

Fantasia

Hiperealizada

Cris Argüelles

Realmente perfecto; se aprecia hasta la curvatura de la tierra. Realmente plano; se deslizan sobre las superficies de acabados pétreos muy bien pulidas. Una verdadera ilusión; estamos ya allí mirándolo desde dentro hacia afuera. Desde arriba, como miran los pájaros o a la altura de los ojos, como miran los habitantes modelo de la ciudad residencial que todavía no existe. El render es una alucinación, es - cuando es malo - una promesa de futuro de una pureza inalcanzable. Porque es el ruido el que lo hace mejor, es lo sucio lo que lo hace realista, es lo imperfecto lo que no levanta sospechas, es el grano virtual de la lente, es la caída y la putrefacción. Simultáneamente, es el trance de una pureza inalterada y un racionalismo geométrico lo que nutre los procesos digestivos empachados de una brutalidad *hyperealista*. Y es aquella materialidad concreta de paredes, cerramientos y apliques sanitarios el trauma duro de una imagen sin arquitectura. Nada de lo que ve usted en la imagen está incluido en esta promoción; los objetos mostrados son orientativos de la calidades y los materiales empleados no representan los acabados finales. El mobiliario no está incluido en el precio de venta. Es posible, si usted lo desea, contratar a un decorador o interiorista. Es posible, si usted lo desea, invertir en un set de bloques 3D de alta definición. No hay nada. No queda nada de nada. Hay una habitación suspendida en el aire; una escena, escenario, una escultura. Hay un telón de fondo, quizás la ciudad en un atardecer de otoño, y hay cositas pequeñas. Hay, por ejemplo, sábanas arrugadas, hay café en la cafetera. Hay una madera encerada con el *glossiness* muy fuerte y una alfombra suave con el *roughness* muy bajo. Hay hasta un olor, creo. Hay una paleta de colores. Hay alguien, quizás tú.

Aunque se dijo de él que era una etapa final del proceso de diseño, una forma de contar algo que en los planos no aparecía, una herramienta de comunicación de ideas ambiciosas para el cliente exigente, el render no fue nunca un ejercicio de cierre en la aproximación torpe a una realidad común carente de turbulencias. Nunca fue tan emocionante como ahora; hay tanta fantasía y tanta fidelidad, hay mucho de Hollywood, de catálogo de muebles caros, de pinacoteca romana, de tecnología esponsorizada, de revista de Playboy y, por supuesto, de conocimiento somero de la historia del arte americano del siglo XX, de salón de belleza y spa relajante, de sofisticación culinaria y de dieta detox, de pan sin gluten y sobretodo, de silencio - porque el descanso no tiene precio. Se mueve también dinero en el plano inclinado de la producción; se va hacia arriba con tendencias en iluminación y hacia abajo con geometrías más austeras. Es pobre lo que es pobre en detalle, es pobre lo que está pobremente aproximado a la irregularidad de las fibras despeinadas de una alfombra. Es peor cuando

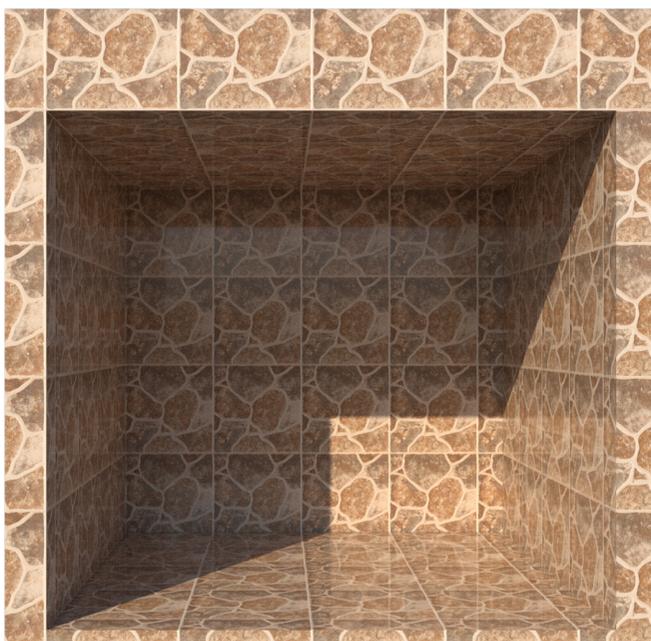
Hyperrealized

Fantasy

Cris Argüelles

Really perfect; even the land's curvature is perceived. Really flat; sliding on the very well-polished stone surfaces. A real illusion; we're already there, looking from the outside towards the inside. From above, as the birds look, or from the eye-level, as the model dwellers of a non-existent city look. A rendering is a hallucination, it is -when it's a bad one- a promise for a future of unreachable purity. Because it's the noise what makes it better, it's the dirt what makes it realistic, it's the imperfection what doesn't raise suspicions, it's the lens virtual grain, it's the fall and the decomposition. Simultaneously, it's the trance of an unaltered purity and a geometrical rationalism what nurtures the digestive processes filled up with a *hyper-realistic* brutality. And it's the specific materiality of walls, doors and windows and bathroom fittings the hard trauma of an image deprived of architecture. Nothing you can see in this image is included in the construction; the displayed objects are indicative of the qualities and the materials don't represent the surfaces finishes. Furniture is not included in the selling price. You have the opportunity, if you wish so, to hire a decorator or interior designer. You have the opportunity, if you wish so, to invest in a high-definition 3D block. There's nothing. There's nothing left at all. There's a room suspended in the air, there's a scene, a setting, a sculpture. There's a backdrop, maybe the city under an autumn sunset, and there are small little things. There are, for instance, wrinkled sheets, there's coffee in the coffeemaker. There's waxed wood with very high glossiness and there's a rug with very low roughness. There's even a smell, I believe. There's a colour palette. There's somebody, maybe you.

Although it was said that it was a final stage of the design process, a way to tell something that



don't appear in the plans, a tool for communicating ambitious ideas to the demanding client, the rendering has never been an exercise of closure within the clumsy approach to a common reality lacking turbulences. It has never been as exciting as now; there's so much fantasy and so much fidelity, there's much about Hollywood, about expensive furniture catalogues, about Roman art galleries, about sponsored technology, about Playboy magazine and, of course, about shallow knowledge of XX century American art history, about beauty salons and relaxing spas, about culinary sophistication and detox diets, about gluten-free bread and, above all, there's much about silence -because a good rest is priceless. Money also moves in the production inclined plane; it goes upwards with the last trends in illumination and downwards with austere geometries. It's poor what it's lacking details; it's poor what poorly emulates a rug's dishevelled fibres. It gets worse when the lighting is a headlamp and not a million suns, it gets worse when there's a big texture pattern

and not a distribution of overlapped differential varieties - there's nothing worse than a glued tile that doesn't even locally separates of an aberrant approximation to its identical sister. It might be said that this affects materials so strongly that consequences can be seen, without the need for a magnifier, in the floorboards and flooring section of any department store - the pixel is far above the grain-. It's very possible that this grainy surface never intended to postulate a new definition in the appearance of the form, but of its image resolution by means of the projective geometry. The consolation in its sharpness is more and more close to the healing with the intelligence of an artificial eye which sets the camera on a million of memorised images about the water's appearance, producing an absolute sharpness only beatable by the incorporation of real aquatic realities (and we can say the same about turf, stones and pillows). It is thus understood the confusion of the *n*-dimensional representation in an atlas of *bt*-dimensional maps,



although we already knew that not even the surface of this raw cookie dough (or potato, sponge, animal or hairiness – depending on who we align with) could ingeniously exist in the Euclidian space and, maybe as a consequence, everybody is angry and wishing to shoot the buildings with a bewitching rays gun that makes them dance or fly away. The renderings don't present any information, definition, scale or dimension problems, not even context ones. The rendering architecture is missing. The rendering got to bury, on his niche in constant cosmic expansion, the debris of a worn-out image without imagination, unenthusiastic, that had remained there since the *never-ending* Modern movement. On the last shelf, precariously stands the history of a swallowing of the virtual image to the heaviest mass. This intermediate act is the evolution of a real estate architecture, the one that, time ago, pulled away all the minor objects, the impurities, the hallucinogenic visions of an architectural weight-lifting federation. The change of paradigm from the flat drawing to the rendering for the real estate selling is no more than a symptom of this pertinent decadence. The gross sale got stuck into the lack of colour; the professional abstraction of a black line or the, slightly subtler, cosmetic colouring of 1:250 scale plans threw cold water on every illusion. They got frozen, stuck in an adverse economic situation, all the things that had some time been evocative enough. In a too complex period of time revolving around the construction of a dissolved individual identity, the certainty of an image isn't put into question – the discussion about its authenticity is a trivial matter – and, above all, the image is not a consequence anymore, but a prerequisite. The fervour with which the architectural object has been discussed about isn't comparable to the slight interest raised by the mean itself from which it was stick to the eyes and other diverse bodies – although not exclusively human or material –. The production of images *in* as a revision of the production of images *of* is not anymore a discussion about the object of the form – and neither about the dried object. It's not the face of a fossilized architecture, but the first part of an amphibian gestation process, what the rendering made of the spatial qualities and their geometry. That's why the rendering plays a very strange rôle; it's the inverse process, the upside-down space – it's so the other way, that it doesn't have borders, not even doors.

la luz es un foco y no 1,000 soles, es peor aún cuando hay un patrón de textura grande y no una suerte de distribución de variedades diferenciales traslapadas – nada peor que una baldosa pegada que ni siquiera localmente se separa de una aproximación aberrante a su prima hermana idéntica. Se podría decir que esto traviesa al material tan fuertemente que las consecuencias pueden verse, sin necesidad de aumentos, en la sección de tarimas y suelos laminados de cualquier almacén de construcción – el *pixel* está muy por encima del *grano*. Es muy posible que nunca fuese la pretensión de esta superficie granulosa postular una nueva definición en la apariencia de la forma sino de la resolución de la imagen de esa misma por medio de la geometría proyectiva. El consuelo en su nitidez se acerca cada vez más a la sanación con la inteligencia de un ojo artificial que pone la cámara en un millón de imágenes aprendidas sobre la apariencia del agua, produciendo una nitidez incomputable salvo por la interpelación de verdaderas realidades acuáticas (y podemos decir lo mismo de la hierba, las piedras y las almohadas). Se entiende así la gran confusión de la representación *n*-dimensional en un atlas de mapas *bi*-dimensionales, aunque ya sabíamos que ni siquiera la superficie de esa *galleta cruda* (patata, esponja, animal o vellosidad – según con quién nos alineemos) podría existir ingenuamente en el espacio euclidiano y quizás como consecuencia andan todos violentados queriendo disparar a los edificios con una pistola de rayos hechizantes que les hará bailar o alzar el vuelo.

El render no plantea ningún un problema de información, ni de definición, ni de escala, ni de dimensión, ni siquiera de contexto. La arquitectura del render no está. El render consiguió enterrar, en su nicho en expansión cósmico constante, los escombros de una exhausta imagen sin imaginario y sin ganas que seguían ahí desde el *eternísimo* movimiento moderno. En la última repisa se sostiene precariamente la historia de una fagotización de la imagen virtual a la masa más pesada. Este acto intermedio es el devenir de una arquitectura inmobiliaria, la que arrastró consigo hace un tiempo a todos los objetos menores, a las impurezas y a las visiones alucinógenas de una federación de halterofilia arquitectónica. El cambio de paradigma del dibujo plano a la imagen del render para la venta inmobiliaria no es más que un síntoma de esta pertinente decadencia. La venta bruta se atascó en la falta de color; la abstracción profesional de una línea negra o la, un poco más sutil, coloración cosmética de plantas a escala 1:250 dejó fría toda ilusión. Se quedaron congeladas, atascadas también en una coyuntura económica adversa, todas aquellas cosas que en algún *antes* fueron suficientemente evocadoras. En una actualidad demasiado compleja rotando sobre la construcción de la identidad individual disuelta, la certeza de una imagen no se cuestiona – convirtiendo la discusión sobre su autenticidad una preocupación de segundo orden – y, sobretodo, no es la imagen ya una consecuencia, sino un pre-requisito. El fervor con el que se ha disertado sobre el objeto arquitectónico no es comparable al ligero interés que despertaba el medio mismo desde el que se pegaba a los ojos y otros cuerpos diversos – aunque no exclusivamente humanos ni materiales –; la producción de imágenes *en* como revisión de la producción de imágenes *de* no es nunca más una discusión sobre el objeto de la forma – ni tampoco del objeto disecado. No es la cara de una arquitectura fosilizada, sino la parte primera de un proceso de gestación anfibio, lo que el render hizo por las cualidades espacio y su geometría. Por eso el render cumple una función muy rara; es el proceso inverso, es el espacio al revés – es tan de la otra manera, que no tiene ni bordes – ni tampoco siquiera puertas.