



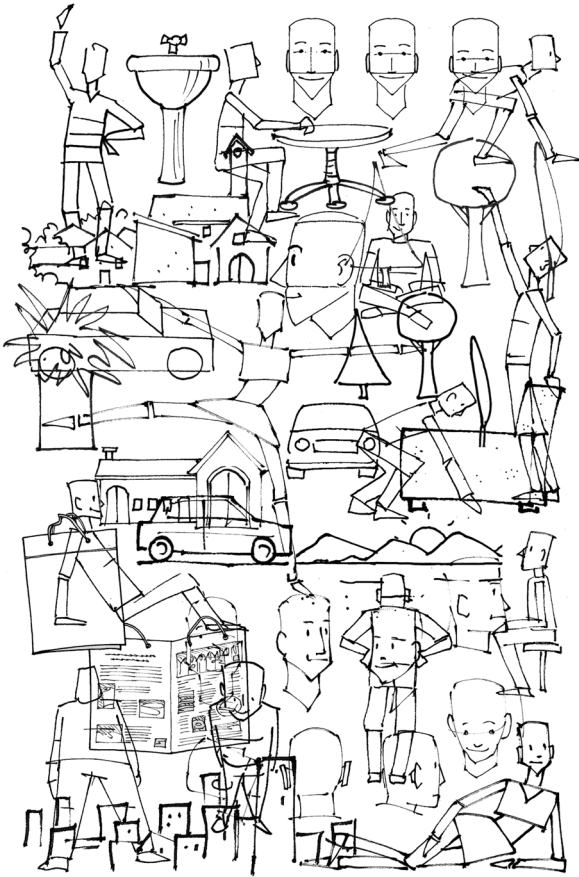
ROUGH

DIBUJAR EN 2 TRAZOS Y 3 MOVIMIENTOS



GG

Pierre Pochet



ROUGH

DIBUJAR EN 2 TRAZOS Y 3 MOVIMIENTOS

Pierre Pochet



Personajes, animales, espacios, objetos...

GG®

Introducción	7
El rough: definición	8
Herramientas y técnicas	10
Rotuladores	10
Papel	10
Formato del dibujo	11
Técnicas	12
Coloreado	14
El rostro	19
Para empezar	19
El rostro en movimiento	21
Acabados	23
Diferencias morfológicas	25
Peinados y accesorios	27
Expresiones	29
Detalles	30
Figuras de ejemplos	32
El busto	35
Para empezar	35
Diferencias morfológicas	36
Movimientos del busto	37
Indumentaria	40
Retratos de busto	42
El cuerpo humano	45
Para empezar	45
Movimientos del cuerpo	48
Deportistas	50
En reposo	52
Siluetas	54
Tipos y estereotipos	56

Los pies	58
Las manos	59
Animales	61
Para empezar	61
Animales en reposo	62
Animales en movimiento	64
Animales marinos	66
Animales exóticos	68
La vida de los animales	70
Automóviles	73
Para empezar	73
Detalles	74
Otros vehículos	75
Vehículos y conductores	76
Figuras de ejemplo	78
Espacios exteriores	81
Para empezar	81
Vegetación	82
Paisajes naturales	84
Algunos edificios...	86
... y su entorno	90
Naturaleza y personajes	94
Al aire libre	96
Carreteras y caminos	98
Traza tu camino	100
Espacios interiores	103
Para empezar	103
Mobiliario	104
Decoración	106
Algunos interiores	108

Introducción

¿Puedes trazar una línea? ¿Un cuadrado, un rectángulo o un triángulo?

¡Bravo! Entonces, ¡puedes dibujar!

Tienes entre tus manos mi primer libro y te lo agradezco. Este manual es el fruto de 30 años de aventuras como director de arte en el mundo de la publicidad.

En 30 años de carrera, he tenido que trabajar en miles de proyectos. Buenos y no tan buenos. Algunos apasionantes y otros aburridos. Un largo periplo que me ha permitido, en todo este tiempo, desarrollar mi propia técnica de dibujo. No es nada académica, pero permite responder a los requerimientos de este mercado: poner rápidamente ideas sobre el papel.

No tengo la pretensión ni la competencia para darte un curso de anatomía, de arquitectura y de diseño a la vez. Sin embargo, la técnica que aquí te propongo debería permitirte ponerte a dibujar un rostro, una expresión, una actitud, un coche, un espacio... rápidamente.

Te permitirá también captar una puesta en escena, una perspectiva, un encuadre y un punto de vista dentro de un formato dado.

Esta técnica se basa en el ensamblaje de formas geométricas simples y fáciles de dibujar.

Los modelos que encontrarás en este manual son ejemplos que, espero, te permitirán muy rápidamente crear tus propios modelos y utilizarlos a diario.

Sin embargo, en un primer momento, evita quemar etapas. El error que cometen muchos principiantes es querer realizar de inmediato un "dibujo bonito" y, para hacer un dibujo bonito, primero hay que establecer las bases.

No seas impaciente. Tómate tiempo para mirar, observar, dibujar...

La concepción de este libro me ha llevado un año. Quizá sea ese el tiempo que necesitarás para convertirte en ¡el rey del *rough*!

¡Diviértete!

Pierre Pochet

El rough: definición

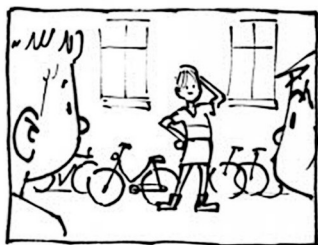
La llamada *rough layout*, o *rough* para acortar, es una técnica de dibujo que tiene como único objetivo elaborar un preboceto y que se utiliza en muchos ámbitos artísticos, como la edición, el cine, la publicidad...

Se trata de un dibujo relativamente somero, en croquis, que permite a un creativo o diseñador poner rápidamente en escena a uno o varios personajes, una escena, un paisaje, objetos... y presentar el esbozo de una idea, de un escenario o de una compaginación de textos e imágenes.

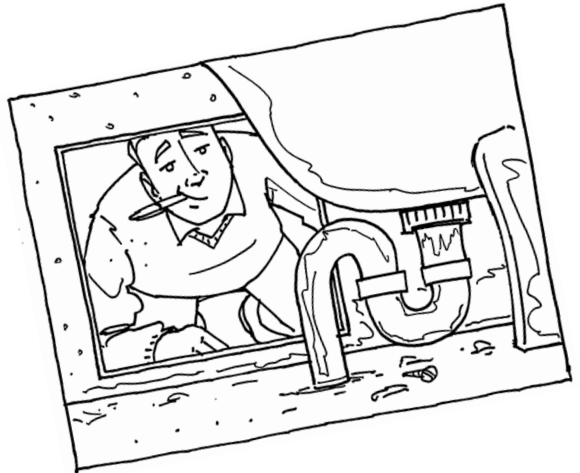
Este preboceto consiste en un simple trazado, con rotulador negro, del personaje o de los personajes en su entorno.

El formato puede variar desde una A6 hasta un A4, en función de la complejidad del dibujo y de la cantidad de elementos que deban aparecer en él.

Aunque el dibujo resultante no suponga un fin en sí mismo, esta técnica de dibujo requiere sentido del análisis y espíritu de síntesis. El resultado no será reproducido ni impreso, pero servirá de base para la realización de una maqueta más próxima a la realidad y del coloreado, denominado *push layout*, o para la realización de una fotografía o una ilustración definitiva. Es también, y sobre todo, una base para la discusión, un apoyo para el diálogo entre creativos y clientes.



Algunos ejemplos de *roughs*: storyboard [o guion gráfico] de un deporte televisado; diseño de un proyecto de cartel; ambientación de personajes...

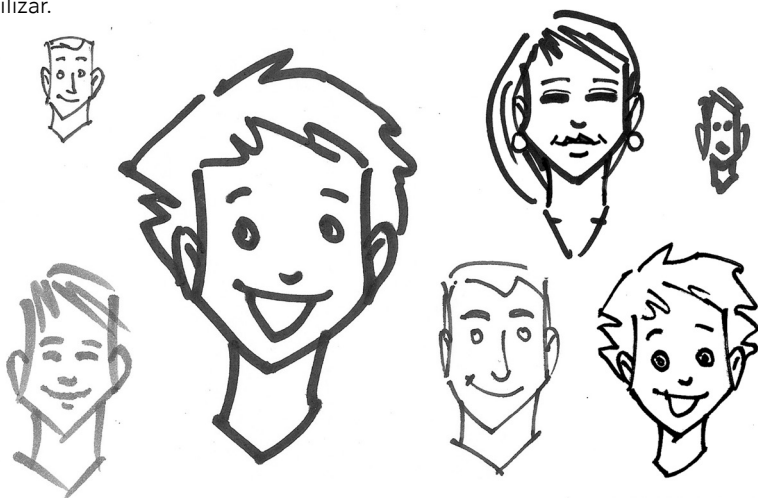


Herramientas y técnicas

Rotuladores

Las papelerías especializadas ofrecen una amplia selección de rotuladores, del más fino al más grueso, del más duro al más blando. El uso de rotuladores de punta biselada o de punta en pincel exige una cierta destreza; evítalos si eres un principiante.

El grosor que elijas debe estar en función del tamaño que vaya a tener tu *rough* y del efecto que desees. Mi consejo es empezar por dos tipos de rotuladores fáciles de utilizar.



Algunos ejemplos de resultados en función del grosor del rotulador utilizado.



Pentel Stylo 1M10 (izq.) o **Tradio TRJ50-AO** (dcha.): rotuladores finos cuya punta en forma de plumilla permite trazos llenos o sueltos.



Pentel Sign Pen: rotulador más grueso para sombreado, rotular o rellenar determinadas superficies.

Papel

Tus primeros trazados pueden hacerse sobre un simple papel blanco, como el utilizado para las fotocopias.

Para realizar tus trazados definitivos, aconsejo utilizar papel de tipo *marker*, que se vende en papelerías especializadas y concebido para la realización de *rough layouts*.

Este papel semitransparente permite calcar un trazado sin tener que recurrir a una mesa de luz. Está especialmente estudiado para el coloreado con rotulador.

Formato del dibujo

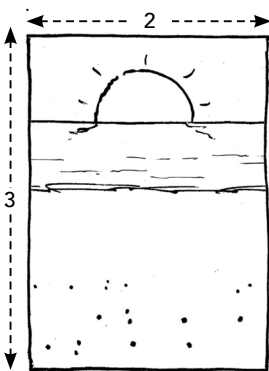
Los tres formatos sobre los que propongo trabajar retoman las proporciones de la mayoría de los soportes en papel o audiovisuales.

Los dos primeros (vertical y horizontal) tienen las proporciones del formato A4 y corresponden, más o menos, a los estándares de la prensa y el cine.

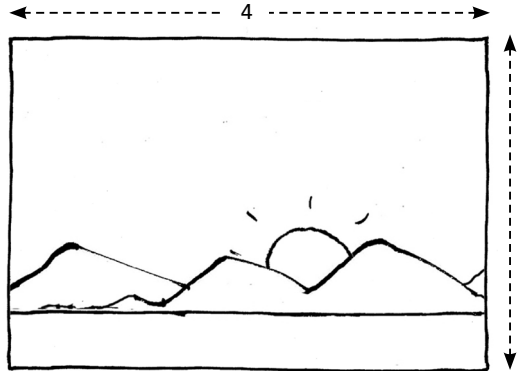
El tercero, más alargado, permite familiarizarse con ciertos tipos de carteles publicitarios urbanos o de anuncios en internet.

Sea cual sea el tamaño en el que realices tu dibujo, hay que acostumbrarse a trazar el formato sobre la hoja a mano alzada, sin medirlo, para memorizar sus proporciones. Es una forma de ahorrar tiempo y energía.

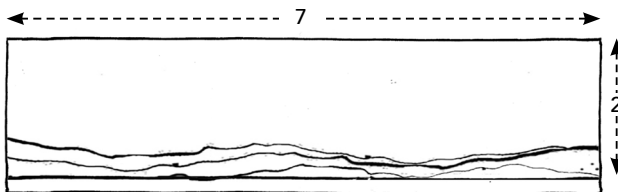
También permite definir la superficie sobre la que vas a dibujar y los límites dentro de los cuales tienes que construir el decorado.



Encuadre vertical, llamado también "a la francesa". Los números indican las proporciones del formato.



Encuadre horizontal, llamado también "a la italiana". Los números indican las proporciones del formato.

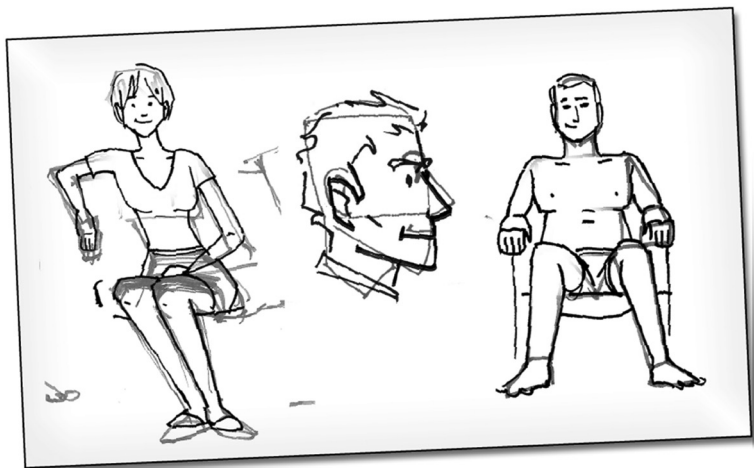


Encuadre panorámico. Los números indican las proporciones del formato.

Técnicas

Al principio, por supuesto, tendrás que probar, investigar, tantear... Tus primeros trazados quizá sean imperfectos y tengas que hacer varias correcciones para conseguir la expresión adecuada, la actitud o el movimiento precisos... Prueba ambas técnicas y elige la que te vaya mejor.

1. Haz los trazados de base y las correcciones con lápiz sobre papel de tipo *marker*. Haz el trazado definitivo con rotulador sobre la misma hoja. A continuación, borra el lápiz.



2. Haz los trazados y las correcciones con rotulador sobre papel de tipo fotocopiado. Haz el trazado definitivo por transparencia sobre el papel *marker*.





Encuadre

En fotografía, el encuadre consiste en elegir los límites del campo visual para obtener una distribución armoniosa de los elementos de la imagen. Es lo mismo para el dibujo.

Piensa en el personaje que quieres dibujar: ¿quieres llamar la atención sobre un detalle de su indumentaria, sobre su expresión o actitud? ¿Qué lugar ocupará en la hoja? ¿Por dónde vas a empezar?

El error que cometen muchos principiantes es comenzar por los detalles. Se dejan guiar entonces por su boceto, sin saber cómo y dónde terminará. Por ello, piensa primero en el encuadre antes de empezar el esbozo a lápiz.

Entre los encuadres más utilizados en fotografía y cine, el primerísimo plano y el primer plano ponen el acento en la emoción, la expresión y el carácter del personaje. El plano medio y el plano americano permiten poner en escena al personaje, su gestualidad y el entorno en el que se halla.

Cuanto más lejos esté el personaje, más atención se presta al entorno en el que se sitúa la acción y a la atmósfera que de él se desprende.

Estos tipos de encuadre suscitan una emoción estética o sugieren el aislamiento del personaje.



Plano detalle.



Primer plano.



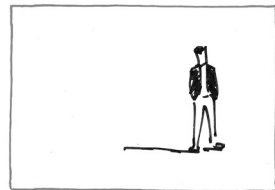
Plano medio.



Plano americano.



Plano entero.



Plano general.