

TAXONOMÍA DE DIBUJO PARA DISEÑO

boceto



“Al inicio del proceso de diseño, el diseñador generalmente se enfrenta a un problema definido en forma muy deficiente; aun así, tiene que llegar a un solución muy bien definida” ...

... “Esta habilidad para diseñar depende, en parte, de ser capaz de visualizar algo internamente; “en la imaginación”, pero quizás depende aun más de hacer visualizaciones externas” (CROSS, 2001).

M. A. MARCELO DÍAZ GRYNERG
Profesor Core Faculty
Facultad de Creación y Comunicación
Universidad El Bosque
Bogotá
Colombia
2019

Presentación

El presente documento ofrece de manera sintética los tipos de dibujo que son usados durante el proceso de creación para diseño, diferenciando su intención, su resolución y su finalidad proyectual y comunicativa.

Esto implica reconocer quién dibuja, cuándo dibuja, para qué dibuja y para quién dibuja. Tales variables determinan el tipo de dibujo, sea rápido y poco detallado, muy elaborado, para un cliente o para el equipo de diseñadores.

nota: la tabla de la taxonomía tiene vínculos a cada tema y se puede regresar a la tabla haciendo clic en el título [TAXONOMÍA](#) en cada tema.

Aproximación al concepto de dibujo

Uno de los mayores retos es identificar la infinidad de contextos en los que el dibujo aparece, y cada uno de ellos puede parecer diferente en su acepción. Delimitarlo a las fases del proceso proyectual en diseño puede reducir considerablemente el asunto.

Después de un trabajo reiterado de estudio y reflexión al respecto, se opta por asumir con pocos cambios la propuesta de clasificación presentada en *A Taxonomic Classification of Visual Design Representations Used by Industrial Designers and Engineering Designers* (PEI, E., CAMPBELL, R.I. and EVANS, M.A., 2011).

Una de las razones más relevantes para definir un concepto de dibujo para diseño es responder para qué se dibuja en diseño, en qué momento y si unos medios (digitales, por ejemplo) son más versátiles y directos que otros (dibujo a mano alzada o con instrumentos).

Las acepciones de dibujo son muy diversas. El boceto es un tipo de dibujo, pero aquí se diferencian en cuanto a su finalidad y nivel de desarrollo, clasificando los bocetos como proceso de concepción y los dibujos como proceso de creación, es decir de la idea a la producción. En algunos casos, el dibujo es un producto de comunicación, como algunos tipos de render.

Categorías de Representación Visual en Diseño (2D) - BOCETOS

(PEI, E., CAMPBELL, R.I. and EVANS, M.A., 2011).

GRUPO	SUB-GRUPO	Sistema de representación
BOCETOS	BOCETOS PERSONALES (DE USO PRIVADO)	Boceto de ideas
		Bocetos de estudio
		Bocetos de referencia
		Bocetos de memoria
	BOCETOS PARA COMPARTIR	Bocetos Codificados
		Bocetos de Información
	BOCETOS PERSUASIVOS	Rendering
		Bocetos de Inspiración
BOCETOS PARA ENTREGAR	Bocetos Prescriptivos	
DIBUJOS	DIBUJOS DE DISEÑO INDUSTRIAL	Dibujos Conceptuales
		Dibujo de Presentación
		Escenario y Story (S. Uso y contexto)
	DIBUJOS DE INGENIERÍA	Diagrama
		Una vista
		Vista múltiple
		Organización General
		Dibujo Técnico
		Ilustración Técnica

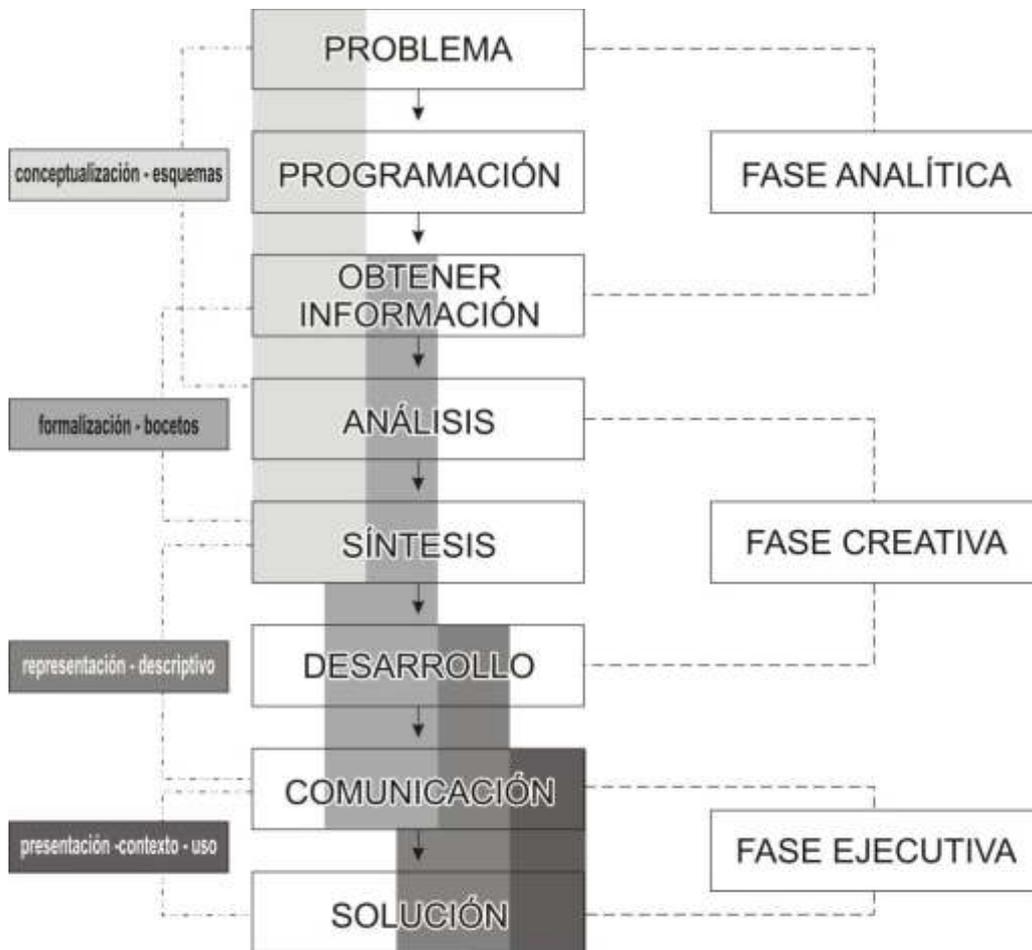
El cuadro que se presenta arriba ilustra la clarificación de los tipos de dibujo de acuerdo con su categoría, función y tipo, que orientan este proyecto.

A lo largo de este documento se ejemplificarán las categorías de bocetos y se analizarán los aspectos que puedan hacerlos más relevantes, basado en la experiencia del autor a lo largo de 21 años consecutivos de enseñanza del dibujo.

Para facilitar la comprensión de las deferencias y similitudes se ha hecho un esfuerzo por utilizar un solo tema de dibujo, de manera que estas cualidades no se vean afectadas por el cambio de temática.

Estas categorías se contrastan con las fases del proceso proyectual y con algunas funciones comunicativas del dibujo como son: explicar, mostrar, hacer, entender, pensar y ver.

El dibujo en las fases de diseño



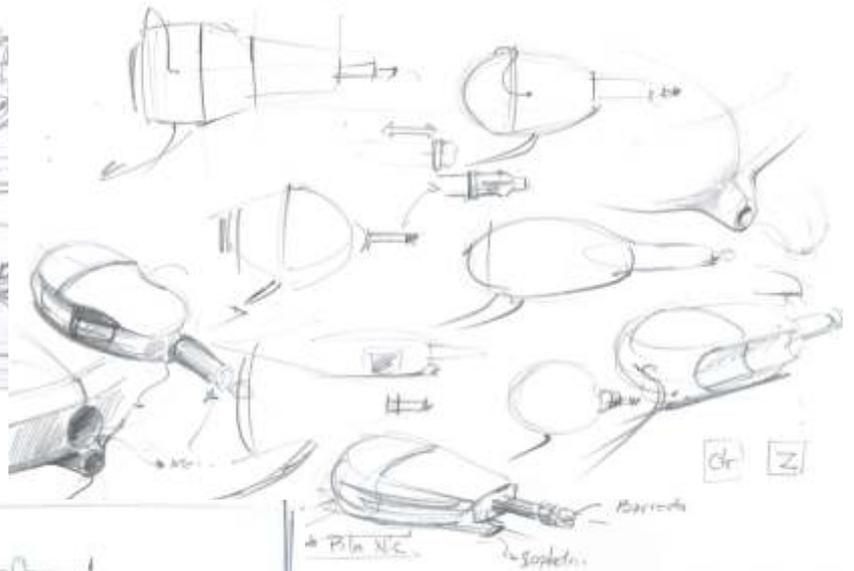
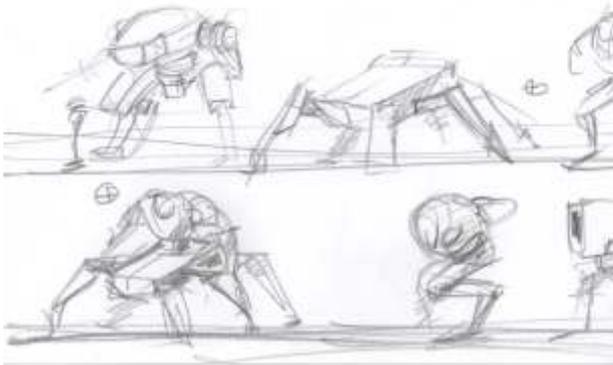
Modelo del proceso de diseño, según Archer, en relación con los tipos de dibujo

Al modelo Archer para el proceso de diseño, se le han superpuesto una serie de franjas verticales que expresan los momentos en los que se utilizaría algún tipo de dibujo. propuesto en este texto y que pueden ser utilizados de manera más o menos sistemática.

Este modelo no es el único; los conceptos de dibujo superpuestos en el cuadro hacen referencia al momento de su aplicación. Si bien en este documento las categorías han cambiado su nombre, por ejemplo los esquemas serían bocetos de ideación, inspiración o memoria, su estructura es aplicable a cualquier proceso, independientemente de cómo nominemos los dibujos.

Lo más importante aquí es identificar en qué gran fase se está, pues esto determina la aplicación, más que la apariencia de dibujo.

el boceto



Definición

“Dibujo rápido que presenta los elementos claves de un diseño”

“Representación visual de pensamientos para la comunicación, para generar soluciones de "final abierto*" y como un medio para evaluar ideas “

Características

Rápido
Oportuno
Económico
"Desechable"
Pleno
Ambiguo

Los **bocetos** son dibujos **rápidos** utilizados para visualizar ideas.

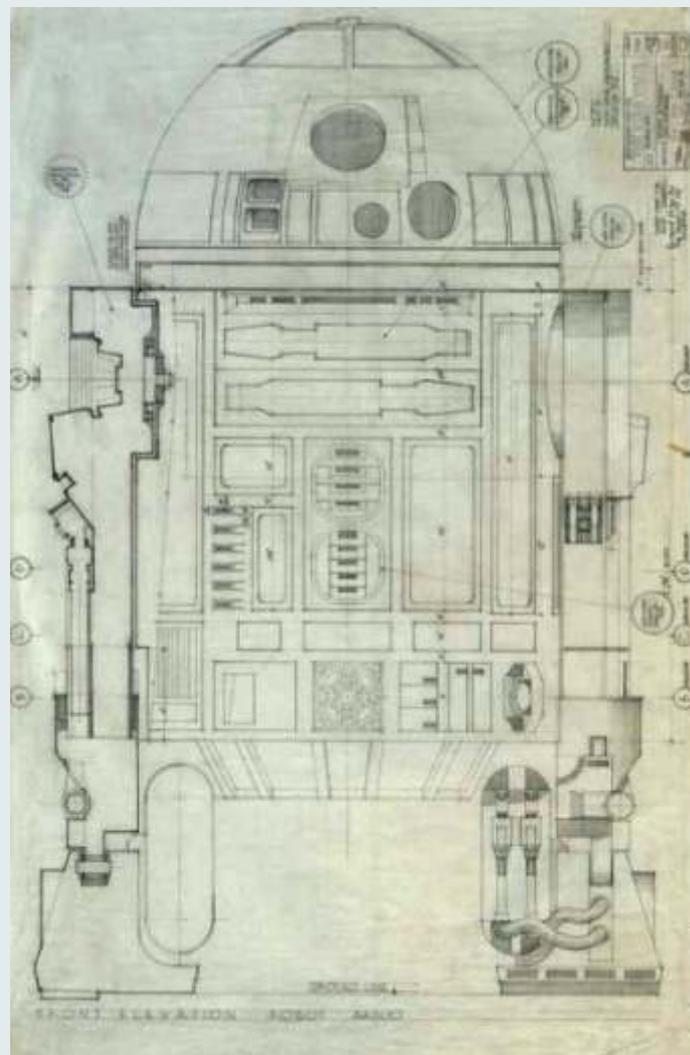
Aquí se abordan dos tipos: **personales** y para **compartir**.

Sirven durante las **fases analítica** y **creativa** para analizar alternativas, estudiar referentes, lanzar ideas, dialogar con el equipo de trabajo o el cliente, mostrar y/o explicar una idea.

El **Final abierto** es porque la idea no está concluida.

Son para **pensar, ver, entender, explicar, mostrar**, son muy versátiles acompañados de verbalización de las ideas.

el dibujo



<https://www.pinterest.es/pin/812829432728011599/>

<https://www.pinterest.es/pin/399976010628262958/>

Definición

"Organización formal de líneas determinadas por una forma particular"

"... realizados en concordancia con un tipo de reglas con instrumentos de dibujo o CAD y sistema de escala"

Características

Normalizado
Preciso
Codificado

Los dibujos, de acuerdo con las intenciones de esta taxonomía, son aquellos que se ajustan a algún sistema normatizado con el fin de hacerlos de lectura universal. Ofrecen información específica y detallada para que ciertos procesos sean llevados a cabo sin dificultad por cualquier equipo de trabajo.

Se utilizan para indicar dimensiones y cualidades de los materiales.

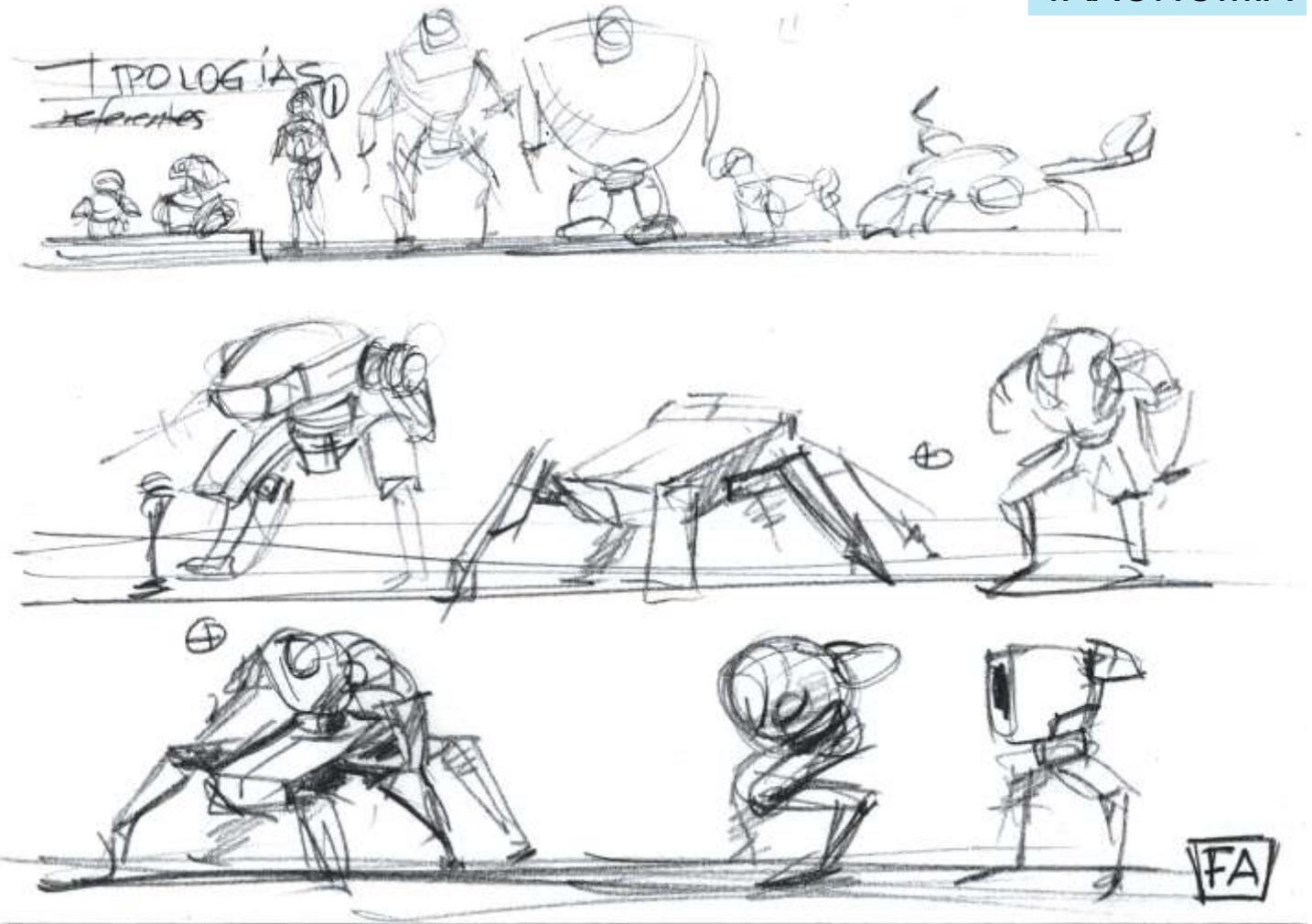
Son de tipo **explicativo** y **para hacer**, dan información objetiva y reducen el grado de interpretación subjetiva a la mínima expresión.

Son adecuados para los procesos productivos.

Carecen de carácter personal o estilo.

boceto personal ideación

TAXONOMÍA



JUGANDO CON EL VOLUMEN



Los **bocetos personales de idea** o **ideación** sirven al diseñador para imaginar soluciones formales a sus proyectos.

El nivel de detalle puede variar de un momento a otro o entre proyectos, dependiendo del nivel de madurez que se tiene sobre éste.

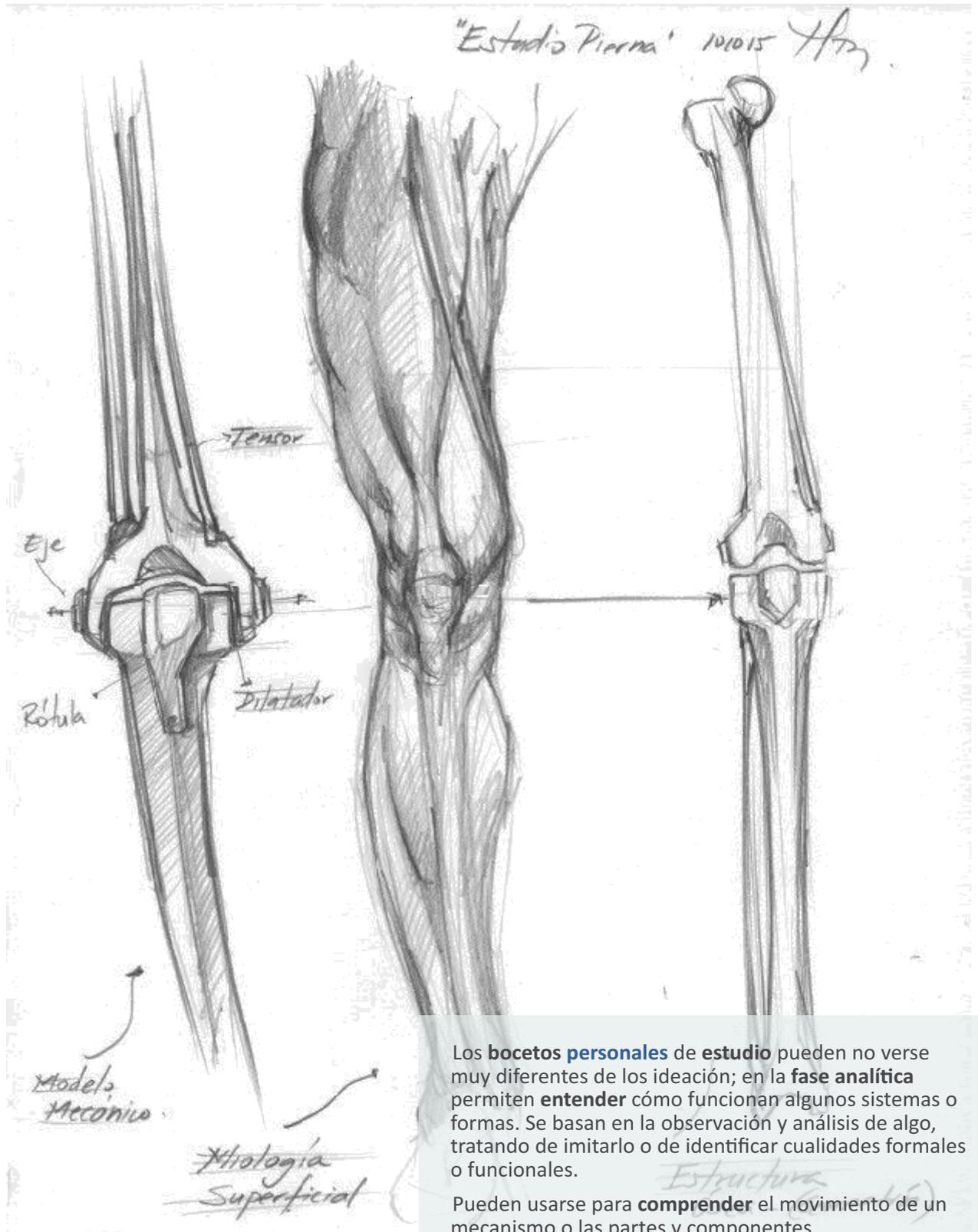
Algunos dibujos pueden ser muy **simples**, solo muestran los **ejes principales** y el **movimiento** de la forma. En el ejemplo se piensa en las formas básicas del robot en cuanto al número de extremidades inferiores, **no son detallados**, se geometrizan.

Para ello se cuenta con la memoria y de alguna manera se usan referentes para identificar las tipologías. Se usan en la **fase analítica** al inicio o durante todo el proceso de diseño, y sirven para **entender** las primeras alternativas y **mostrar** comparativamente las opciones.

También se puede hacer formas con luz y sombra.

boceto personal estudio

TAXONOMÍA



Los **bocetos personales** de estudio pueden no verse muy diferentes de los ideación; en la **fase analítica** permiten **entender** cómo funcionan algunos sistemas o formas. Se basan en la observación y análisis de algo, tratando de imitarlo o de identificar cualidades formales o funcionales.

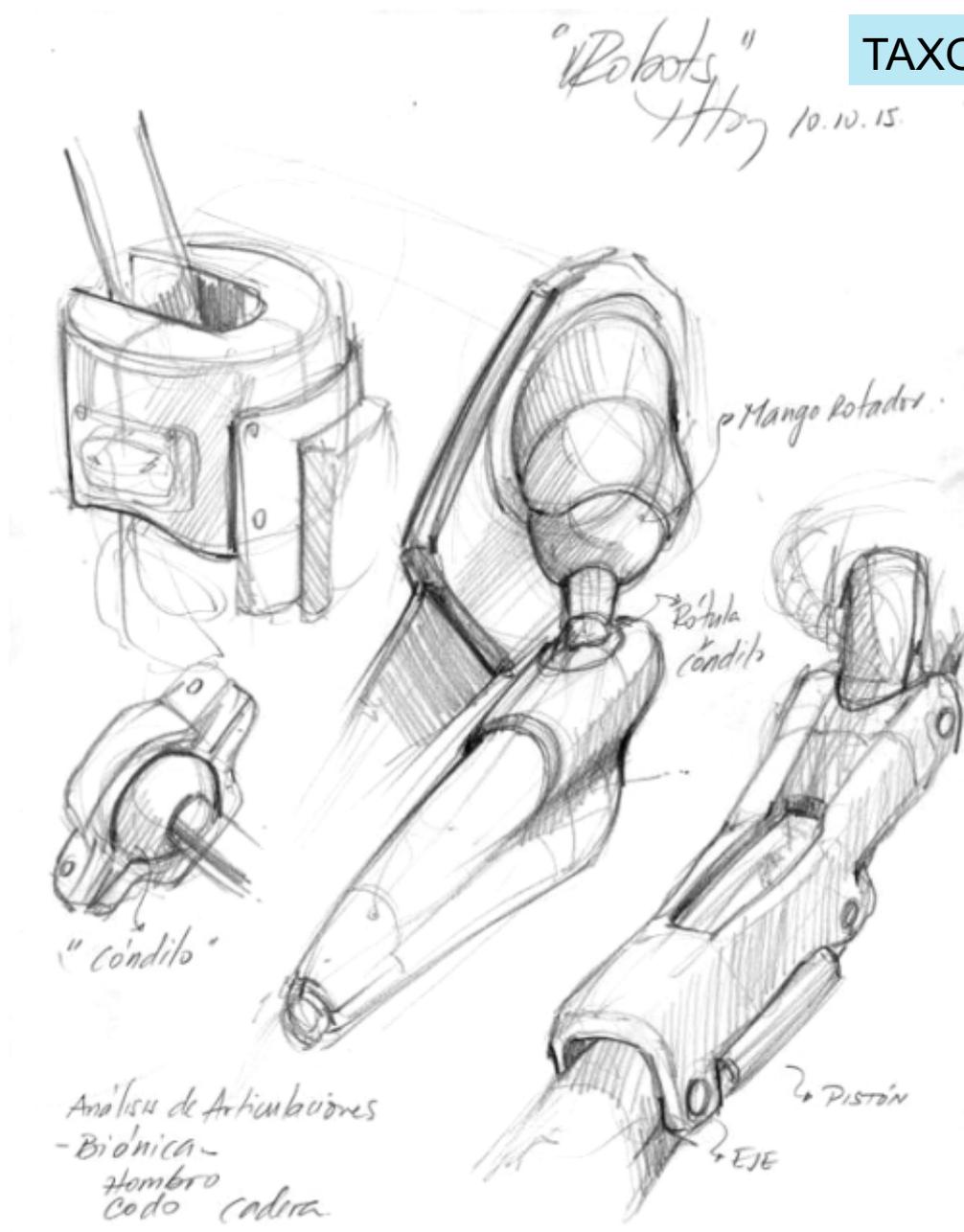
Pueden usarse para **comprender** el movimiento de un mecanismo o las partes y componentes.

Puede ser más o menos detallado.

boceto

personal referencia

TAXONOMÍA



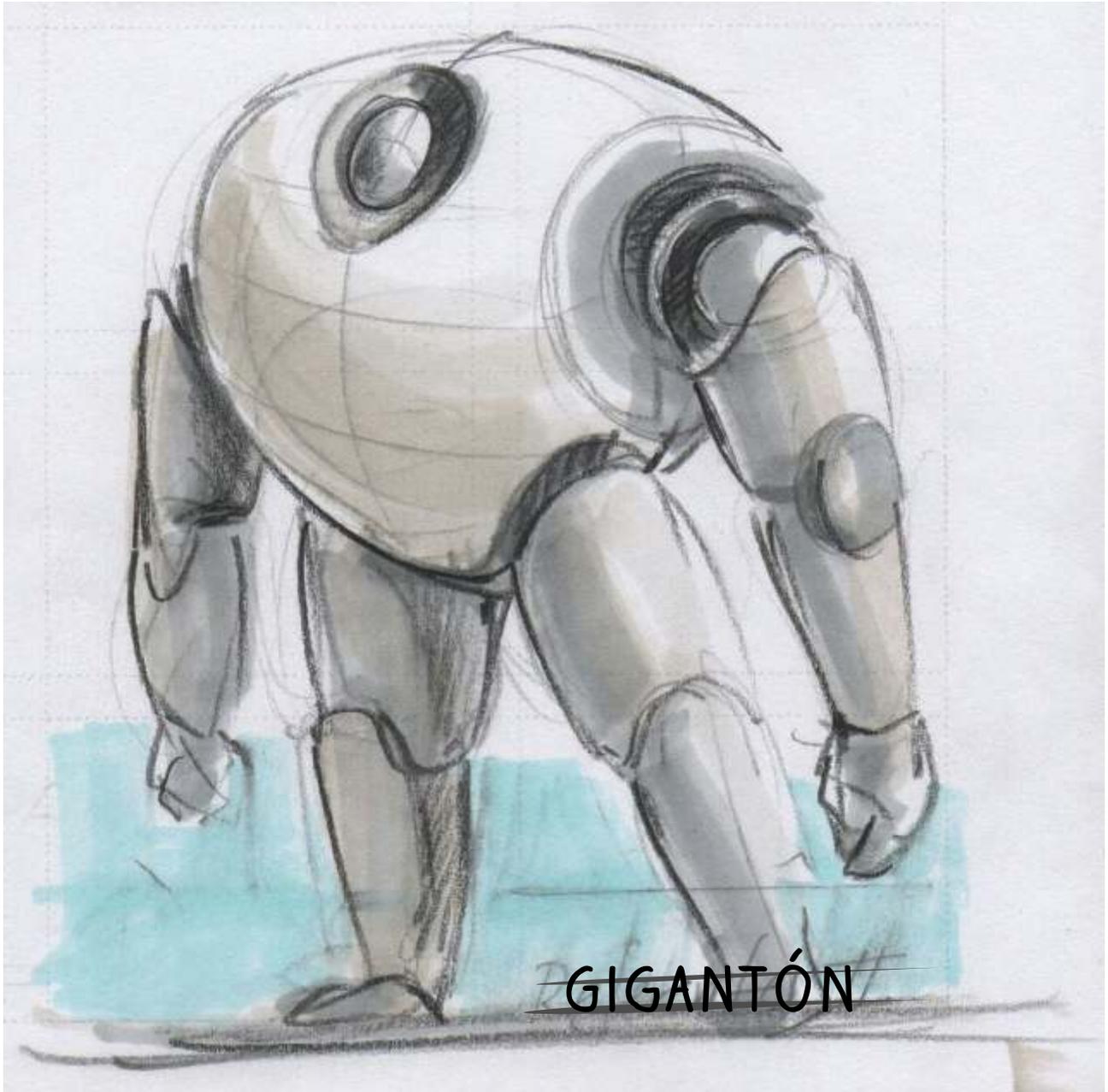
Los **bocetos personales de referencia** resultan de utilidad para iniciar un proceso creativo, tomando como punto de partida algún producto similar. Pueden ser más o menos detallado, con o sin color, pero lo importante es que se toman elementos formales, estéticos o funcionales para dar inicio a nuestra propuesta.

Con frecuencia se utilizan en la **fase analítica** o **creativa**.

El estudio de **tipologías** puede asociarse a este tipo de dibujo, lo que cambia es si se busca **entender** algo o imitarlo.

boceto personal memoria

TAXONOMÍA



Los **bocetos personales** de **memoria** se recurren a experiencias previas. Se retoman soluciones que se han encontrado durante proyectos o dibujos anteriores. En realidad, la memoria siempre participa en el dibujo, pero este tipo hace referencia a utilizar de manera más eficiente el dibujo, recuperando y reutilizando soluciones y no inventando todo de nuevo.

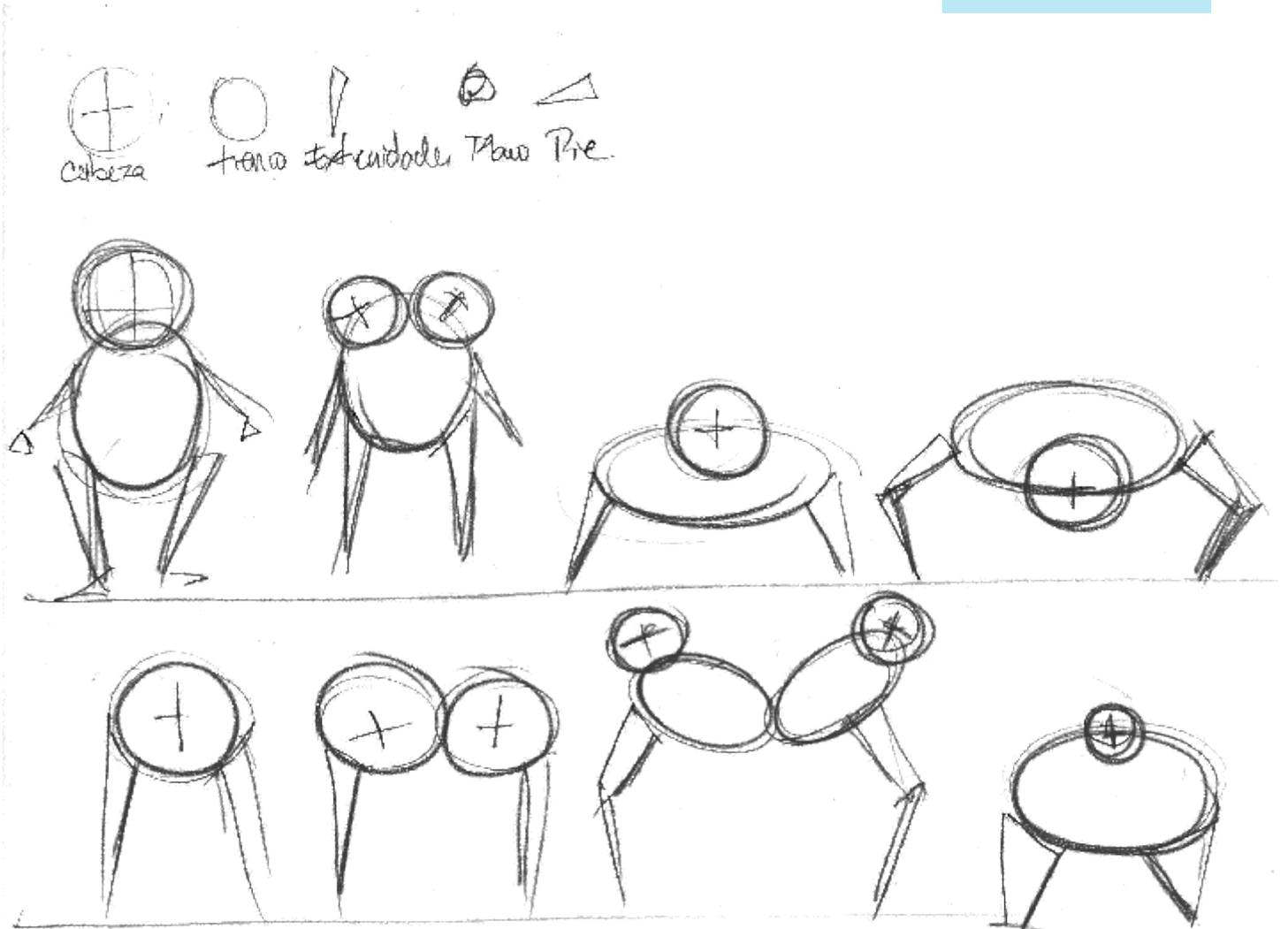
Pueden usarse como referentes y ser más o menos detallados, de acuerdo con lo que se recuerde, implica un **mostrar** a otros o a uno mismo una alternativa o información útil.

Sirven como **inspiración**, para **ver** alternativas que hayan funcionado y para **entender** cómo han sido resueltos los problemas .

boceto

compartir codificado

TAXONOMÍA



Los **bocetos** para **compartir codificados** son simples y cada parte se representa de manera sintética, a veces sin similitud formal con el objeto, con el fin de **entender** cómo se relacionan las partes del sistema y **ver** distintas organizaciones o configuraciones.

Permiten **analizar** las alternativas y **pensar** cuáles pueden ser utilizadas o combinadas para obtener el mejor resultado.

Se utilizan principalmente en la **fase analítica** de manera individual o para compartir con el equipo de diseño. Se descarga del peso estético de la forma, limitando la atención a otros aspectos, como eficiencia, economía, viabilidad, novedad del sistema, etc.

boceto

compartir información

TAXONOMÍA



Los **bocetos** para **compartir** de **información** formalmente pueden parecer de cualquier tipo, más o menos elaborados con o sin color; lo que los define es la inclusión de **anotaciones** que complementan lo que el boceto no muestra.

Son una combinación de dibujo para **mostrar** y para **explicar**, solamente que combina dos medios, el visual y el verbal (escrito).

Se utiliza en **diferentes fases**. para complementar la información en un boceto de ideación, creación o inspiración. En el de persuasión se espera que la mayor carga descriptiva sea del dibujo.

En algunos casos, pueden ser de uso personal y las notas sirven como recordatorios y llamados de atención sobre algún aspecto relevante del proyecto.

boceto persuasivo rendering

TAXONOMÍA

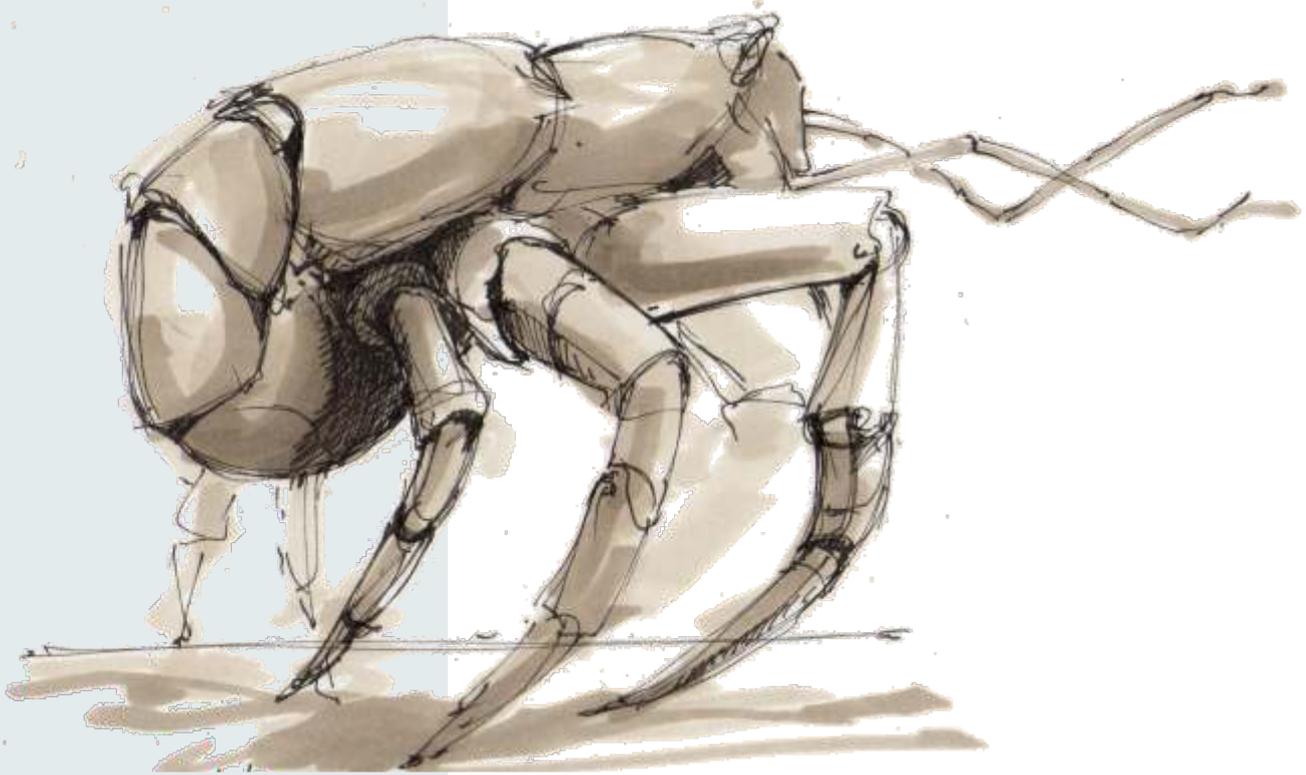


Los **bocetos** para **compartir** de tipo **render** se desarrollan en la **fase creativa** y pasan a la **comunicativa**. Se realizan con un alto grado de detalles, de manera que cualquier interlocutor pueda entender la propuesta.

Su principal función es **mostrar** y dependiendo del estado de avance del proceso, se pueden incluir en la categoría de **dibujos** para **presentación**.

boceto persuasivo inspiración

TAXONOMÍA



Los **bocetos** para **compartir** de **inspiración** se utilizan para **mostrar** y convencer al interlocutor de la idoneidad de la propuesta.

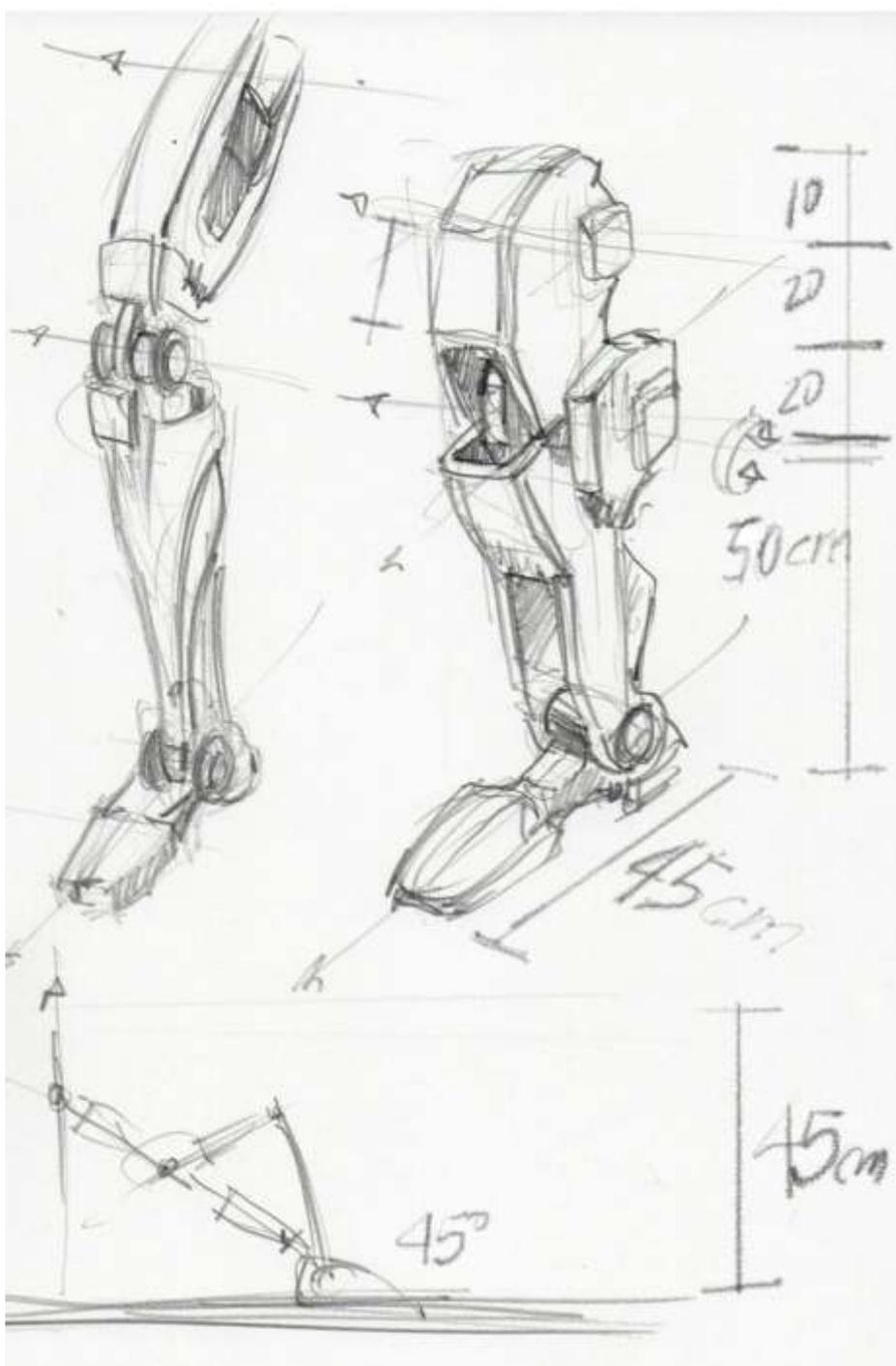
Se caracterizan por ser a color y buscan reducir la ambigüedad de la información.



boceto entregar

prescriptivo

TAXONOMÍA



Los **bocetos** para **compartir prescriptivos** se utilizan para **explicar** y **mostrar** cualidades particulares del producto.

Se utilizan en la **fase ejecutiva**, para ofrecer información técnica aclaratoria.

Normalmente anteceden los dibujos técnicos (de ingeniería) o complementan información durante las discusiones del equipo de producción.

Incluyen dimensiones; son hechos a escala.

bibliografía

Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg.

Pei, E., Campbell, I., & Evans, M. (2011). A taxonomic classification of visual design representations used by industrial designers and engineering designers. *The Design Journal*, 14(1), 64-91.