

1 Sebastián Irarrázaval es arquitecto por la PUCCH y profesor de esa escuela, así como del IAUV, de Venecia. Además, dirige su estudio profesional en Santiago, con profusa, reconocida y variada obra. Dictó el 28 de noviembre de 2019 en el doctorado FADU-Udelar un seminario sobre su obra proyectual y su soporte teórico, para el cual envió previamente algunos de sus textos. Este artículo agrupa tres de ellos

bajo el concepto, reiterado en sus desarrollos, de articulaciones y transferencias entre aspectos de la literatura y la fotografía con relación al proyecto.

## El placer de la arquitectura

El siguiente texto reflexiona sobre el placer y el goce en arquitectura. Para ello utiliza, como espejo, la obra de Roland Barthes *El placer del texto*, escrita en 1973.<sup>2</sup> En dicha obra Barthes plantea que el texto sería un espacio de juego donde el lenguaje cumple, a través de su *cuerpo*, el texto, una función seductiva más que informativa. Las experiencias de placer y goce de ese cuerpo-texto se producirían, de acuerdo con Barthes, al entrar en contacto con él a través de la lectura.

Se puede sostener que en arquitectura existe un cuerpo análogo al del texto. Este sería un cuerpo construido con el que se entra en contacto mediante el *habitar*, un habitar que se despliega, al mismo tiempo, como ser-en-el-mundo y como objeto de seducción. Si bien el placer y el goce son, ambos, consecuencia de la seducción e implican descargas libidinales, conviene analizar la distinción propuesta por Barthes.

El primero, el *placer*, se vincula a la satisfacción del deseo asociado a la sobrevivencia, mientras que el otro, el *gocce*, no se vincula necesariamente a la autopreservación. Ejemplos de estas diferencias de sentido serían, por un lado, el placer de saciar la sed y, por el otro, el goce de comerse las uñas. Hecha esta aclaración, analicemos diez ideas que se desprenden de la lectura, con ojos de arquitecto, de *El placer del texto*.

Lo primero a considerar es que así como la literatura es la *ciencia del goce del lenguaje*, la arquitectura es la *ciencia del goce de los espacios*. Lo segundo a señalar a partir de *El placer del texto* es que así como el placer del texto estaría asociado a ciertas rupturas, se puede sostener, igualmente, que el placer y el goce de la arquitectura estarían asociados a rupturas tales como las alternancias de intensidades. En efecto, para que exista goce en arquitectura, debe haber alternancia entre momentos de diseño intenso y momentos de grado cero de diseño. Cuando esta alternancia se da sin mediación, el goce es mayor.

Lo tercero es que el brío del espacio —al igual que el brío del texto— sería su voluntad de goce. Hay goce allí donde el espacio excede la demanda, donde este se trata de desbordar, donde intenta forzar la liberación de los adjetivos (que, según Barthes, son las puertas por donde penetra la ideología). El brío o esplendor de los espacios acontece, entonces, allí donde no podemos adjetivar. Aquello que no podemos contar o enumerar escapa al

concepto y resplandece como goce. La arquitectura barroca, por ejemplo, proporciona goce mediante su inclinación por lo infinito (lo no contable). Por el contrario, la arquitectura renacentista, en su obsesión por cuadrificar el espacio y recrear la visión de profundidad que ofrece la pintura a través de la perspectiva, da placer. El placer está ligado a lo que podemos contar y percibir de un golpe de vista (Aristóteles), a la medida. El goce, no. El goce es desmedido. Es la euforia de lo que no se puede enumerar.

Lo cuarto a considerar al cotejar la obra de Barthes con la arquitectura es que así como en la literatura el texto existe como *cuerpo*, en la arquitectura ocurre igual cosa. Su cuerpo es un cuerpo erótico, que se ofrece como un *dono*. En la arquitectura ese *dono* o regalo aparece, al igual que en el texto, en el intersticio, en el espacio expuesto (por ejemplo, en la zona que va de la cintura a la parte baja del pecho de una bailarina hindú). Este cuerpo que se ofrece como un *dono* se puede recorrer, así como también es posible deambular por él. El recorrer es un caminar guiado y seguro. A este recorrido seguro se opone el deambular, la deriva. El recorrer da placer. La deriva, en cambio, proporciona goce.

La quinta reflexión es que así como el texto da goce cuando excede toda función y finalidad, igual cosa ocurre con la arquitectura cuando la forma rehúye la función. Los seres humanos se distinguen de las otras especies por su inclinación al lujo (Sloterdijk), lo que se expresa, entre otras cosas, en el hecho de que la sexualidad sustrae el goce de su finalidad, la reproducción. El goce del texto aparece cuando este toma cuerpo, cuando se corporiza. El goce de la arquitectura acontece también cuando la forma toma cuerpo, cuando las carnes, como en las obras de Gaudí, cuelgan y se desgarran. Por eso, en las obras de Mies van der Rohe, de cuerpos ceñidos a los huesos, se produce placer, pero no goce.

Lo sexto a mencionar es que mientras el placer es *decible*, el goce no lo es. Porque el goce solo puede ser dicho entre líneas. Habría, al igual que en la literatura, arquitectos del placer y arquitectos del goce. Sobre los primeros se puede escribir; sobre los segundos, no, ya que escapan a la posibilidad de *ser dichos*.

La séptima consideración se relaciona con el aburrimiento. Para Barthes, si el murmullo del texto aburre, es porque no se ama la demanda del texto. Pero ¿qué ocurriría si se la amara?, se pregunta Barthes. En ese caso, ese apetito maternal no estaría lejos del goce. Sería el goce visto desde las costas del placer. ¿Ocurre igual cosa con

<sup>2</sup> BARTHES, R. (2008), *El placer del texto*, Buenos Aires: Siglo XXI.

una obra de arquitectura? Las hay que, aburridas, satisfacen un apetito maternal de resguardo. Esas obras aburridas, que construyen esa sensación de seguridad sobre la base del cumplimiento de expectativas, ya sea mediante los estereotipos o ya sea a través de la repetición de los acontecimientos espaciales (como en una villa palladiana, donde se concatenan espacios de iguales dimensiones), no estarían tampoco lejos del goce. Sin embargo, Barthes asume una contradicción en esto. Piensa que la repetición forma parte de la ideología. Contra la repetición o el lenguaje encrático (el que se produce y se extiende bajo la protección del poder expresado como repetición), lo nuevo, no como moda, sino como valor antagonista, produce también goce.

Para Barthes, la regla es el abuso, y la excepción, el goce. La única excepción sería el goce místico, ya que allí sería posible sostener, como goce, la repetición (un mantra, por ejemplo, engendra goce). Pero este goce de tipo místico resulta de la repetición en exceso, como ocurre en los ritmos obsesivos, las letanías y los ritos. Repetir hasta el exceso es, para Barthes, entrar en la pérdida. En arquitectura ocurre una cosa similar: la repetición en exceso puede producir una pérdida que trae la ganancia de otras cosas.

En la pérdida de la noción de la forma por exceso de experiencia de la repetición, aparecen, por ejemplo, la materia, las texturas o el color. En resumen, dice Barthes: «La palabra puede ser erótica bajo dos condiciones opuestas, ambas excesivas: si es repetida hasta el cansancio o, por el contrario, si es inesperada, succulenta por su novedad».

La octava idea surge al considerar que en el texto trágico, es decir, en aquel en que el final se sabe de antemano, hay placer y que en el texto dramático, donde no se conoce el desenlace, hay desaparición del placer y existe, en cambio, una progresión hacia el goce. Visto así, habría arquitecturas de corte trágico y arquitecturas de corte dramático. A las primeras les corresponden los palacios y las catedrales; a las segundas, las fortalezas y los laberintos.

La novena consideración que ofrece el texto de Barthes es que la frase es jerárquica, es decir, implica sujeciones y subordinaciones. Es por esto que la frase tiene forma acabada. La frase contiene una jerarquía y, por tanto, no puede permanecer abierta. El problema que la frase conlleva es el hecho de que en ella se expresa la ideología, porque «toda actividad ideológica se presenta bajo la forma de enunciados composicionalmente acabados» o, tal como dice Kristeva, «todo enunciado acabado corre el riesgo de ser ideológico».

Un ejemplo local de un ejercicio orientado a romper con esto sería el texto de Diamela Eltit *El padre mío*. El traslado de esta dicotomía entre esquema acabado (ideología) y esquema abierto a la arquitectura encontró lugar durante los sesenta y setenta en la idea del *mat-building*, una suerte de tablero de ajedrez tridimensional extensible hacia el infinito, una heterotopia capaz de realizar el sueño de un nuevo campus universitario en Berlín o el de una ciudad nueva para argelinos en las afueras de París. El *mat-building* sería, parafraseando a Barthes, como una frase o un tablero de ajedrez: «Inmutablemente estructurado y, sin embargo, infinitamente renovable».

Un décimo planteamiento tiene relación con la *escritura en alta voz* —también llamada escritura vocal o *actio*—, práctica hoy inexistente y que en la era clásica consistía en un instructivo de técnicas para permitir la exteriorización corporal del discurso. Barthes señala que esta escritura en alta voz no debe su expresividad a la gestualidad corporal, como podría pensarse, sino al tono de la voz. Su objetivo no es la claridad de los mensajes. Lo que busca es la pulsionalidad de estos, es decir, construir un texto tapizado de piel, donde se pueda escuchar el tono de la garganta.

Esto es lo que recuerda la obra *Julio César*, del dramaturgo y director italiano Romeo Castellucci, interpretada por un actor al que se le ha practicado una traqueotomía, quien realiza un discurso en una época en la que los discursos se han vaciado de contenido y en la cual lo único que puede validar algo es el cuerpo. Hermes transporta solo pulsiones de corporeidad.

¿Hay algo equivalente en la arquitectura? En la medida en que el espacio es también vehículo y mensajero, habría que preguntarse qué ejercicio espacial sería equivalente al discurso del que el personaje ha de dar habiendo sufrido una traqueotomía. Por lo pronto, se podría decir que toda arquitectura que, inspirada en la fenomenología, renuncia a la noción de lo ideal y se aproxima más a lo real mediante el arte de la *escucha* se acerca más a un animal al que le vibra el hocico, que *rechina, chirria, acaricia, raspa, corta: goza*.

**La literatura es a la arquitectura lo que el lenguaje oral es a la mera construcción**

El origen semántico de la palabra *literatura* está en la palabra latina *littera*, que significa «letra» o «grafema», que es la unidad mínima de escritura. En la antigua Roma, el literato era la persona que enseñaba a juntar letras. La literatura, así, se distingue de otras formas de narrar (que significa «hacer conocedor a otro») por su literariedad, por el hecho de ser escrita. Se aleja del lenguaje hablado porque en ella hay implícito un acto de desplazamiento.

¿De qué nos distancia la literatura? De la familiaridad, de la redundancia y de la falta de estructura del lenguaje hablado. Lo literario supone detención, pulimiento, cuidado. Tiene como función la extrañeza, lo no familiar. Es por esto que, a diferencia del lenguaje hablado, la literatura *revela*, es decir, hace conocedor al que lee (narra) y da, además, placer. En síntesis, da a conocer con placer. Así, lo literario implica estilización y una trascendencia particular destinada a perdurar. Las expresiones de uso común de la lengua, en cambio, están destinadas a su consumo inmediato.

Por ejemplo, Fitzgerald dedicaba todo un intenso día de trabajo a escribir un texto de apenas una página. Como a cualquier escritor, esa página le exigía hacer borradores, escribir, detenerse a leer lo escrito, revisar, enmendar, eliminar redundancias, pulir, etcétera, etcétera. Y todo esto ocurría dentro de una estructura mayor predefinida. Borges, a su vez, seguía corrigiendo sus ediciones impresas en un ejercicio de reescritura infinita, las que utilizaba como una suerte de versiones beta, como un espacio de prueba, como si publicar fuera necesario para corregir el material que tendrá un momento de cristalización en otro libro. Tal ansia de enmendar lo llevaba, incluso, a reescribir no solo los finales de algunos de sus cuentos ya impresos, sino también fragmentos de textos de otros autores que admiraba, tal como se acaba de descubrir en algunos libros

con sus anotaciones, realizadas durante los años cincuenta, encontrados en la Biblioteca Nacional de Buenos Aires, que entonces dirigía.

Dicho lo anterior, me atrevo a afirmar que la arquitectura, al igual que la literatura, se distingue por su *arquitecturalidad*. Y que se diferencia de la mera construcción, que sería el equivalente a expresarse mediante el lenguaje oral, por oposición a esta, es decir, por no resultar familiar, por no ser redundante, por ser pulida, por tener una organización, por otorgar placer y por existir en ella un desplazamiento, un distanciamiento del poder del habla común.

Por lo tanto, hay un acto de resistencia, condición necesaria para que, al igual que en la literatura, ocurra el acto creativo y surja una obra de arquitectura. Podemos afirmar que el esplendor de una obra literaria, al igual que el esplendor de una obra de arquitectura, se sostiene por la estructura (su organización), el cuidado y la precisión que manifiesta como condición necesaria para construir con esa palabra precisa. Esta detención, en el caso de la arquitectura, viene obligada, además, por la necesidad de ser traducida, no de un idioma a otro, sino de un dibujo a un edificio sometido a la gravedad y el clima. En fin, por la necesidad de *pasar de lo ideal a lo real*.

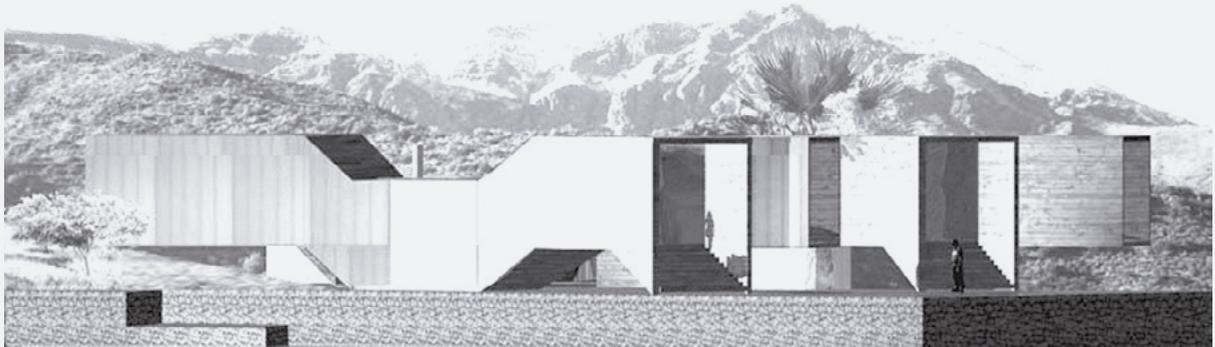
Podemos afirmar, entonces, que solo hay arquitectura cuando hay un desplazamiento, una resistencia. Podemos agregar también que hay arquitectura cuando hay placer.

Como ejemplo, quisiera referirme a un proyecto reciente, una casa que aún no ha sido publicada ni presentada, la Casa en Beranda, que es la reescritura de otra casa que sí es conocida, la Casa Oruga. Se trata de una suerte de edición revisada, pulida y con comentarios al margen, que, además, ha sido traducida a otro idioma, porque esta no está hecha en Chile con *containers*, sino que fue hecha en China con módulos prefabricados de 3,6 metros de ancho y con materiales de allí: bambú y *deck* de pvc negro. Ha tenido que desplazarse en sentido metafórico y literal. A su vez, la Casa Oruga tiene un borrador, que es la Casa San Damián, no construida, algo así como la versión beta de la Oruga y de esta nueva que menciono.



ILUSTRACIÓN 2.  
Casa en Oruga

ILUSTRACIÓN 3.  
Casa San Damián



La estructuración es similar en las tres, a tal punto que en las imágenes pueden llegar a parecer una sola. La Beranda, al igual que las otras, se sostiene sobre un sistema métrico, es decir, sobre un conjunto de regularidades formales y sistemáticas que caracterizan también, en la literatura, a la prosa rítmica. Sobre este sustrato organizacional se reúne un conjunto de grafemas que narran (esto es: hacen conocedor del paisaje al habitante) a través de cuadros espaciados que permiten la lectura entre líneas, entre los dedos de la mano.

Dicho de otro modo, la recién mencionada serialidad metrizada se caracteriza por la alternancia entre lugares de mayor y menor intensidad narrativa. Su propia estructura permite la suspensión de la lectura. Hay, como en una obra literaria, momentos de mayor intensidad —como en la escalera, donde explota algo así como un ansia de narrar— que hacen necesarios un contraste y pausas que permiten suspender la lectura o abandonar el relato para retomarlo más adelante.

Los grafemas caligráficos se ajustan, calzan y acomodan a la extensión de la hoja inclinada (el sitio) y realizan una escritura (grafía) del relieve de la superficie del terreno. Dicho de otro modo, la casa se compone de unos grafemas que, como unidades mínimas de escritura, narran lo lejano y describen lo cercano mediante un ejercicio de caligrafía-topografía (la escritura narrativa del relieve).

Para terminar, solo quiero subrayar lo que dije al comienzo, que la arquitectura, al igual que la literatura, inscribe significados sobre formas: gráficas esta y espaciales aquella, y que así como la literatura se define por distanciarse de la narración hablada, la arquitectura también se define por un alejamiento de la mera construcción, para lo cual requiere un esqueleto, una métrica, una narración, y, a veces, necesita ser reescrita infinitas veces para, al menos, intentar lograrlo.

**Fotografía y render** Los *renders* son, en la actualidad, la forma de representación predominante de los proyectos de arquitectura. Estas imágenes digitales creadas a partir de un modelo o escenario 3D habitan allí donde se anuncian proyecciones de todo tipo: un nuevo edificio de oficinas, un museo o una nueva ciudad.

El siguiente texto hace una comparación entre la fotografía y el *render*. A partir de este estudio comparativo

se pretenden discutir algunos aspectos relativos al tipo de representación que propicia la virtualidad y de qué manera esto condiciona la práctica del proyecto. Esta comparación se hace a la luz de la lectura de dos textos publicados a comienzos de los años ochenta: *La cámara lúcida*, de Roland Barthes,<sup>3</sup> y *Hacia una filosofía de la fotografía*, de Vilém Flusser.<sup>4</sup>

A diferencia de la imagen fotográfica, la imagen del *render* no es, en palabras de Roland Barthes, el registro químico de la emisión lumínica de un instante, y, en ese sentido, no hay pasado ni nada relativo a la muerte en su esencia. Los *renders*, por el contrario, son imágenes digitales que anuncian un alumbramiento, una realidad por venir, un futuro. Son el registro de un referente que existe como una simulación con vocación prospectiva.

Si la fotografía dice lo que ha sido, el *render* dice lo que será. En la esencia del *render* descansa la seducción. La palabra *render* proviene del latín *reddere*, que significa «devolver» o «entregar». Y su forma también está influida por *prehendere*, que quiere decir «tomar», y por *vendere*, que quiere decir «vender». Por otro lado, la palabra *render* tiene varias acepciones en su idioma de origen, el inglés, entre ellas: «prestar» (algo), «dar», «volver», «rendir» (algo), «representar», «interpretar» y «enlucir». Tomando en consideración estas acepciones, podríamos definir el *render* como una imagen digital que representa una realidad por venir, cuya finalidad es vender eso que la imagen adelanta mediante una estrategia de enlucido.

Si consideramos también que la palabra *enlucir* tiene raíz en la palabra latina *lucere*, que significa «brillar suavemente», podemos agregar que el *render* es una imagen hecha para producir deseo mediante el abrillantamiento suave. Ello pone en evidencia lo que es escaso, lo que brilla y es considerado como un lujo en una realidad que se tiene por opaca, empolvada y áspera.

Lo pulido, lo que no tiene pátina, simboliza lo que sobrevive al paso del tiempo. Esto es lo que se desea intensamente. En cuanto entrega una imagen pulida que despierta deseo, también devela la pulsión del sujeto actual por lo suave, lo liso, lo que se mueve sin resistencia, lo que no opone roce, lo líquido. El *render* es, por definición, joven, y en esto devela una inclinación del ser.

Si bien en un *render* todo es simulacro, se pueden adscribir a él algunas nociones planteadas por Roland Barthes en *La cámara lúcida* y que nos permiten penetrar la esencia de esta imagen digital. Al igual que en la fotografía, en el *render* existen un operador (el que elige el blanco simulado),

3 BARTHES, R. (2017), *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía*, Buenos Aires: Paidós.

4 FLUSSER, V. (1990), *Hacia una filosofía de la fotografía*, México: Trillas.

un espectador (quien consume la imagen) y un blanco (aquel fragmento que se decide renderizar). Del mismo modo, los *renders* son imágenes registradas por cámaras, en este caso, tan virtuales como el blanco al que apuntan.

Podemos encontrar otra semejanza en el hecho de que un *render* se parece a una imagen tomada en un viejo estudio fotográfico. En el *render* también existe un decorado o ambientación (el espacio virtual generado por un *software* de modelado 3D), así como una iluminación ficticia (el solarioscopio, que permite posicionar varios focos de luz). Dado que no existe una construcción física del decorado, este no se ve limitado a una factibilidad técnica de tipo físico-gravitacional, como tampoco a una de orden económico. La limitación corresponde aquí a una de tipo digital, cuyo marco no está definido por las leyes de la física, sino más bien por las restricciones de los parámetros digitales, tales como la capacidad de la tarjeta de video o de la memoria RAM. Es por esto que el decorado puede variar, sin mayores dificultades, de tamaño: desde una pequeña cocina piloto a una ciudad de varios millones de habitantes.

Dado que en él todo es simulacro y virtualidad, el *render* se mueve por el mundo sin sentido de realidad. No conoce los límites que impone la *physis*. Todo lo que existe en un *render* está libre de condicionantes como la gravedad, la inclemencia del clima o los costos de construcción. El *render* es, en este sentido, *thésis* y no *physis*. Un *render* es *thésis* porque está determinado por aquello que *yo pongo* sin necesidad de demostración. Ello trae consecuencias en el diseño y la forma de proyectar. Entre otras, las que se desprenden de un *yo pongo* que olvida que todo proyecto tiene una vocación de realidad, que la experiencia de ese proyecto materializado es un evento, un acontecer aquí y ahora, una presencia que se da en acto, previamente a cualquier idealización. De igual modo, esta idealización que el *render* condiciona en la manera de proyectar se encarna en la relación diseño-tamaño. Se piensan de igual modo un zapato y un museo, tal como ocurre en los diseños de Zaha Hadid, donde no se distingue una estrategia diferenciada para proyectar un ente *ante el que se está* (objeto) de un ente *donde se está* (habitación).

En el *render*, a diferencia de lo que ocurre en la fotografía habitual, el decorado o ambientación es más importante, incluso, que la figura. De hecho, la figura solo sirve para cargar de significación al fondo, presentando, por ejemplo, rasgos identitarios que hacen posible que el espectador localice el decorado en algún territorio donde algún día esa realidad simulada devendrá *physis* (por ejemplo, figuras con

turbantes dan pistas de algún edificio en Medio Oriente). Las figuras sirven también para vislumbrar, según las actividades que estén realizando, el uso que ese decorado virtual tendrá cuando se materialice. De igual modo, las figuras sirven para dar medida y escala al decorado; sin ellas no podríamos saber qué dimensión tiene, por ejemplo, ese edificio de cristal que el *render* nos adelanta.

De algún modo, el *render* está ligado al teatro, es una *puesta en escena* que se registra para luego ser llevada a *posproducción*. Luego del renderizado, la imagen cruda (a veces, en exceso enlucida) se debe trasladar a Photoshop, donde, por lo general, se le pegan figuras, se sube el volumen a ciertas zonas de la imagen para atrapar la vista mediante el contraste (claro oscuro) y se homogeniza la luz para que las figuras no se *despeguen* y el resultado resulte verosímil. Por lo general, las figuras que se pegan provienen de bancos de imágenes que se encuentran en Internet. Es por ello que las personas suelen repetirse en distintos decorados. El *render*, en este sentido, hace un registro de viajes ficticios.

Los buenos *renders*, al igual que las buenas fotografías que absorbieron la mirada de Roland Barthes, son aquellos capaces de retener la mirada por un tiempo. La capacidad de atrapar está relacionada con varios factores, entre ellos, su composición (en esto son deudores de la pintura), la presencia de estigmas o detalles que producen extrañeza (*punctum*, en palabras de Barthes) y una calidad que les permita ser escrutados.

Este escrutinio del *render* se da, de preferencia, en la pantalla, mediante el *scroll* y el *zoom*; de ahí que resulte fundamental la calidad de la imagen digital. La cantidad de puntos, es decir, la resolución, es proporcional a cuán abierta a ser escrutada está la imagen. La imagen se ofrece en la medida de su resolución.

Bajo la perspectiva de Vilém Flusser, la imagen de un *render* y la imagen fotográfica tienen también en común que ambas están predeterminadas por lo técnico. Quien *opera* el *render*, al igual que el operador de la cámara, es funcionario del instrumento técnico y está limitado por las posibilidades que los programadores han considerado. Si a ello se suman otras determinaciones de tipo cultural, tales como los cánones de representación que condicionan tanto al operador como al espectador, el ensanchar los límites del programa para producir imágenes singulares y frescas siempre impone una dificultad que se intenta resolver mediante procesos de traducción o traslación entre un programa y otro, por ejemplo, desde el generador del

*render* a Photoshop, como ya se mencionó más arriba; es decir, mediante un traslado a un estudio de posproducción, que de por sí establece sus propias dificultades al ensanchamiento.

A diferencia de la imagen fotográfica, el *render* no precede a la realidad, sino que la antecede. Es por ello que, en tanto promesa y pronóstico, el *render* tiene algo de anticipatorio, en el sentido de que promete una realidad por venir. Es en este sentido que produce, antes que cualquier juicio, un estado de ánimo que podemos llamar *anticipatorio-optimista*. El *render* es anuncio, es el mensaje que trae la buena nueva y se nos ofrece, a la vez, como mensaje de una potencial fractura en un devenir plano.

El *render* encarna, de algún modo, la aventura. Es por ello que todo proyecto (que en palabras de Peter Sloterdijk es, antes que nada, una propulsión, un proyectil) descansa en el *render* como cartografía anímica del viaje hacia ese lugar donde el proyecto *proyecta*.

De igual manera que simboliza la aventura, el *render* anticipa una frustración: la imposibilidad de que esa imagen que brilla suavemente pueda acoplarse con la realidad que adelanta y promete, y que será, tarde o temprano, opaca y rugosa, es decir, vieja. Esa imagen joven que se desliza con facilidad ante nuestros ojos está, por cierto, más cerca de lo ideal que de lo real. Actúa como un hechizo destinado a desaparecer rápidamente ante nuestros ojos. Es la jovencita de piel tersa que se transforma en abuela. El *render* es, por definición, lo expectante, el preámbulo que antecede a una frustración.

---