#GetCreativeWithPorsche: Diseño automovilístico

14/04/2020 En la segunda parte de la serie #GetCreativeWithPorsche, Michael Mauer, Director de Diseño de Porsche, nos cuenta cómo 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 coches. 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 reclusión, 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.

"Cuando conocí a Doug Chiang (el legendario diseñador de La Guerra de las Galaxias) mencionó un término que me gustó mucho: 'accidentes felices'. Hago miles de bocetos y a menudo miro lo que mi mano derecha está poniendo en el papel y me sorprendo por lo que veo. Cuando miras un boceto y te das cuenta de que ‘aquí tengo algo’, es un feliz accidente".

El innovador Taycan es, quizá, el último ejemplo de la teoría de Chiang. Por increíble que parezca, el diseño del primer coche 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 pensé: '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 esta 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 donde 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 coche 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 coches 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 se dibujan coches es en 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 coche. Por ejemplo, considera dibujar las ruedas un poco más grandes. Visualiza el personaje que te gustaría que tuviera el coche.

"A veces trato de dibujar arquetipos de la historia del automóvil. Pienso en un coche, 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 coche? Hay coches muy simples y coches muy complicados. A veces estos coches, los complicados, no tienen una identidad tan fuerte. Si un coche no tiene una identidad fuerte, es difícil crear una identidad de marca con el diseño. Cuando estás diseñando un coche es realmente útil entender cuáles son las líneas clave. Aquí te hablaré de las etapas para perfilar el icono que es el 911".

Boceto 1

Si le pidieras a diez diseñadores de coches que explicaran este proceso de bosquejo obtendrías cinco enfoques diferentes. Algunos diseñadores empiezan con ambas ruedas, otros empiezan con la rueda delantera y luego empiezan a dibujar la parte frontal del coche 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 coche es definir la distancia entre ejes y las proporciones correctas. Tienes que 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: en este caso 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 coche en el suelo: 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. Pueden ver que se ha añadido la forma del parachoques y la luz trasera.

Boceto 4

Dibujar un coche 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 esta etapa, 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 coche 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

Verá que estamos añadiendo más y más detalles en esta etapa. Ahí está el tirador de la puerta, junto con algunas líneas más de espesor variable, para añadir o quitar énfasis. Se trata de crear una sensación tridimensional. Si puede, aparque su coche contra un fondo bonito y fotografíelo. Verá líneas que indican el tratamiento de la superficie positiva y negativa. Trate 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, pero 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 coches 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 coche y 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 trabajas con Photoshop es como añadir otra capa. El color azul de la parte superior del coche refleja el cielo, mientras que por debajo de la línea, donde es más oscuro, reflejamos el suelo. Esto crea la impresión de que el coche está conectado a la tierra. No necesitas Photoshop, en realidad no soy muy bueno con él, pruebe a usar 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

Considere aquí 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 coches muy antiguos la superficie del vidrio era completamente recta, pero las ventanillas ahora tienen una curva . Esto se puede demostrar 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. Mire de nuevo la foto que tomó de su coche. Mire dónde puede ver a través del cristal o dónde la carrocería muestra reflejos. Esto cambia, dependiendo de dónde esté aparcado su coche, 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. Considere la posibilidad de añadir un volante o enseñar parte del asiento.

"Guarde 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 se discutían 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. Animo a cualquiera a coger un lápiz e intentarlo".

Link Collection

Link to this article
https://newsroom.porsche.com/es_ES/deporte-estilo-de-vida/2020/es-porsche-masterclass-parte-2-diseno-automovilistico-michael-mauer-20495.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/a9cfb219-3e63-4a30-aef0-2c9cc0de5f1e.zip

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

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