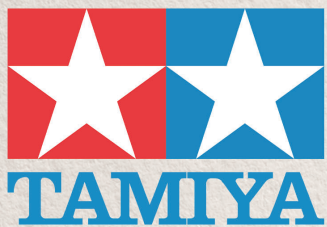
Aún así creo que este límite de tiempo fue lo que resulto en diseños tan populares. Fue todo casi como un subidón de adrenalina hasta acabar mi trabajo, y creo que si hubiera tenido más tiempo habría pensado demasiado sobre los diseños y no serían tan buenos.

En la silla del director

A pesar del impresionante abanico de créditos de Izubuchi, llegó a la silla de director bastante tarde. Dicho esto, de ahí surgió el asombroso anime RahXephon, pero como ocurre con todas las cosas, la forma en que se gestó no fue nada sencilla. «El comienzo de RahXephon se debió a Masahiko Minami en Bones. Él venía originalmente de Sunrise, pero quería montar Bones. Éramos compañeros habituales de copas desde hacía mucho tiempo, pero nunca habíamos trabajado juntos.

Durabilidad Precisión Calidad

Pinceles de Modelismo Tamiya



Arte promocional de RahXephon (2002) dirigida por Yutaka Izubuchi.

Así que, mientras Minami estaba poniendo en marcha su estudio, me sugirió que hiciéramos algo juntos. Minami también me propuso que dirigiera y no me limitara solo a hacer los diseños. Para mí fue algo muy importante, porque hasta ese momento nunca había dirigido nada y había oído de todos mis amigos, incluido Shoji Kawamori, que la dirección de anime es un trabajo muy duro. Alguien como Kawamori empezó a dirigir a la temprana edad de 23 años y, por entonces, yo rondaba los 40. Así que me preocupaba si estaría a la altura o no. Sin embargo, hacer una película o trabajar como diseñador tienen algo en común: crear una cosmovisión, es decir, crear un mundo que no existe. Desde el punto de vista del diseño, yo estaba creando mechas que no hablan pero que de algún modo dominan ese tipo de mundo de fantasía.

«Ambos estuvimos de acuerdo en que sería un proyecto relacionado con mechas, porque Sunrise siempre ha hecho este tipo de anime,

por no mencionar que ese era también el bagaje de Minami y el mío.

En cuanto a Raideen, me gustó mucho desde el principio y, aunque Yoshiyuki Tomino se involucró en la parte inicial de la dirección de Raideen, incluso le dije directamente a Tomino que debería hacer algo como Raideen otra vez. De verdad me encantaba esa serie. A partir de ahí, sentí que debía hacer mi propio Raideen y así fue como empezó el proyecto.

«Todo este trabajo cinematográfico consiste en colaborar con otras personas; nunca es solo una persona la que lo hace todo, a menos que seas alguien como Hayao Miyazaki. Muchas personas no pueden hacerlo todo. Teniendo eso en cuenta, empecé a elegir a gente con la que pudiera trabajar y en la que pudiera confiar, pero Minami sí me dijo que, aunque yo dirigiera, el mecha del protagonista principal también tenía que ser diseñado por mí».



HEADGEAR PRESENTS

PATLABOR EZY

With the rapidly accelerating development of hyper-technology, a humanoid-type machine called "LABOR" is being used in every field of industry. However, it has created the new social menace of "LABOR" crime. In order to curb such crimes from happening one after another, the Metropolitan Police Department has established a special department, the "Special Vehicle Section No.2". It consists of company of patrol "LABOR" known as PATLABOR.



► Arte promocional de Patlabor EZY, una nueva serie dirigida por Izubuchi, quién diseñó los mechas de la serie original de 1989.



MIRANDO A UN NUEVO FUTURO

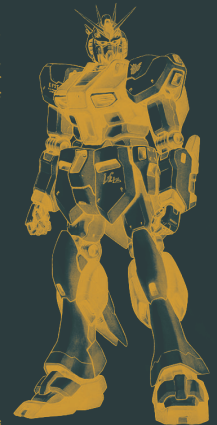
Al acercarnos al final de la entrevista, Izubuchi resumió su carrera y cómo se siente respecto a ella, subrayando en todo momento que quiere hacer más trabajo original. Por mi parte, espero sinceramente que así sea, ya que de verdad siento que Izubuchi tiene una mente creativa única y la habilidad de un auténtico artista. «De niño no solo me gustaba el anime, sino también las criaturas. Recientemente también tuve la oportunidad de trabajar en Kamen Rider the First, que fue un reinicio. Era una película de acción real y fue fantástico trabajar en ella. Así que es maravilloso que todas esas cosas que me gustaban cuando era niño, todos esos títulos que admiraba, incluso adoraba, hayan acabado involucrándome creativamente a una edad más avanzada.

Considero que eso es una suerte enorme. Quizá lo único que me queda sea Godzilla y Ultraman. Bromeé sobre ello con Hideaki Anno y él me dio un pequeño proyecto, que consistía en diseñar un emblema. Aunque no es muy visible en pantalla, es algo que hice para la nueva película de Godzilla. En mis años de adolescencia también fue positivo poder trabajar con tantos directores; eso me ayudó muchísimo. «Como diseñador, actualmente hay bastantes personas que están más o menos en mi misma franja de edad, como Shoji Kawamori, Kazuki Yamane, Yoshiyuki Tomino y Mamoru Oshii. He podido trabajar con todos ellos y creo que eso ha sido una enorme fortuna». A partir de Ahora quiero retarme a mi mismo y crear cosas que dejen una impresión.

MECHANICAL DESIGN WORKS SERIES

出淵裕メカニカルデザインワークス

I



Edición:

Ilustración:

Maquetación:

Diseño de Portada:

Redacción:

Jaime Silva Ruiz de La Peña

Tipografías

Akzidenz-Grotesk Pro (TT) Regular

Akzidenz-Grotesk Pro (TT) Bold

Akzidenz-Grotesk Pro (TT) Medium
Ext.

N27 Bold

Fecha de Impresión:

21/01/2026

Imprenta:

Copyprint - Calle Castillo de Maya
/ Amaiurko Gaztelua Kalea, 45,
31003 Pamplona, Navarra

Bibliografía:

Forbes: Yutaka Izubuchi On Designing The Most Popular Gundam Ever And His Love Of Kaiju. Ollie Barder (2018)
<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2018/11/05/yutaka-izubuchi-on-designing-the-most-popular-gundam-ever-and-his-love-of-kaiju/>

Mechanical Design Works I - Realistic World I. Yutaka Izubuchi (2000)
https://omoideru.ru/browse/b90eb5c3-f3af-4a28-80cd-6b5acf7485c9?order=random&collectons=off&direct=off&paged=off&page=5&last_seen=-1&items_per_page=25&q=





Nr 01 **MK.01**

