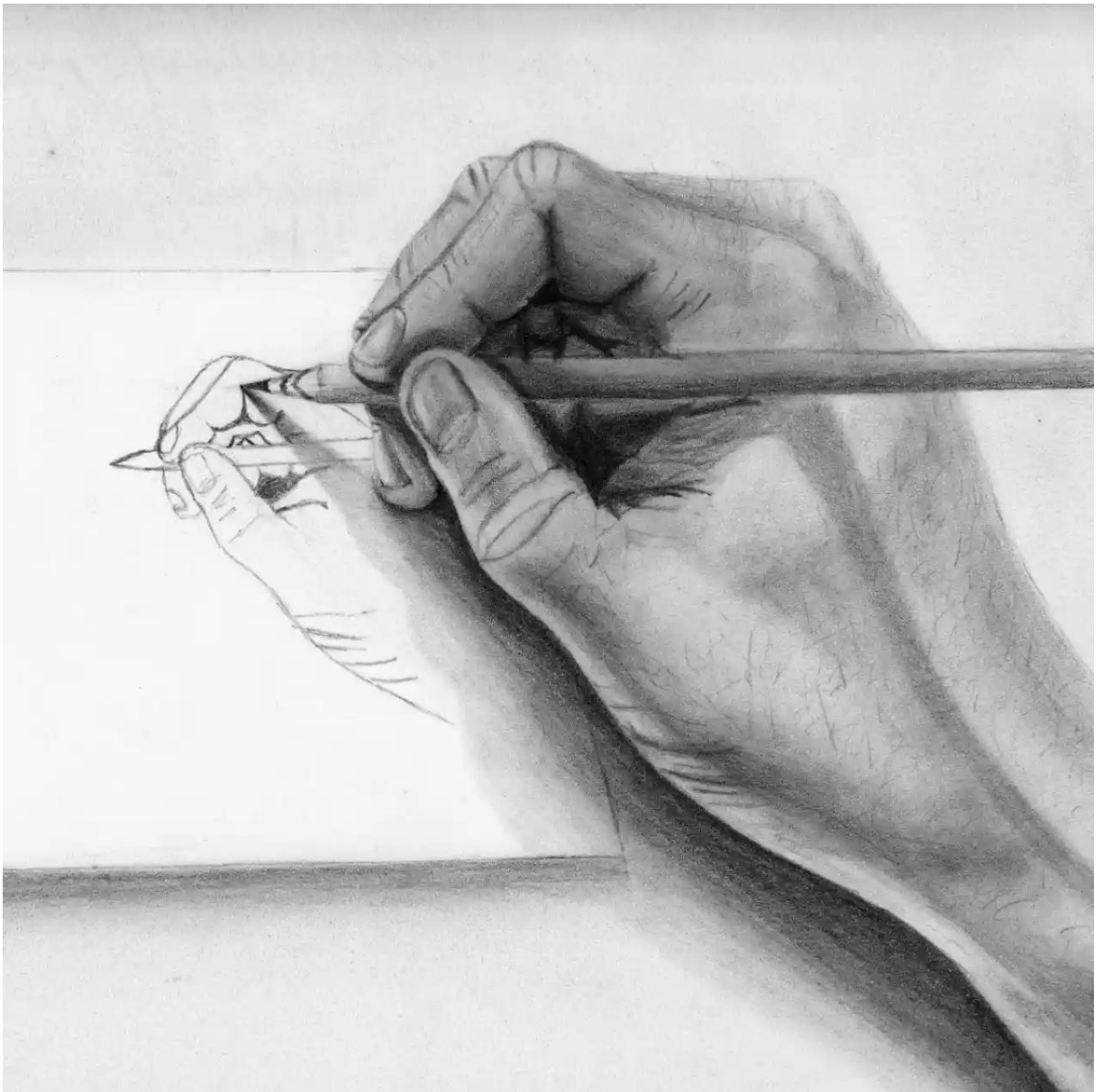


Qué tipos de bocetos se utilizan en diseño gráfico

Por María Hurtado Abril

Cómo hacer bosquejos que ayuden a preservar y desarrollar las mejores ideas en proyectos de diseño.



«El dibujo, denominado también esbozo, es la quinta esencia de la pintura, de la escultura y de la arquitectura. Es la raíz de todo arte y de toda ciencia, y quien lo domina goza de un poder incalculable: el poder de crear formas

más grandiosas que cualquier torre de este mundo [...] y finalmente quien domine este arte, hará de un pequeño trozo de pergamino algo tan sublime y perfecto como cualquier otra creación artística».

Miguel Angel

Para un diseñador editorial, cartelista o ilustrador, poder explorar previamente las ideas y las formas a representar es esencial para la funcionalidad de un diseño. De ahí la importancia del bosquejo para revelar las diferentes ideas, posibilidades y soluciones, en cuestión de segundos. La bocetación permite ir ejercitando y moldeando nuestro cerebro para convertirnos poco a poco en personas creativas y llenas de ideas, nos permite evolucionar, nos lleva a una apertura de dimensiones mentales. En el ejercicio del bocetaje nos damos cuenta de la infinitud de posibilidades, podemos experimentar (materiales, tintas o texturas) y llegar a una propuesta innovadora e inimaginable al principio del proyecto.

Cómo debe ser el boceto ideal de un diseñador gráfico

¿Qué características debe tener un buen boceto para ayudar a que las ideas surjan, queden registradas y podamos desarrollarlas?:

1. Empezamos con el tamaño del boceto. **Tiene que ser a escala** y no a tamaño real para facilitar la rapidez de los trazos. Por ejemplo, el famoso diseñador gráfico Michel Bouvet realiza mini-bocetos con plumón en los que, por medio de una secuencia marcada, va desarrollando la idea.
2. El boceto **tiene que ser rápido**. Esto nos ayudara a transferir sin preocupaciones de detalles lo que tenemos en nuestra mente. La obsesión que solemos tener por generar grandes ideas es frustrante, nos agobia, hace que el proyecto sea cansado y tedioso, forza a nuestro cerebro, no ayuda. Es conveniente despreocuparse, relajarse. Grandes maestros creativos, como Leonardo Davinci o Frank Gehry, utilizaban la técnica de la despreocupación. El boceto, en un primer intento, debe de ser ambiguo para dar pie a nuevas ideas.
3. El bosquejo **debe de ser representativo**. Debe narrar la esencia de la solución gráfica, mas no la solución. Esto se logra por medio de la síntesis visual. El boceto debe representar en formas simples lo que se quiere comunicar.
4. Otra característica de un buen boceto es que **tiene que tener notas**. Las notas permiten al diseñador extender su idea con palabras que ayudan a recordarla y que vaya fluyendo desde nuestra mente. Estas notas se utilizarán en etapas futuras para aplicarlas al diseño final.

Con estas características bien desarrolladas, un buen boceto debería ayudar a encontrar los pros y contras de la idea, y modificarla fácilmente. Pero ¿qué tipos de bocetos hay?

Tipos de bocetos

En la historia podemos encontrar diferentes técnicas de bocetado, aplicables a diferentes

etapas del proceso creativo. El inicio de la bocetación se debe hacer a mano alzada sobre el papel o algún soporte, utilizando materiales de dibujo mínimos. Se pueden usar también materiales experimentales como papel, tinta china o acuarelas, brochas o espátulas. Revisemos algunos tipos de bocetos relevados en varios libros y casos prácticos de diseño:

- **Dibujo espontáneo**

Es la generación espontánea de líneas y trazos fluidos para lograr representar ideas o formas concretas. Este tipo de técnica es generada en las primeras etapas del proceso creativo para la exploración y comprensión de la forma. Una característica importante de esta técnica es que el bosquejo debe hacerse en segundos y hacer docenas de bocetos en poco tiempo. El boceto rápido puede ser con líneas, puntos o simplemente una mancha. Este tipo de boceto es el que utiliza Frank Gehry.

- **Boceto-mini**

Es la generación de bosquejos en una escala muy pequeña, para abstenerse de incluir demasiados detalles. Al ser dibujos pequeños se puede abordar varias alternativas rápidamente y tener una secuencia del surgimiento de las ideas. Los expertos sugieren hacerlo con pluma o plumón para evitar borrar y agregar detalles. Este tipo de boceto es el que utiliza Michel Bouvet

- **Boceto quemado**

Regularmente usado en diseño de logotipos o tipografía. El bosquejo se rellena para hacer un estudio rápido de la contraforma, legibilidad y uso del espacio.

- **Boceto de contorno**

Regularmente usado en publicidad o cine para crear una escena rápidamente, sin relleno, solo contorno, con los detalles mínimos de encuadre, retícula y forma. Con este tipo de boceto se puede explorar la posición y tamaños del encuadre.

- **Boceto de experimentación de mancha**

Son bocetos en los que una mancha de tinta o rasgado de papel da ideas para la connaturalización gráfica.

- **Boceto 3D o prototipo**

Un prototipo de papel o material flexible para visualizar detalles compositivos. Son usados en diseño industrial o diseño de producto, y especialmente en design thinking.

Un primer paso a la ideación sera pues la bocetación simple con cualquiera de estas técnicas. Al tener un gran numero de bocetos simples, se procede a analizar cuáles se acercan más a lo que se busca y se crean bocetos más detallados. Dependiendo de las características del detalle podemos clasificar los bocetos de la siguiente forma:

- **Boceto burdo**

Se refiere a las primeras líneas y trazos hechos para definir las características principales del diseño o de la ilustración. Tiene como principal objetivo definir una idea general sobre lo que se quiere hacer. Se realizan innumerables bocetos llenando hojas y hojas con bosquejos rápidos, realizados en segundos.

- **Boceto comprensivo o semi-completo**

Es un tipo de boceto más detallado y con más información acerca de la distribución

espacial de los elementos de la gráfica. Tiene en cuenta la posición de fotografías y textos e ilustraciones.

- **Boceto dummy o completo**

Es el boceto que se elabora con más detalles. Define cada uno de los elementos visuales que compondrán la gráfica final. Es también llamado boceto de arte final. Se pueden definir también colores, tipo de papel a utilizar, así como tipografías sugeridas.

Publicado el 07/05/2019

Bibliografía

- □ Solano Andrade, Agustín René. [*La enseñanza del boceto como objeto de diseño.*](#)
- Rodríguez Aranda, Sergio E. [*Boceto y Diseño. Función y Expresión*](#)
- Hodge, Sean. [*El Rol de bocetar en el proceso de diseño*](#)
- □□□□ [*La magia del diseño: de un boceto a una realidad*](#)
- [*Drawing Sketches. Free Sketches Techniques and Expert Tips*](#) (PDF en inglés)

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/que-tipos-de-bocetos-se-utilizan-en-diseno-grafico>

