

## Editorial

A diferencia de su tarea auxiliar en otras disciplinas artísticas, el dibujo mantiene con la arquitectura un vínculo mucho más profundo y esencial. No sólo es útil durante la fase creativa en tanto que los arquitectos no suelen trabajar directamente con la materia de estudio: no tienen en sus manos los materiales de la arquitectura, ésta siempre se concibe, se moldea y se expresa por medio de su representación plana en dibujos, donde definen detalles, esbozan conceptos o delimitan materialidades. Para muchos, el trabajo arquitectónico se considera terminado únicamente cuando está perfectamente dibujado según las estrictas y restrictivas convenciones de la profesión.

Como arquitectos, dotamos de tal importancia al dibujo dentro de nuestra práctica que tendemos a confundirlo con la realidad y es común dar por sentado que sin dibujos no podría haber arquitectura. Sin embargo, resulta claro que durante muchos años no se necesitó de estas representaciones bidimensionales para construir. Incluso, podemos pensar en las prácticas actuales de la autoconstrucción, en las que tampoco se requieren aquellos dibujos que reproducen el lenguaje especializado –cuando no privilegiado– de la disciplina. Es más, muchas veces las personas que no están entrenadas en su lectura se confunden o malentienden el sentido del lenguaje del dibujo técnico –cuya frialdad lo aleja de sus referentes–; entre

ellos, los propios maestros de obra, quienes tienen que tomar cursos para “aprender a leer planos.”

Podríamos rastrear la relación estrecha entre el dibujo y la arquitectura desde el surgimiento de la figura del arquitecto –como la entendemos actualmente– durante el Renacimiento, al mismo tiempo que nacía la perspectiva. Desde entonces, la enseñanza de la arquitectura ha estado estrechamente ligada a la práctica del dibujo. Por muchos años se consideraba un requisito indispensable el saber dibujar bien a mano; hoy reconocemos que esto no es necesario. Incluso podemos afirmar que muchos de los más talentosos arquitectos dibujan bastante mal.

Dibujar arquitectura es enfrentarse a la dificultad de tener que representar objetos tridimensionales en dos dimensiones, pero es en el marco de estas limitaciones geométricas relacionadas con el trazo donde por muchos siglos han surgido los desarrollos y experimentos de una actividad que se despliega en la realidad constructiva. Para algunos teóricos esto es inevitable, pues, como sucede con el resto de las proyecciones, la información en dos dimensiones es más fácil de manejar que los objetos tridimensionales.

A lo largo de los años las herramientas de dibujo han condicionado las formas en que entendemos el acto de dibujar. Sus repercusiones son determinantes, pues han influido de forma importante en la práctica y teoría

arquitectónicas. Por ejemplo, las hojas de papel: su textura, color y transparencia no son neutrales con respecto a los dibujos que se hacen sobre ellas, su forma rectangular promueve el dibujo de líneas ortogonales paralelas a los bordes del papel. En este sentido, instrumentos como la regla T y las escuadras contribuyen a un contexto de líneas paralelas y perpendiculares perpetuas. No sería tan descabellado afirmar que fueron estas herramientas y medios –y no los sistemas de construcción industriales– los factores que propiciaron las formas ortogonales y francas de la arquitectura del siglo XX.

Quizá el efecto actual de las computadoras en el dibujo de arquitectura será tan importante como el de la introducción del papel. Los medios digitales no sólo han acelerado y facilitado el proceso de dibujo, sino que han producido resultados que serían imposibles replicar en la mesa de trabajo. Estas nuevas herramientas constituyen el marco con el que los arquitectos ven el mundo y diseñan sus obras. Si los medios que utilizamos nos condicionan constantemente, es posible afirmar que aquéllos que se usan para producir arquitectura –como los dibujos, ya sean a lápiz en papel o con vectores en una computadora– han sido mucho más influyentes que los medios que se usan para registrarla –como la fotografía o el cine.

Dado el papel central del dibujo en las diferentes áreas de la arquitectura, sorprende que no exista mayor debate y reflexión al respecto. Aunque

la bibliografía en inglés es amplia, en español sucede lo contrario; de hecho, en pleno siglo XXI, muchos académicos todavía defienden el dibujo a mano como parte absolutamente indiscutible del proceso arquitectónico y creativo, ante los supuestos peligros del uso de las computadoras.

La creencia de que la creatividad en arquitectura se manifiesta en forma de croquis a mano, esbozos de tinta o grafito sobre el papel está muy arraigada dentro del gremio. Sin embargo, los nuevos medios nos demuestran que no son tan absolutamente necesarios, ni siquiera indispensables; en la actualidad, a pesar de que aún continúa la práctica del dibujo a mano, incluso entre los más jóvenes, es muy común partir y desarrollar una propuesta creativa desde los resultados –azarosos o buscados– de un programa de computadora. Durante el desarrollo de un proyecto arquitectónico, los programas de computadora que son más ampliamente utilizados por los despachos de arquitectura y diseño siguen replicando la lógica de la geometría descriptiva, por lo que esta visión de la realidad sigue moldeando las mentes creativas de los arquitectos. Quizá sea el momento de poner atención y cuestionar la forma en la que se limita o condiciona la disciplina desde las herramientas más básicas con las que se concibe, ya sea sobre el papel o en las pantallas de las computadoras.

Cristina López Uribe