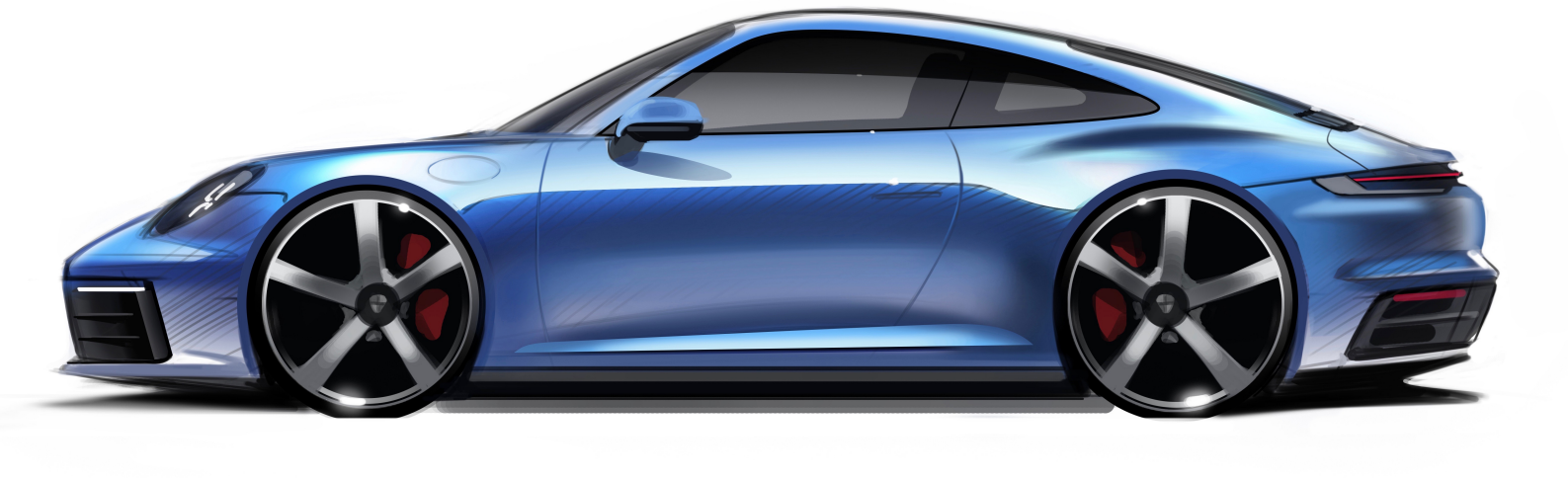


#GetCreativeWithPorsche: Diseño automovilístico

14/04/2020 En la segunda parte de la serie #GetCreativeWithPorsche, Michael Mauer, Director de Diseño de Porsche, nos enseña a dibujar el Porsche 911 desde cero.

Michael Mauer nunca está sin un cuaderno. En las reuniones, siempre está dibujando y garabateando... "Vuelvo loca a mi esposa", admite este hombre de 58 años. "Incluso en el desayuno estoy dibujando. Casi siempre son autos. No puedo evitarlo".

Puede sonar como un cliché, pero el hombre a cargo del diseño en Porsche desde 2004 vive y respira por esa pasión. Durante esta época de cuarentena, sus pequeños bocetos se acumulan más rápidamente que nunca. Mientras habla de cómo dibujar el 911 para esta nueva serie, destinada a que los aficionados perfeccionen en casa sus habilidades, su lápiz se desliza sin esfuerzo por el papel que tiene delante, como si tuviera una mente propia.

"Como diseñador, puedes resolver muchos problemas dibujando", dice. "A veces revisamos un modelo durante el proceso de diseño, ya sea uno de arcilla o uno de realidad virtual, y nos damos cuenta de que

algo no está del todo bien. Tal vez hemos llevado la línea del techo demasiado abajo o se presenta un problema técnico. Cuando esto sucede, saco mi lápiz y hago un boceto de los detalles, del elemento que no funciona del todo, e intento resolver el problema con ese boceto.
El innovador Taycan es, quizá, el último ejemplo de la teoría de Chiang. Por increíble que parezca, el diseño del primer auto totalmente eléctrico de Porsche se desarrolló cuando Mauer malinterpretó un boceto técnico de un 918.

"Un día iba por el estudio y pasé por el escritorio de un joven diseñador. En ese momento acabábamos de terminar de trabajar en el 918 y vi un boceto muy tosco y exclamé: '¡Wow!'. Le dije al tipo: 'Eso es genial: una idea para un 918 de cuatro puertas. Nunca pensé en hacer un superdeportivo con más de dos asientos' y me miró sin comprender. Señalé esa línea que había dibujado y le dije que la próxima generación de superdeportivos estaba justo delante de nosotros. Dijo: 'No, no, no' y explicó que la línea estaba ahí simplemente para mostrar al modelista de arcilla dónde quería ver una superficie positiva en el 918 en el que estaban trabajando. Para mí, esa línea era el final de la puerta trasera.

"No nos dimos cuenta en ese momento, pero ese fue el comienzo del Taycan. Seguimos desarrollando la idea de un auto con las proporciones de un superdeportivo pero con cuatro asientos y, un poco más tarde, cuando estábamos tratando sobre el primer Porsche totalmente eléctrico, volvimos al boceto que había malinterpretado. Ese fue realmente un accidente muy feliz. Cuando veo el Taycan pienso en ese momento".

Mauer y su equipo ya están trabajando en diseños de autos para dos generaciones más adelante, con la vista puesta en cómo podría ser la movilidad en el año 2030. Pero por ahora, con las restricciones de movimiento para ayudar a contener la propagación del Covid-19, comparte algunos de los trucos de su oficio.

Michael Mauer comparte algunos trucos

"Una de las claves en las que hay que pensar cuando dibujamos autos es el aspecto tridimensional", dice. "A veces incluso tienes que añadir más énfasis. Exagerar. Piensa en una caricatura: reconoces inmediatamente a alguien si la nariz está exagerada y hecha extremadamente grande o larga. Esa persona no tiene una nariz tan grande en la realidad, pero tal vez es la característica que la hace más reconocible. Esto es un poco como dibujar un auto. Por ejemplo, considera dibujar las ruedas un poco más grandes. Visualiza el personaje que te gustaría que tuviera el auto.

"A veces trato de dibujar arquetipos de la historia del automóvil. Pienso en un auto, no en un 911 que conozco tan bien, sino en un Land Rover Defender. ¿Cuáles son las dos, tres o cuatro líneas que, si no añadieras más detalles o color, son tan características que definirían ese vehículo? Hay autos muy simples y otros muy complicados. A veces estos coches, los complicados, no tienen una identidad tan fuerte. Si un auto no tiene una identidad fuerte, es difícil crear una identidad de marca con el diseño. Cuando estás diseñando un auto es realmente útil entender cuáles son las líneas clave. Aquí te hablaré

de las etapas para perfilar el icono 911".

Boceto 1

Si le pidieras a 10 diseñadores de autos que explicaran este proceso de bosquejo obtendrías cinco enfoques diferentes. Algunos diseñadores empiezan con ambas ruedas, otros empiezan con la rueda delantera, luego empiezan a dibujar la parte frontal del auto y ponen la segunda rueda más tarde. Puedes abordarlo como quieras, pero yo siempre empiezo con ambas ruedas porque uno de los retos de dibujar un auto es definir la distancia entre ejes y las proporciones correctas. Debes tener una idea de dónde se supone que está la rueda trasera. Con este método, a veces continúo dibujando y me doy cuenta de que la rueda trasera está en la posición incorrecta, así que la borro y empiezo de nuevo. Cuando dibujas las ruedas depende de ti si empiezas con dos simples círculos o añades un poco más: para este ejercicio he empezado a pensar en la idea de una llanta de cinco radios.

Boceto 2

Una vez que las ruedas están en su lugar, el siguiente paso es poner el auto en el suelo. Para ello hay que dibujar la línea entre las ruedas. A partir de ahí, puedes empezar a construir el contorno. Los diseñadores e ingenieros hablan de 'la sección cero Y', que básicamente significa la silueta. Es muy icónica en el caso del 911. A veces encontrarás que la silueta y la distancia entre ejes no coinciden, y tienes que pensar en mover la rueda trasera, pero eso no es problema, para eso están los borradores.

Boceto 3

Gradualmente estamos empezando a añadir detalles, paso a paso. Los diseñadores a menudo se refieren a la superficie acristalada como DLO (daylight opening). Creo que este término fue inventado para que pudiéramos tener conversaciones que nadie más entendería. El DLO del 911 es icónico y muy diferente a un Cayenne o un Panamera, ya que estos son de cuatro plazas. Es uno de los primeros detalles que añado, seguido por el faro delantero, y luego más detalles en la parte trasera. En el tercer boceto pueden ver que se ha añadido la forma del parachoques y la luz trasera.

Boceto 4

Dibujar un auto es como añadir capas, añadir suavemente más detalles. El mayor desafío es siempre dejar de esbozar: a veces un boceto es más agradable cuando se aplica el principio de 'menos es más'. En la etapa del cuarto boceto, el faro es ahora una elipse. He añadido la toma de aire inferior y la parte baja de la puerta está empezando a mostrar más forma. Observen la salida de aire en la zona inferior del parachoques y el detalle en el guardabarros trasero. Estoy tratando de crear la sensación de un hombro trasero fuerte. Ahora hay una línea muy fina entre las ruedas, justo debajo de la cintura. Es muy delgada

y no estaba en la imagen anterior. Esta línea le da al lateral, a la superficie entre las ruedas, una sensación más tridimensional. No es casual que esta línea muy fina, cuando se acerca a la rueda trasera, esté cayendo. No significa que en el producto final vaya a ser descendente, es sólo una forma de visualizar y dar a la persona que está mirando la vista lateral una impresión de cómo podría verse el auto al natural. Si miras el 911 desde arriba, la vía trasera es un poco más ancha y estas líneas más débiles ayudan a sugerirlo.

Boceto 5

Verán que estamos añadiendo más y más detalles en el quinto boceto. Ahí está la manija de la puerta, junto con algunas líneas más de espesor variable, para añadir o quitar énfasis. Se trata de crear una sensación tridimensional. Si pueden, parqueen su auto contra un fondo bonito y fotografíenlo. Verán líneas que indican el tratamiento de la superficie positiva y negativa. Traten de imitar esas líneas en sus dibujos y le ayudará a dar vida a su boceto.

Boceto 6

Los primeros cinco bocetos han sido líneas. Ahora es el momento de añadir sombra y contraste. El hombro sigue sin color porque queremos dar la impresión de que está reflejando la luz. Estudien las fotografías de los autos y miren las áreas resaltadas y las que caen en la sombra. En la primera parte de la serie #GetCreativeWithPorsche, el fotógrafo de automóviles Richard Pardon habló de cómo se puede utilizar la luz para mostrar realmente el diseño de un auto. Esto es lo que intentamos transmitir ahora, en forma de boceto.

Boceto 7

El siguiente paso es divertido: es donde empezamos a añadir color y a unir todo. Si trabajan con Photoshop es como añadir otra capa. El color azul de la parte superior del auto refleja el cielo, mientras que por debajo de la línea, donde es más oscuro, reflejamos el suelo. Esto crea la impresión de que el auto está conectado a la tierra. No necesitan Photoshop, en realidad yo no soy muy bueno con él, prueben con acuarela o ceras. Cuando estoy dibujando es a menudo en una reunión, y sólo tengo un lápiz y un papel.

Boceto 8

Cada diseñador tiene su propia manera de tratar el vidrio, pero me gusta colorearlo de negro en esta etapa, y lo mismo con las ruedas. Podemos añadir resaltados en el siguiente paso. Normalmente hago bocetos en miniatura. Cuando estás empezando, te resultará más fácil hacer lo mismo, ya que tienes más control.

Boceto 9

En el noveno boceto consideren el DLO, la superficie acristalada. Aquí está dividida, de modo que la parte superior es negra y la parte inferior es más clara. Esto crea la impresión de que hay una curvatura. En autos muy antiguos la superficie del vidrio era completamente recta, pero las ventanillas ahora tienen una curva. Esto los podemos reflejar con un sutil cambio de color. La etapa de representación lleva al dibujo de un bosquejo a lápiz a algo mucho más sofisticado.

Boceto 10

Cuando trabajas en papel, en una dimensión, necesitas aplicar trucos usando color y sombra para crear profundidad y una impresión del producto final tridimensional. Miren de nuevo la foto que tomaron de sus autos. Miren dónde pueden ver a través del cristal o dónde la carrocería muestra reflejos. Esto cambia, dependiendo de dónde esté parqueado el vehículo, pero es útil para estudiar cómo aparece la sombra en las diferentes superficies. Aquí, usamos pintura blanca para levantar las áreas clave, y un poco de color resalta las luces y pinzas. Consideren la posibilidad de añadir un volante o enseñar parte del asiento.

“Guarden sus bocetos”, dice Mauer. “A veces es divertido mirarlos, pues indican inmediatamente si estuve en una reunión, y si era interesante o menos relevante para mi departamento, o…” –se ríe–, “…si estaban discutiendo los presupuestos. A veces pienso ‘¡Oh!, eso es horrible’ u ‘¡Oh!, tuve un mal día’, pero el diseño siempre se basa en el ensayo y el error. Los animo a todos a coger un lápiz e intentarlo”.

MEDIA ENQUIRIES

Elizabeth Solís

Public Relations and Press
Porsche Latin America
+1 (770) 290 8305
elizabeth.solis@porschelatinamerica.com

Link Collection

Link to this article
https://newsroom.porsche.com/es/2020/deportes-estilo-de-vida/es-porsche-masterclass-part-2-automotive-design-michael-mauer-22084.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/971fab8a-d80c-4569-9f86-f899c1f8993b.zip

External Links
https://www.instagram.com/therealmichaelmauer/

Dr. Ing. h.c. F. Porsche Aktiengesellschaft
Porscheplatz 1
70435 Stuttgart