Sergio Rodríguez, *banco* (mobiliario urbano)

## Boceto y Diseño. Función y Expresión

Sergio E. Rodríguez Aranda

PALABRAS CLAVE: Boceto, diseño, Función, expresión, designación, manifestación, significación.

### Particularidad del boceto

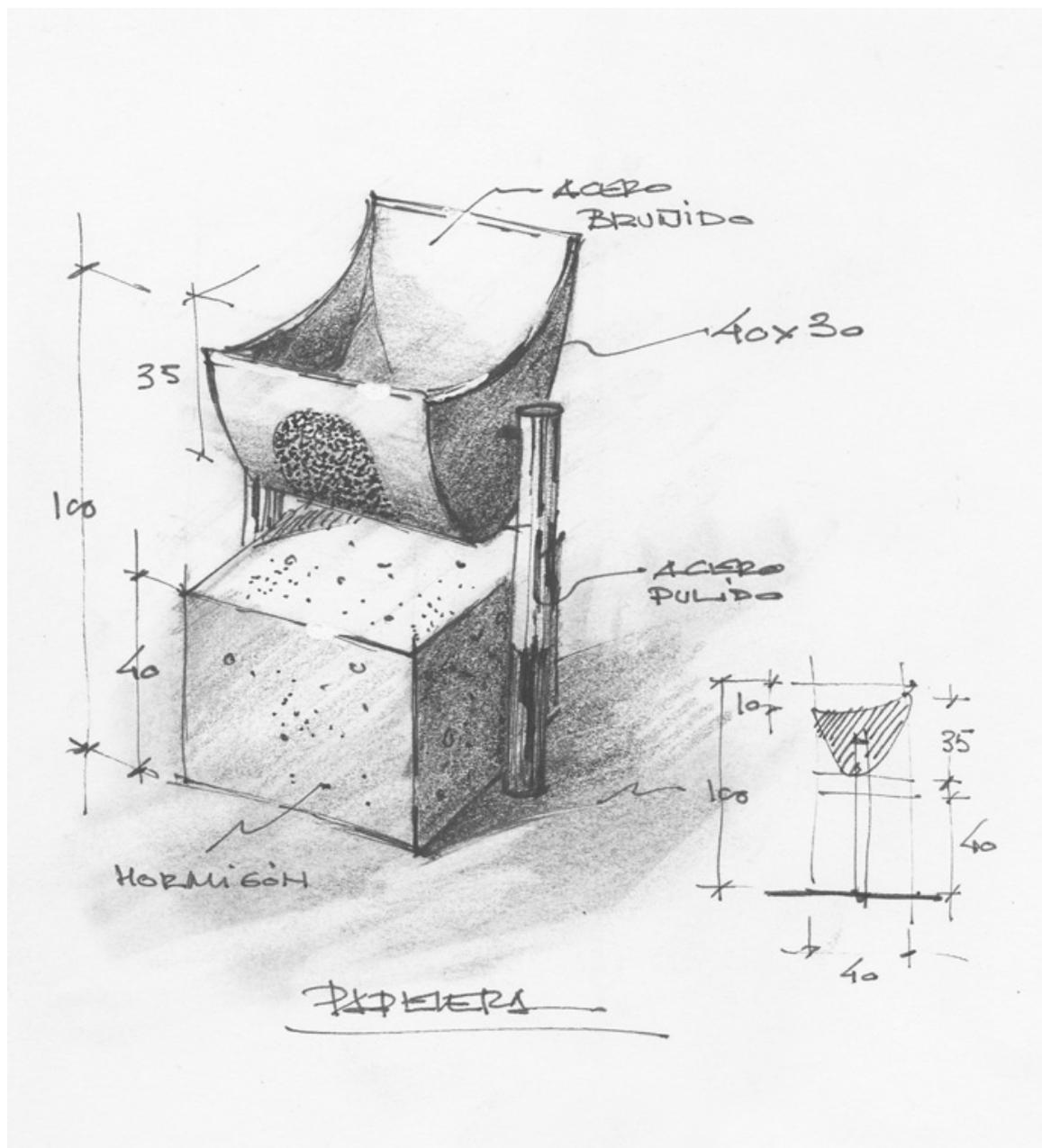
Definir gráficamente lo que es el boceto frente al concepto básico ordinario que tenemos del dibujo propiamente dicho, supone profundizar en la estructuración propia del objeto o de la idea representada y en su relación relativa con el orden 'inestable' de su entorno gráfico.

Especularemos, por tanto, con la observación de que, decantarse por el boceto o el dibujo propiamente dicho para la materialización visual de una idea —en el contexto de su realidad gráfica—, resultaría claramente subjetiva, toda vez que, la imagen final resultante del proceso creativo no siempre relaciona la intención o el concepto puro del proyecto gráfico con la impresión originada en el receptor. Sin embargo, el propio ámbito del Diseño acota con mayor precisión el rango iconográfico y plástico que ha de poseer el boceto en la generación de la imagen descriptiva correspondiente al objeto diseñado —aquí el boceto actúa en pos de una necesidad específica, y es ésta la que determina su definición gráfica—. En tal caso, considerando al boceto como agente representativo en la fase creativa de diseño, el receptor y el diseñador se constatan como la misma persona, es decir, todo boceto realizado al efecto, responde a una operación especialmente funcional destinada, exclusivamente, a la modulación gráfica de la idea en el contexto privado del proceso creativo del propio diseñador —en ese contexto, el boceto interviene en un íntimo diálogo con el diseñador al margen de todo tipo de influencias externas—.

Por tanto, el carácter representativo o descriptivo del boceto resulta prioritariamente relevante, sobre todo, en su propia naturaleza narrativa, aunque sin obviar la evidente personalidad expresiva que trasluce su modo de hacer, su cualidad plástica, que figura como el reflejo mismo de un tipo de modulación gráfica demostrativa de una determinada identidad axiomática, la de su autor.

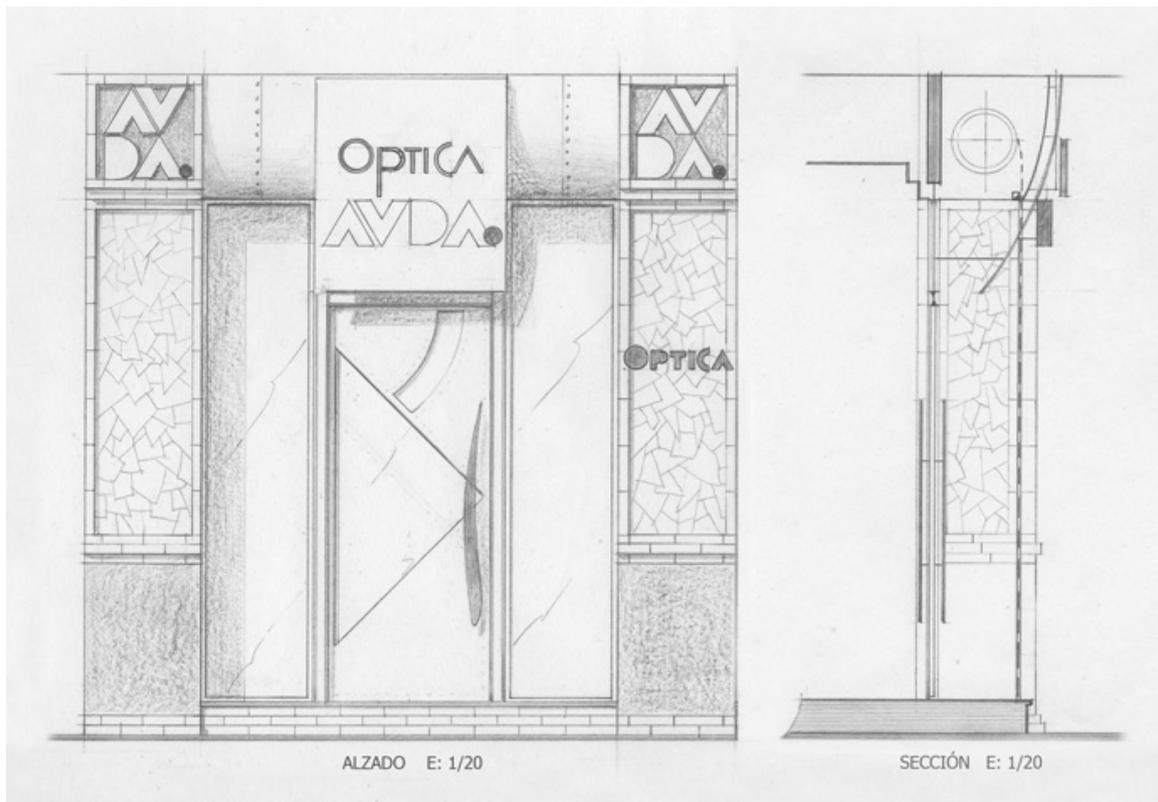
Creo haber logrado el tipo de dibujo que más se adecua a mis necesidades pues es capaz de expresar lo que siento (...) Sin embargo, he dado con el tipo de dibujo que, después de varios trabajos de aproximación, tiene suficiente espontaneidad como para descargarme totalmente de lo que siento (1).

El boceto hace ostensible el carácter del diseñador, sus emociones, la naturaleza de ese gesto que asegura el reconocimiento de un estilo propio gesto; gesto que, a su vez, es expresión y como fruto de su evolución fija la estructura de lo que surge en el pensamiento; deja una huella evidente del percepto imaginario, constatando sus propiedades y reduciéndolo a una imagen gráfica determinante y representativa: el dibujo gestual subjetivo, del mismo modo que la caligrafía constituye el rasgo visible de quien la origina, estableciéndose como propia e intransferible.



Sergio Rodríguez, *papelera* (mobiliario urbano)

Evidentemente, somos conscientes del lugar específico que ocupa el boceto en la fase creativa íntima del proceso de diseño y que, por ello, generalmente no llega a ver la luz, a efectos ilustrativos, en la presentación final del producto(2). Pero, ello no es óbice para reconocer la importancia de su influencia en el muestrario de medios gráficos, infográficos o multimedia utilizados para la exposición pública del proyecto, ya que su gesto está ahí, formando parte de la estructura gráfica que conforma la fórmula elegida para ilustrar la muestra; constituye un modo de hacer y de argumentación gráfica propia de su autor que acaba produciendo un determinado 'estilo' particular. Estilo que, gráficamente, y como síntesis de los elementos de la alfabetidad visual que satisfacen un determinado entorno cultural, no puede evitar la autoridad que impone un tipo específico de expresión acorde a un *modus vivendi* profesional preestablecido. A modo de ejemplo, podríamos considerar cómo el estilo de vida japonés influye determinadamente en la cualidad de su diseño —a tenor de su deferencia a la 'norma'— creando una manera particular de armonizar sus pautas de conducta, ya sea en el ámbito social, cultural o artístico-creativo. La fórmula está ajustada a criterios elevados que imponen un código —aunque flexible dentro de su disciplina estructural—.

Sergio Rodríguez, diseño de *fachada*

### El sentido del boceto

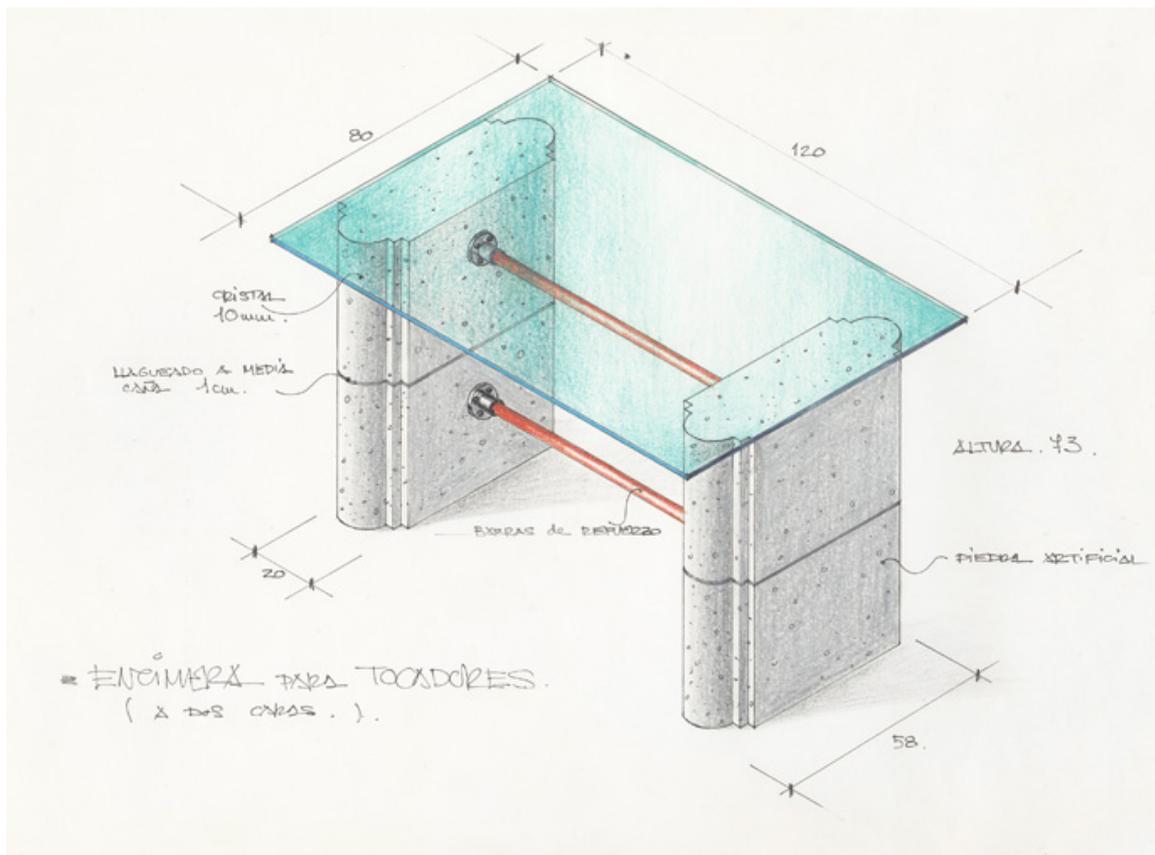
Desde el principio, el uso del boceto se advierte como la aplicación de un tipo de lenguaje cuya función preferente es la resultante de expresar, de un modo inmediato, lo ideado; un gestor que actúa como transmisor del pensamiento a la mano a través del trazo que lo representa y que informa de la intención creativa. Pero, debemos considerar que el objetivo de su acción gráfica no es, por lo general, el de informar de conceptos preexistentes y reconocidos, sino el de ofrecer nuevas expectativas a esos conceptos; exponer diferentes variables que enriquezcan la intención. El boceto manifiesta la presencia de la idea a través de la generación de una imagen particularizada y esa peculiaridad remite a un gesto distintivo, a una expresión natural en la que se reconoce la acción del propio autor.

Por otro lado, en el marco del diseño el boceto organiza su discurso en función de una propuesta concreta, ya sea como “expresión biográfica”, es decir, como la “primera manifestación de la concepción intuitiva del diseñador” o bien, como enunciación o descripción de unos “acontecimientos-efectos” (3).

Para el diseño, a una determinada *intención* (propósito proyectual) precede una *proposición* (encargo). En términos generales, no se diseña atendiendo tan sólo a criterios puramente particulares o meramente artísticos, sino que, el supuesto tratamiento plástico o creativo que se le pueda conceder a un producto, ha de responder lógicamente a planteamientos o proposiciones de índole funcional o productiva.

Con el boceto, el diseñador modula ciertos recursos propios de éste para formalizar dicha propuesta, es decir, para determinar la intención adecuada a las exigencias de la proposición. Para ello, la intención se ha de ajustar a lo que muchos autores reconocen y según la teoría de Gilles Deleuze (4), como las tres relaciones distintas en la proposición: *designación*,

*manifestación y significación*, lo que, aplicado al lenguaje del dibujo podríamos denominar, *representación, expresión e interpretación*.



Sergio Rodríguez, *tocador*

'Representación' es un término que se utiliza, por lo general, para describir los distintos tipos de aprehensión del percepto o de la idea. Epistemológicamente, se aceptan básicamente dos acepciones: representación como contenido mental —en el sentido de la acción subjetiva y particular— que coincide con la descripción propia argumentada en el ámbito de la psicología y, representación como vehículo descriptivo de la forma —acción esencialmente comunicativa—. En este último sentido, el signo icónico, concebido intuitivamente o elaborado por la propia acción constructiva, siempre se ha ocupado de re-presentar o hacer constar gráficamente —mediante los artificios adecuados— el objeto de la experiencia imaginativa. Nos ayuda a visualizar la forma del producto antes de ser materializado físicamente y nos puede advertir, en su caso, de los diversos espacios o lugares que podría ocupar en una posible aplicación futura.

Gráficamente, la representación supone un acto de comunicación en el que las experiencias obtenidas —bien como expresión individual desde el conocimiento interno, o bien, como manifestación objetiva de una situación— están destinadas a divulgarse por medio de imágenes.

El boceto —como imagen— representa, en el sentido de exponer o evidenciar algunas de las cualidades de aquello que reproduce. Lo hace en un contexto amplio de niveles de abstracción, pero siempre construye el objeto por debajo de la cualidad icónica de éste. Un boceto, en el marco gráfico, siempre se desarrolla en un nivel bidimensional y, por tanto, no puede alcanzar la dimensión icónica propia del objeto representado, menos aún, si este objeto aún se encuentra en la fase de elaboración creativa.

Lo realmente importante en la representación gráfica, independientemente de la semejanza física que pueda obtenerse en el trazado del boceto, es que la imagen que surge de ese rasgo activo del que se vale el diseñador para definir el producto imaginado, cumpla con la función

solicitada: el compromiso de que la sensación o la evocación expresada por tal imagen coincida con los requerimientos exigidos para la confección de la realidad que se ha de producir o fabricar.

El diseñador establece el criterio de valoración gráfica que ha de tener la imagen construida al respecto de la proposición. Esta imagen puede organizarse como un trazado esquemático que sólo sirva para ilustrar las ideas de un modo aproximativo o, también, llegar a transformarse en una descripción explícita de casi todas las cualidades del objeto; un trabajo obsesivo en la consecución de la fidelidad representativa.

Ciertamente los dibujos de Le Corbusier no se pueden reducir a un mero virtuosismo técnico o a un dominio formal; son muchas veces y pretende ser, fundamentalmente, la expresión de unas ideas sólidas, conscientes y previas (...) Quizás, por esa convicción se puede entender mejor que, para él, el virtuosismo gráfico puede tener un interés menor que la exigencia del rigor conceptual (5).

Ahora bien, la imagen descriptiva que podamos obtener —a través de los bocetos— de un determinado objeto o concepto, remite de modo alegórico a éstos con independencia de la propiedad icónica con que se manifieste pero, hemos de considerar que un grado extremo de iconicidad representativa puede dificultar la identificación de los rasgos estructurales fundamentales de un determinado diseño. Por lo tanto, una exagerada demostración de virtuosismo gráfico no siempre cumple con el objetivo de mostrar, con claridad, la forma significativa del objeto perseguido.

Retomando la clasificación de las tres relaciones distintas en la proposición citada anteriormente por Deleuze, creemos conveniente exponer la establecida en segundo lugar como *manifestación* lo que, en lenguaje gráfico, responde al término *expresión*, sin ánimo de establecer ningún tipo de ordenación jerárquica dado que ambas se complementan.

Representación y expresión se apoyan, íntimamente, en el mundo objetivo para materializar imágenes singulares pero, la segunda de estas dos relaciones (expresión), además, obtiene un compromiso directo con el sujeto que realiza la acción; actúa desde la subjetividad propia que le permite apreciar en lo axiomático, aquello que no es perceptible pero que está ahí para ser interpretado.

Debemos considerar que resultaría difícil de establecer el límite que separa la representación de la expresión, puesto que, entendemos que la imagen visual opera tanto en el ámbito de la descripción de la acción como en el de la experiencia emotiva, además de ocuparse también del amplio espectro existente entre ambas situaciones.

Expresar gráficamente no significa exponer solo imágenes objetivas, sino subjetivar esas imágenes, manifestar la propia intención en el proceso de la exposición.

El diseñador mediante sus bocetos exterioriza esta proposición desde el fondo mismo de su experiencia; desde el reconocimiento de los gestos más convulsivos que acaban dejando huella de su propia acción, evidenciando, también, la naturaleza de su trazo en respuesta a sus condicionantes secundarios (duda, ansiedad, tiempo, etc.). El mero hecho de su gestión gráfica le identifica, esclarece los itinerarios de su pensamiento hasta hacerlos visibles en la configuración del producto pertinente.

La imagen subyacente concluye en la representación de su intención subjetiva, en la verdad particularizada que cuenta, no solo significa una demostración analítica del objeto y sus elementos, sino una interpretación figurada adaptada y extraída de aquello que representa.

El acto de expresión derivado del ejercicio de diseño no constituye una emisión instantánea, sino que supone, en sí mismo, una dilatada interacción entre lo que procede del ente creativo y los condicionantes externos objetivos. De esta relación surge la materialización de una experiencia integral con forma y orden renovados.

El diseñador —envuelto en un halo de cierta inconsciencia— se expresa plenamente con

integridad, después de recorrer, una y otra vez, el recinto de su intelecto hasta encontrar el hueco apropiado que le permita aflorar y expresar sus nuevas ideas. Éstas no proceden sólo del esfuerzo directo de la voluntad con que actúa —aunque resulte necesaria— sino también de la activación de “aliados inconscientes” y ocultos que le conducen correctamente hacia la dirección que apunta al objetivo prefigurado. El “ingenio y la voluntad” precisan de la colaboración de estos aliados inconscientes para la consecución real del acto creativo. Sin ellos, el resultado de su acción carecería de singularidad.

La tercera dimensión de la proposición responde al nombre de *significación*, lo que en términos gráficos entendemos como *interpretación*. Este vocablo se refiere a la relación de los bocetos con conceptos de índole general, y a su articulación con las motivaciones o planteamientos expresados, es decir, la argumentación gráfica del modelo de acuerdo a unos condicionantes, bajo los cuales una proposición se interpreta como verdadera. No se refiere a la fidelidad representativa del modelo, sino a que la imagen resultante identifique al modelo *per se* y a su relación con el contexto; que sea significativa.

El diseñador representa, se manifiesta gráficamente exponiendo con mayor o menor grado de iconicidad aquello que percibe o imagina; se expresa exponiendo su particular trazo en un alarde de sensibilidad y habilidad plástica pero, para que su cualidad creativa sea reconocida, ha de haber una ‘significación’, aquel modo de interpretación que le hace particular, que le otorga significados a su recorrido gráfico manteniendo vivo el diálogo inter-subjetivo que clarifica lo concebido.

En el desarrollo de su acción gráfica con el boceto, el orden en que se manifiestan estas relaciones se rige por la particularidad de este proceso. La expresión se sitúa en primer lugar respecto a la representación porque es el Yo quien asume la gestión y explicación de las “significaciones conceptuales”.

El gesto expresivo, aquel que muestra las intenciones, debe ser el que inicia el asunto creativo, seguido de la representación como declaración de intenciones y de la interpretación como conclusión o como generadora de la conclusión.

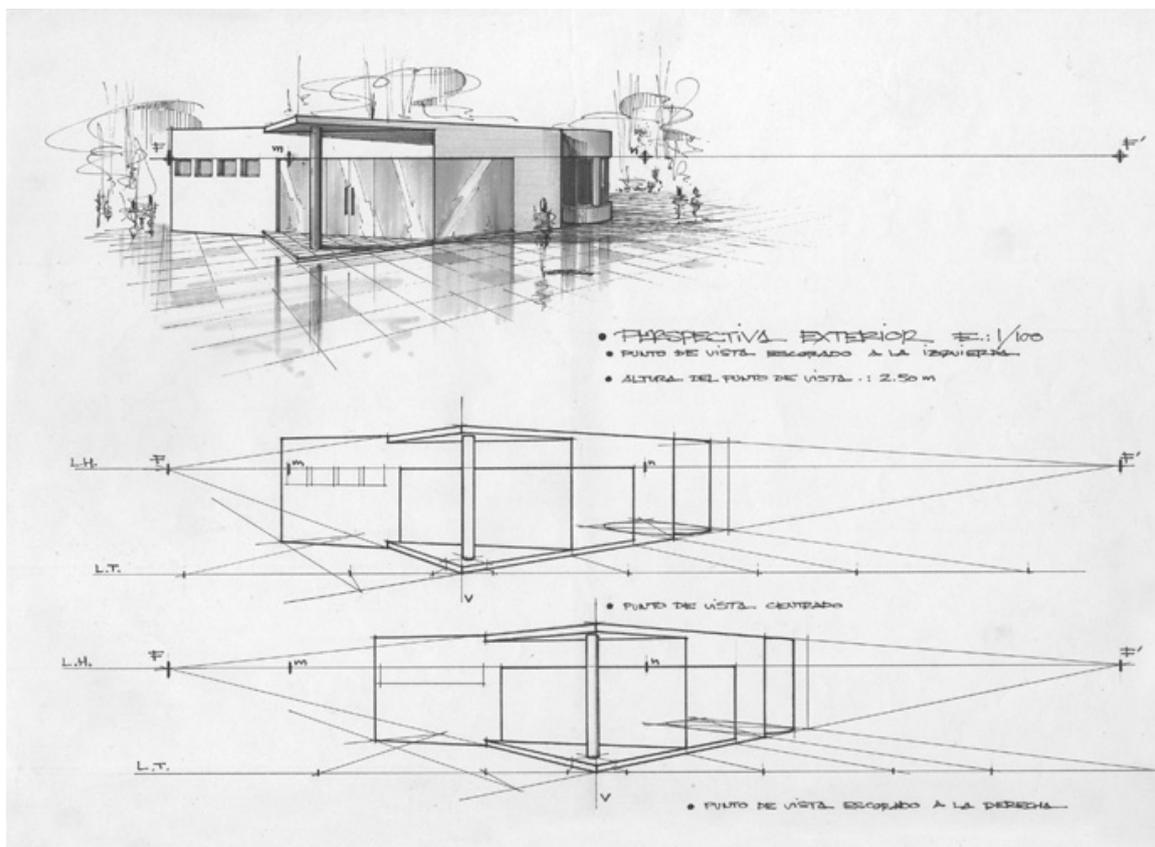
La significación se define por este orden de implicación conceptual en el que la proposición considerada no interviene sino como elemento de una ‘demostración’, en el sentido más general del término, sea como premisa, sea como conclusión (6).

Como catalizador de estas tres dimensiones —representación, expresión e interpretación— el diseñador se vale del *sentido* derivando la propuesta al contexto gráfico. El sentido o ‘última expresión’ como lo denomina Edmund Husserl es lo expresado. No es expresión, posee una ‘objetividad’ exclusiva, pero su presencia sí depende íntegramente de la expresión; el sentido es el atributo de la situación, lo *expresable*, mientras que la expresión es el atributo del sujeto o el objeto, es el *predicado*.

Pongámonos en el caso de que el diseñador elija y manifieste gráficamente un acontecimiento o una situación, es decir, lo ‘represente’ y lo ‘exprese’. Aquello que se visualiza a través de los trazos es la descripción de lo *representado*; el carácter de los trazos indica la *expresión*; lo que se quiso decir con esos trazos constituye la *interpretación*; y el acontecimiento es el *sentido mismo*.

En el ámbito de la acción gráfica, lo que hace posible que el diseñador lleve a cabo sus intenciones supone el sentido con el que se expresa, es lo que le motiva para mostrarse; la intención no es una entidad visible, por ello se vale del trazo para expresarse, lo orienta y con él extrae la esencia de la imagen subyacente, la expresión de su naturaleza.

El sentido de un todo extensivo y subyacente es el contexto de toda experiencia y es la esencia de la cordura (7).



Sergio Rodríguez, estudio de perspectiva

### Acción gráfica significativa del boceto

Partimos de la base de que el sentido constituye el *significado* de los trazos que realizamos para configurar las imágenes que expresan nuestras intenciones, objetivos que, aun no siendo puros o precursores en la redacción del proyecto emprendido, siempre se apoyan en formas simbólicas que los representen.

Por 'sentido' entiendo paradigmáticamente el significado de una palabra o una oración. Parto, pues, de que no existe algo así como intenciones puras o previas del hablante; el sentido tiene o encuentra siempre una expresión simbólica; las intenciones, para cobrar claridad, tienen que poder adoptar siempre una forma simbólica y poder ser expresadas o manifestadas (8).

Como *significado*, el diseñador utiliza el boceto como transmisor e intérprete de su discurso gráfico, es por ello, que proporciona la forma física a las figuras que dan sentido a la expresión de sus intenciones. Como *significación*, el boceto simboliza el sentido con que las intenciones se expresan y, con ello, nos remite a los conceptos e ideas que surgen del ambiente profesional al que pertenece. Por lo tanto, el diseñador se pronuncia de acuerdo al marco cultural al cual se ha adscrito; sus propuestas llevan el sello inequívoco de un perfil que ha sido confeccionado de acuerdo a su desarrollo humano, académico y profesional.

El conocimiento adquirido en este proceso se organiza en el tiempo, es decir, se va obteniendo progresivamente con la sustancia aprehendida, a veces de modo consciente y otras inconscientemente; suponen un saber implícito que remite a una variedad infinita de propuestas;

una instrucción cuya estructura holística modula recíprocamente sus elementos “(...) y es un saber que no está a nuestra disposición en el sentido de que no podemos hacerlo consciente a voluntad ni tampoco podemos ponerlo en duda a voluntad” (9).

Este saber se transforma en *experiencia*, como el conjunto de conocimientos que interactuarán entre sí y con otras experiencias, para obtener un resultado óptimo en la resolución de la propuesta; es el fruto de una indagación particular en la que se recogen materias apropiadas para el progreso de nuestra actividad creativa.

En términos globales la experiencia supone una acumulación de efectos producidos por sensaciones recibidas a través del contacto de los sentidos con el mundo que nos rodea y que son almacenadas en nuestro intelecto mediante la memoria. Sin embargo, el tipo de experiencia que remite al acto creativo, actúa de modo singular, con su propio argumento y movimiento rítmico, en cuyo curso el flujo va conduciéndose —en un acto continuo— de parte a parte en la que cada una de ellas posee su propia particularidad. El *todo* podría considerarse como una “obra de arte” en la que los episodios y sucesos se entremezclan, interaccionan y fusionan en una unidad, sin perder —cada uno de ellos— su carácter singular.

El desarrollo de toda actividad intelectual, exige que existan “experiencias integrales” que intrínsecamente posean un valor óptimo. Son “experiencias de pensamiento”, de las cuales obtenemos una conclusión o llegamos a ella.

Para llegar a una conclusión —en nuestro caso, a la consumación de un producto de diseño— tiene que haber una experiencia integral en desarrollo —el proceso que se inicia en la motivación, que crece y se manifiesta en el curso de la representación gráfica—. Efectivamente, si llegamos a una conclusión es porque ha habido antes un planteamiento y un movimiento acumulativo que acaba por completarse.

Aunque las experiencias de pensamiento poseen su propia cualidad plástica, se diferencian de las experiencias exclusivamente estéticas por su material expresivo (en el caso de las actividades artísticas, este material son sus propiedades o cualidades) que consiste en signos o símbolos que, como meros intermediarios, ejercitan una neta labor descriptiva, aunque aprovechados como sustitutos de objetos o cosas pueden emanar una cierta cualidad expresiva. En definitiva, lo estético forma parte de la experiencia intelectual, es lo que completa su naturaleza.

En el proceso de la representación gráfica, el boceto controla el desarrollo de la idea articulando los trazos con los que prueba a materializarla, en un acto puramente intelectual que devendrá con una intensa expresión estética que impregnará el producto final. Es una experiencia integral de acción y padecimiento en la que cada línea, trazo o forma ha de ocupar su lugar en la armonización del todo, actuando —en una acción recíproca— con todos los elementos presentes en la relación compositiva. Tal actividad supone uno de los modos más precisos del pensamiento, cuyo hábil encauzamiento establece la diferencia significativa entre las obras de distintos autores o diseñadores.

La experiencia integral disfruta de una organización dinámica en la que hay un principio, un desarrollo y una conclusión; se completa por una sucesión extendida en el tiempo.

“El material es ingerido y digerido por medio de la interacción con esa organización vital de los resultados de una experiencia anterior, que constituye la mente del que la elabora. La incubación prosigue hasta que lo concebido es creado y se hace perceptible como parte del mundo común” (10).

El boceto interviene en la experiencia estética como manifestante gráfico, aquel que hace ostensible las elucubraciones de cada uno de los estadios de la experiencia que acaban convirtiéndose en sustancia plástica. Todas ellas, agrupadas en su conjunto, confluirán en un todo que transfigurará la virtualidad en realidad. La acción del boceto ayuda a transformar la experiencia subjetiva del diseñador, a través de una praxis específica, en experiencia creativa o estética y, de ahí, pasa a formar parte de la experiencia objetiva de un ámbito particularizado.

El boceto aprehende lo singular, lo que es relevante, aquello que convertirá en trazos y formas expresivas y representativas de su intención para resolver la proposición: el objeto o la forma predominantemente creativa y original que trasluce por encima del umbral de su percepción.

Entendemos que entre el diseñador y el mundo de donde surge su inspiración y que le proporciona el modo de expresarse singularmente, existe una relación que establece una zona de experiencia en la que su propia personalidad creativa se mantiene activa. “En la dimensión o en la forma (dos términos que la conciencia artística moderna tiende a identificar) el hombre dibuja el límite de su propio ser o actuar, el término de validez de su experiencia” (11).

Es la zona donde el boceto engendra las figuras que organizan la acción gráfica representativa de la experiencia subjetiva del autor; la manifestación de sus intenciones y que concluye como parte de una experiencia objetiva ‘particularizada’.

- 
1. MATISSE, H. *Sobre arte*, Barral, Barcelona 1974, p. 102.
  2. Esta postura no tiene que constituir, taxativamente, una práctica habitual ni obligatoria en la ilustración pública del proyecto puesto que, con el uso del boceto no sólo se puede ofrecer una importante contribución en la clarificación de la intención proyectual desarrollada, sino que, en muchos casos, también interviene claramente en la concreción de la idea en el mismo momento de la entrevista inicial con el promotor de la propuesta.
  3. DELEUZE, G. *Lógica del sentido* (traducción de Miguel Morey), [www.philosophia.cl/Escuela de Filosofía Universidad ARCIS](http://www.philosophia.cl/Escuela de Filosofía Universidad ARCIS), s.d. p. 15.
  4. *Ibidem*.
  5. CABEZAS, L. “Le Corbusier. Estrategia y proceso. El cuaderno de notas como viaje iniciático”, en GÓMEZ MOLINA, J.J. (coord.) *Estrategias del Dibujo en el arte contemporáneo*, Cátedra, Madrid 1999, p. 98.
  6. DELEUZE, G. *op. cit.* p. 16.
  7. *Ibidem*, p. 219.
  8. HABERMAS, J. *Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos*, Cátedra, Madrid 1989, p. 20.
  9. *Ibidem*, p. 495.
  10. DEWEY, J. *El arte como experiencia*, Paidós, Barcelona 2008, p. 64.
  11. ARGAN, J.C. *Proyecto y destino*, Universidad Central de Venezuela, Caracas 1969, p. 73.