



## Editorial

Somos seres miméticos: presentamos y representamos la realidad como necesidad existencial. La gráfica ha acompañado a los seres humanos desde la prehistoria, cuando parte fundamental de su expresión y comunicación se hizo de forma gráfica sobre la piedra de las cavernas en donde vivían. Por lo tanto, también ha acompañado a la arquitectura si la entendemos como primer refugio contra las fuerzas de la naturaleza. Durante el Renacimiento, con la invención de la perspectiva, se logró plasmar una idea de profundidad en dos dimensiones y esto transformó la forma de producir arquitectura; se configuró otro espacio plástico, tanto gráfico como en los edificios. Estas representaciones del espacio incluyeron imágenes supuestamente objetivas del entorno construido, así como reproducciones imaginarias en las que se jugó con la posibilidad de alterar la realidad. De esta manera, la gráfica se convirtió en un potente fenómeno cultural. En las ciudades del siglo XXI, la tecnología actual replica constantemente mundos en dos dimensiones –perspectivas, fotografías, videos, simulaciones– que nos hacen creer que son de tres dimensiones, o incluso la realidad.

Cuando propusimos este tema para *Bitácora* sabíamos que significaría un reto y una provocación, un reto porque los límites de la gráfica no son claros, ni su distinción con el arte –como en otros casos del diseño. Para algunos podría parecer que lo que lo distingue es su carácter de industrial, pero no resulta suficiente después de los cuestionamientos de Duchamp al arte a principios del siglo XX, gracias a los cuales el valor de lo artesanal y la importancia de la obra única como definición o característica del arte dejaron de ser determinantes. Es también una provocación porque vivimos

tan inmersos en el mundo de las comunicaciones visuales que éstas en ocasiones pasan desapercibidas. Desde la modernidad, vivimos rodeados de distintos tipos de gráficos que nos bombardean en nuestra vida cotidiana.

Sin embargo, en el caos reinante de las ciudades modernas, el diseño gráfico puede orientar, resimbolizar el entorno y darle sentido, más allá de los casos obvios de señalética. El ejemplo más claro para nosotros es al que hace referencia la portada de este número, en la que recreamos el espacio cartesiano en el cual se basa nuestra forma de representación actual y, al mismo tiempo, aludimos a la unión entre el arte huichol y el Op-art que caracterizó la idea de diseño de México 68.

Una imagen gráfica tiene un poder de comunicación más alto que cualquier edificio; le habla de forma directa a la gente, por lo que es también un elemento amenazante para la capacidad comunicativa de la arquitectura. Como Venturi observó, desde la década de 1960 el edificio se ha convertido en el anuncio de cualquier marca. Sin embargo, en el mundo anónimo y uniforme de los objetos producidos en serie en el que vivimos, los de uso cotidiano no son tan impersonales cuando tienen algún elemento gráfico que les brinda significado.

Aun cuando entendemos la potencia del espacio abstracto, cualquiera de nosotros, ante un muro desnudo no puede evitar verlo como un lienzo para cualquier expresión. La muestra más clara de esto es el fenómeno del grafiti, tan común como natural en nuestras ciudades. Muchas veces esta necesidad natural se ha traducido en expresión artística, como el caso del muralismo y otras exploraciones –como las de Daniel Buren– en donde



las líneas, los puntos y el ritmo de la expresión gráfica sobre los edificios conviven con las perspectivas, las secuencias y los juegos de planos de la arquitectura y los edificios en el contexto urbano, produciendo sensaciones nuevas y sorprendentes. Fueron así las propuestas de Siqueiros para sus murales de Ciudad Universitaria y, sobre todo, sus exploraciones al interior de su Casa de Arte Público: los estudios para el Poliforum sobre las paredes de ese interior ortogonal son mucho más interesantes y estimulantes que los murales del propio edificio. Ahí se observa una intersección entre la realidad en movimiento y la simulación de las perspectivas sobre las paredes, que crea en la experiencia nuevas dimensiones e incluso espacios entre éstas.

La prevalencia de dos dimensiones en la que vivimos está tan arraigada en nuestra cultura que los arquitectos y diseñadores de los objetos, de la ciudad y del paisaje nos educamos y creemos que podemos representar los diseños en dos dimensiones. Incluso las maquetas se han sustituido por los *renders*. Como Alberto Pérez-Gómez explica en su artículo, el uso de la geometría descriptiva en los métodos de diseño, que usamos desde el siglo XIX, dio lugar a una metodología práctica y simple, de acuerdo con nuestro mundo tecnológico y filosófico, pero esta conceptualización de nuestras disciplinas tiene fuertes implicaciones en las carencias para lograr el objetivo de mejorar la vida de las sociedades; modifican nuestra forma de pensar y entender las cosas. Las herramientas de representación no son neutrales; se puede comprender mucho de las intenciones de los autores y del mundo en el que vivieron por la forma en que decidieron representar sus diseños. Las que usamos actualmente nos provocan ignorar que el significado emo-

tivo se da en las acciones y en el uso cotidiano de los habitantes, nunca en una imagen estática: planta, sección, fachada, ni en un video; mucho menos en una perspectiva simulada de la realidad. Inevitablemente la arquitectura, como resultado habitable, será muy distinta de su representación en los planos más ortodoxos de un proyecto ejecutivo. Siempre habrá un proceso de traducción entre el dibujo y el edificio, y entre otras obras que conocemos casi exclusivamente por medio de su representación y su influencia en nuestras propuestas. Es necesario hacer notar y analizar críticamente estos procesos de traducción para entender sus alcances.

Las vanguardias artísticas del siglo XX experimentaron un uso diferente de las abstracciones desarrolladas por las proyecciones geométricas que implicaban una crítica al mundo tecnocientífico. Estas tácticas, la búsqueda de los espacios entre dimensiones, pueden enriquecer el proceso creativo y adecuarlo a nuestro mundo. No podemos aceptar de forma ciega los aspectos instrumentales de nuestra representación, debemos desarrollar una postura crítica ante ellos para crear nuevas herramientas que nos permitan ampliar el análisis y perseguir una arquitectura auténticamente significativa. Más allá de las potencialidades tecnológicas de la actual representación arquitectónica, más allá de la razón instrumental, la arquitectura necesita encontrar formas de representar críticamente el espacio humano, temporal y existencial.