

BOCETO TÉCNICO

(Información básica)

De acuerdo al Diccionario del Arte la definición de boceto es: término de origen italiano “*bozzetto*” – bloque de piedra sin desbastar –.

En nuestra materia esto es el estudio previo, inmediatamente anterior a la ejecución del proyecto como algo sólido y tangible.

Resulta muy difícil dar una definición precisa de lo que es un boceto; en realidad, no se trata del tiempo empleado en su ejecución, ni de la técnica, ni del nivel de acabado que se haya logrado. Normalmente los mejores bocetos tienen una inmediatez que sugiere un trabajo rápido y espontáneo.

Uno de los aspectos básicos del boceto es su utilidad en cuanto a método de recogida de información visual acerca del mundo que nos rodea.

Los bocetos se realizan para obtener una información material desde la idea abstracta que ronda la mente del diseñador o proyectista, y obtener así una guía para el resultado final de un proyecto.

Cuando se empieza a dibujar, es importante tomar en consideración el lugar de apoyo, el entorno, medidas y proporciones; así como también el lugar donde se apoyará el papel, que en términos generales debe ser una superficie lisa y firme. En el momento que se este haciendo bocetos, un bloc con tapa de cartón o cartulina dura es lo más apropiado.

Al vivir en un espacio tridimensional, nuestra experiencia de la forma es primordialmente tridimensional. Una forma tridimensional es aquella hacia la que nos podemos acercar, de la que nos podemos alejar y a ala que podemos rodear; puede verse desde diferentes ángulos y distancias. Está a nuestro alcance, la podemos tocar e incluso agarrar y levantar.

Hay tantas formas de dibujar a mano alzada como formas de escribir, cada alumno debe encontrar una que lo identifique, que sea personal y lo represente tanto en un apunte personal como en un boceto comunicativo de las intenciones de su proyecto.

En primer lugar, debemos considerar, que cada elemento que representamos está cargado de un alto potencial significativo desde el punto de vista visual y que, manejados adecuadamente, llegan a constituir una sólida base de comunicación de nuestro mensaje en función de la forma, tamaño, ubicación, etc. que les asignemos a cada elemento de nuestro proyecto, en función de la ubicación, dimensión, y protagonismo que le asignemos. El diseñador debe elegir y seleccionar continuamente la información aportada por cada uno de los elementos gráficos, que en muchas ocasiones se presentan cargados de excesos de significación gráfica, o como ocurre otras veces, hay que potenciar significativamente los elementos, ya que en estos casos aportan una información visual débil.

El diseñador, una vez asimilada toda la información sobre aquello que quiere comunicar, ha de empezar a generar soluciones de diseño adecuadas al propósito.

Para terminar, se podría afirmar que el boceto empieza incluso antes de plasmar algún trazo en el papel. Es decir, el boceto comienza en el momento que se decide desde qué ángulo se va a dibujar el tema, e incluso antes, aun cuando decidimos qué vamos a dibujar.