

Técnicas de pintura y efectos para escenografía

Autor Albertboada
miércoles, 26 de julio de 2006

Albertboada nos describe en este artículo una serie de técnicas básicas de pintura para escenografía.

Para verlo pincha en [Leer Más](#).

{xtypo_rouned4}

Esta es una descripción de algunas técnicas básicas de pintura para escenografía. Algunas de estas técnicas se asemejan entre sí.

Del mismo modo, las denominaciones varían en función del autor. Incluso, alguna técnica no es más que la utilización de varias de ellas.

No existe una clasificación universal ni este artículo pretende serlo.

{/xtypo_rouned4}

PINCEL SECO O CEPILLADO

Probablemente esta es la técnica más conocida y popular. Aún así, haré una pequeña descripción de la misma. El pincel seco es útil sobretodo, en superficies que ya constan de textura.

Pintamos la superficie previamente texturizada con un color oscuro y uniforme.

Mojamos el pincel en un color algo más claro que el usado de base. Ahora retiramos casi toda la pintura pasándolo sobre un papel hasta que casi no suelte pintura. Pasamos ahora el pincel suavemente sobre la superficie a pintar.

Repetiremos esta operación varias veces. Cada vez usaremos colores más claros y el pincel más seco. Cada vez, por tanto, será más difícil que se deposite la pintura y deberemos pasarlo con mayor fuerza.

MEZCLA

La mezcla consiste en “graduar” la transición entre dos colores.

Pintamos las dos zonas anexas en sus correspondientes colores.

Para esta técnica, hay que trabajar con el pincel seco. Para ello, eliminaremos los restos de pintura sobre un papel o servilleta. Usaremos en este caso un pincel plano. Empezaremos aplicando el color más oscuro, trazando líneas desde la zona más oscura hacia la más clara. Eso irá simulando la línea de transición. Posteriormente, repetiremos esta acción dando luces con el color más claro. Siempre aplicaremos el pincel seco con líneas de la zona del color usado hacia la otra zona. En este caso del color claro hacia el oscuro.

ESPONJEADO

Esta técnica es muy útil para crear la sensación realista sobre superficies planas o con poca textura.

En este caso hemos trabajado con una placa que simula una muralla, pero que no tiene textura. La técnica, aunque sencilla, requiere de práctica para lograr el efecto esperado.

Sobre la placa se da un color oscuro de modo uniforme.

Posteriormente, se aplican colores cada vez más claros con un pincel redondo y “seco”.

En este caso no damos capas uniformes, sino trazos aquí y allá pasando el pincel en pequeños círculos.

Evidentemente, aplicaremos los colores más claros en mayor cantidad en las zonas más sobresalientes, dejando más oscuros los rincones y oquedades.

APLICACIONES : TEXTURIZAR CON PINTURA

Las aplicaciones consisten en sucesivos pinceles secos aplicados de forma no uniforme. Esta falta de uniformidad es la que nos dará el efecto más realista. A diferencia del esponjeado, las aplicaciones se realizan con un pincel plano y usando colores diversos.

Aplicamos primero una capa uniforme. En este caso marrón quemado.

Aplicamos ahora una capa de marrón bestial y otra de marrón cuero. Ambas con el pincel seco y de forma no uniforme. Aquí y allá. Finalmente aplicamos un color claramente más claro para resaltar los perfiles.

PERFILADO

Esta es una técnica muy sencilla y efectiva.

Tomamos la superficie que previamente hemos texturizado y pintado. Tomamos un pincel plano y con una pintura de color notablemente más claro, lo pasamos por todos los vértices y aristas.

VELADURAS

Esta es una técnica muy compleja de aplicar en su toda su plenitud. Básicamente consiste en diluir mucho un color (6 o 7 partes de agua por 1 de pintura) y humedecer un pincel plano. Posteriormente, se seca el pincel sobre un papel absorbente.

Al pasar el pincel por una superficie, dejará un fino rastro casi imperceptible. Tras aplicar varias veces esta técnica con el mismo o distintos colores, se logrará un efecto muy realista. Se suele usar para simular desgastes.

A continuación veréis una versión más sencilla de la técnica.

Se ha pintado uniformemente la escenografía y se han aplicado algunos pinceles secos. Se toma un color más oscuro. Se diluye en agua. Se moja un pincel cuadrado y se seca en papel absorbente. Se pasa varias veces por los perfiles y rincones siguiendo el sentido de arriba abajo e, incluso, imitando “chorretones” de agua. Podeis aplicar la suma de dos colores en distintas capas para mejorar el efecto.

BAÑO DE COLOR

Consiste en la aplicación de una capa de pintura o tinta diluida (3 partes de agua por 1 de pintura). Se puede usar de dos modos.

Aplicándola a los recovecos y esquinas para oscurecer las sombras o de modo general, para modificar el color de la estructura.

En este caso hemos pintado la superficie con un color claro, hueso deslucido. Posteriormente hemos disuelto pintura marrón quemado y la hemos aplicado a toda la superficie. La pintura se ha concentrado en los huecos y ha creado el aspecto de sombras y luces esperado.

TEXTURIZACIÓN

Como hemos visto antes a las superficies originalmente lisas, podemos darles “textura”, es decir, un tacto y aspecto más realista y “rugoso”, mediante el pintado. Aún así, es más común dar la textura a la superficie antes del pintado. De este modo, la pintura resulta más rápida y fácil.

Para dar textura, podemos utilizar tres materiales con resultados ligeramente diferentes. En todos los casos, recomiendo la aplicación mezclando el elemento “texturizador” con la pintura de imprimación.

- Arena: mezclando arena de playa o tierra con pintura, podemos dar textura a cualquier tipo de superficie. Es el material con un resultado menos profesional.
- Pasta texturizadora: la usan los pintores para pintar algunas paredes. Con ella se obtiene una textura de mayor grosor y más dura.
- Masila: permite prácticamente moldear el resultado final. La masilla utilizada es la misma que se usa para tapar las grietas de las paredes.

Pudiera parecer que algunas de estas técnicas se anulan entre sí, o que existe un modo fácil y correcto de hacer las cosas. No es así. No siempre es conveniente texturizar una superficie para pintarla.

No siempre el pincel seco es el mejor recurso. Con cada escenografía que debáis pintar, deberéis pensar en el resultado final que esperaréis. Este aspecto definirá las técnicas.

NOTA: Algunas imagenes han sido cedidas con licencia de CNCWORKSHOP.