

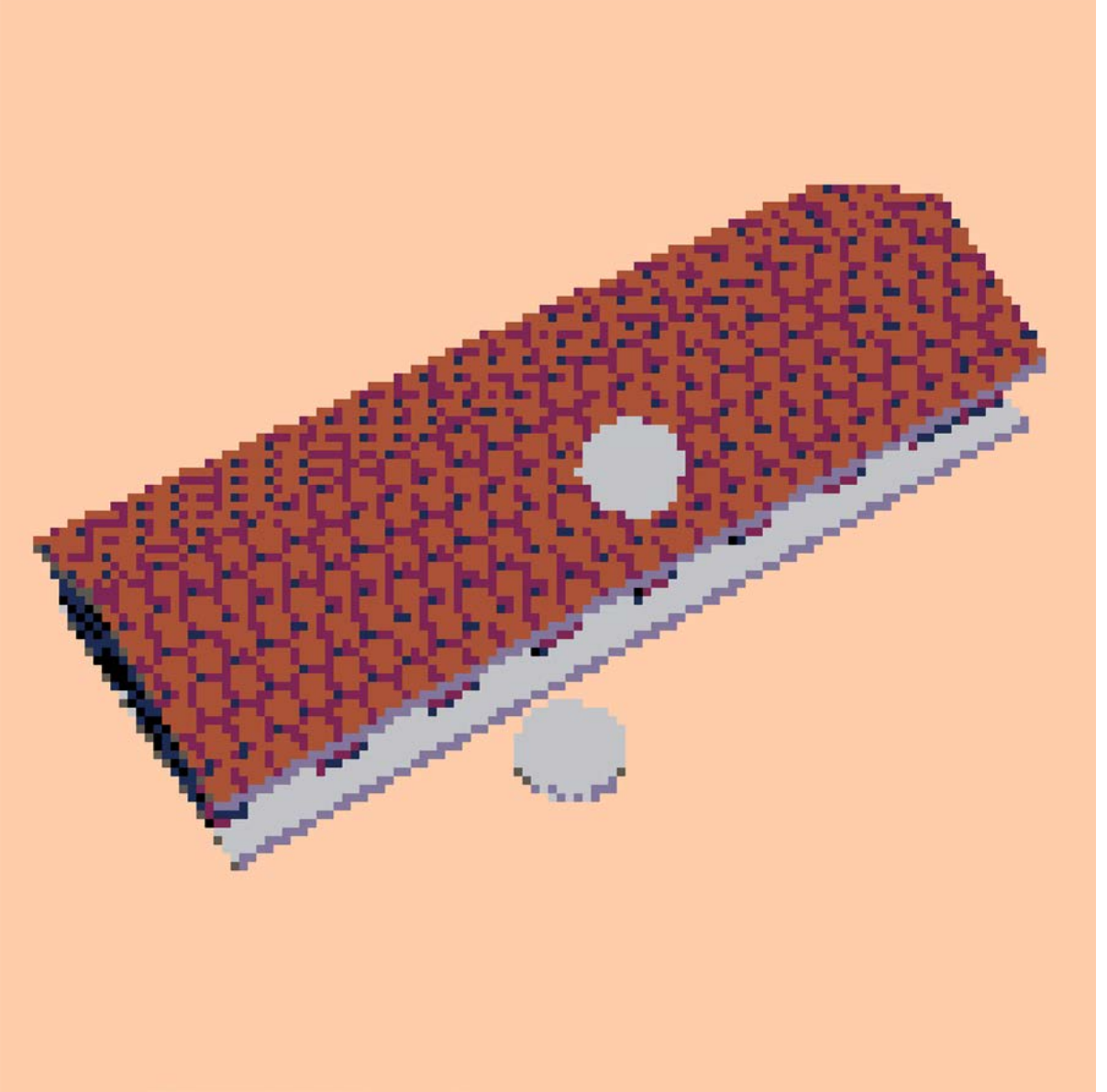
BYE BLESSING<sup>®</sup>

	Imágenes	Textos
<i>Renato Solares</i> <b>Las palabras de otros</b>	6	
<i>Isaac Contreras</i> <b>The Fridge Paradox</b>	8	
<i>Sofía Rodríguez Abbud</i> <b>REalidad_REvés</b>	9	
<i>Chairs of Virtue</i> <b>Rodrigo Silveira, Rodrigo Almeida y Efe</b>	10	10
<i>Palma</i> <b>ficción 10.11.2021 13.30 (GMT-6)</b>	12	12
<i>S-AR / César Guerrero y Ana Cecilia Garza</i> <b>Instrumentos panorámicos</b>	14, 16	15
<i>Grisell Villasana</i> <b>Mi casa es tu casa</b>	18	86
<i>Casa Blanca</i> <b>Juanito el arquitecto</b>	20	
<i>Local Industries</i> <b>Político <i>de facto</i>:</b> Elias y Yousef Anastas en conversación con Lluís Alexandre Casanovas Blanco	41	21
<i>We Are An Event</i> <i>Quentin Laurens-Berge y Lambert Moiroux</i> <b>Poesía de obra</b>	38	37
<i>Edgar Rodríguez</i> <b>Re-digitalización™: entre dos realidades</b>	48, 50	49
<i>Natalia Gálvez</i> <b>Sobre la <i>realidad</i> de la arquitectura</b>	52	65
<i>David Eardley</i> <b>Pink Essay Mail – Interview!</b>		70
<i>Ellen Pong</i>	54	72
<i>Jesse Hammer</i>	56	73
<i>Matt Pecina</i>	58	75
<i>María Marín de Buen</i> <b>Hoy</b>	60	
<i>Laura Bonell y Daniel López-Dòriga</i> <b>Sobre la realidad y su representación</b>	62	61
<i>Luis Vega</i> <b>Observar lo que aún no existe:</b> hacia una ontología del devenir en la investigación del diseño		92

	Images	Texts
<i>Renato Solares</i> <b>The words of others</b>	7	
<i>Isaac Contreras</i> <b>The Fridge Paradox</b>	8	
<i>Sofía Rodríguez Abbud</i> <b>REalidad_REvés</b>	9	
<i>Chairs of Virtue</i> <b>Rodrigo Silveira, Rodrigo Almeida &amp; Efe</b>	10	11
<i>Palma</i> <b>ficción 10.11.2021 13.30 (GMT-6)</b>	12	12
<i>S-AR / César Guerrero &amp; Ana Cecilia Garza</i> <b>Panomarc instruments</b>	14, 16	17
<i>Grisell Villasana</i> <b>Mi casa es tu casa</b>	18	89
<i>Casa Blanca</i> <b>Juanito el arquitecto</b>	20	
<i>Local Industries</i> <b>Political de facto:</b> Elias and Yousef Anastas in conversation with Lluís Alexandre Casanovas Blanco	41	30
<i>We Are An Event</i> <i>Quentin Laurens-Berge &amp; Lambert Moiroux</i> <b>Poetry within a construction site</b>	38	40
<i>Edgar Rodríguez</i> <b>Re-digitization™: between two realities</b>	48, 50	51
<i>Natalia Gálvez</i> <b>The reality of architecture</b>	52	68
<i>David Eardley</i> <b>Pink Essay Mail – Interview!</b>		78
<i>Ellen Pong</i>	54	80
<i>Jesse Hammer</i>	56	81
<i>Matt Pecina</i>	58	83
<i>María Marín de Buen</i> <b>Today</b>	60	
<i>Laura Bonell &amp; Daniel López-Dòriga</i> <b>On reality and its representation</b>	62	64
<i>Luis Vega</i> <b>Observing the not-yet-existent:</b> from being to becoming in design research		100



Los filtros  
AR desarrollados para  
este experimento están  
disponibles en el perfil de  
Instagram de @operadora\_.



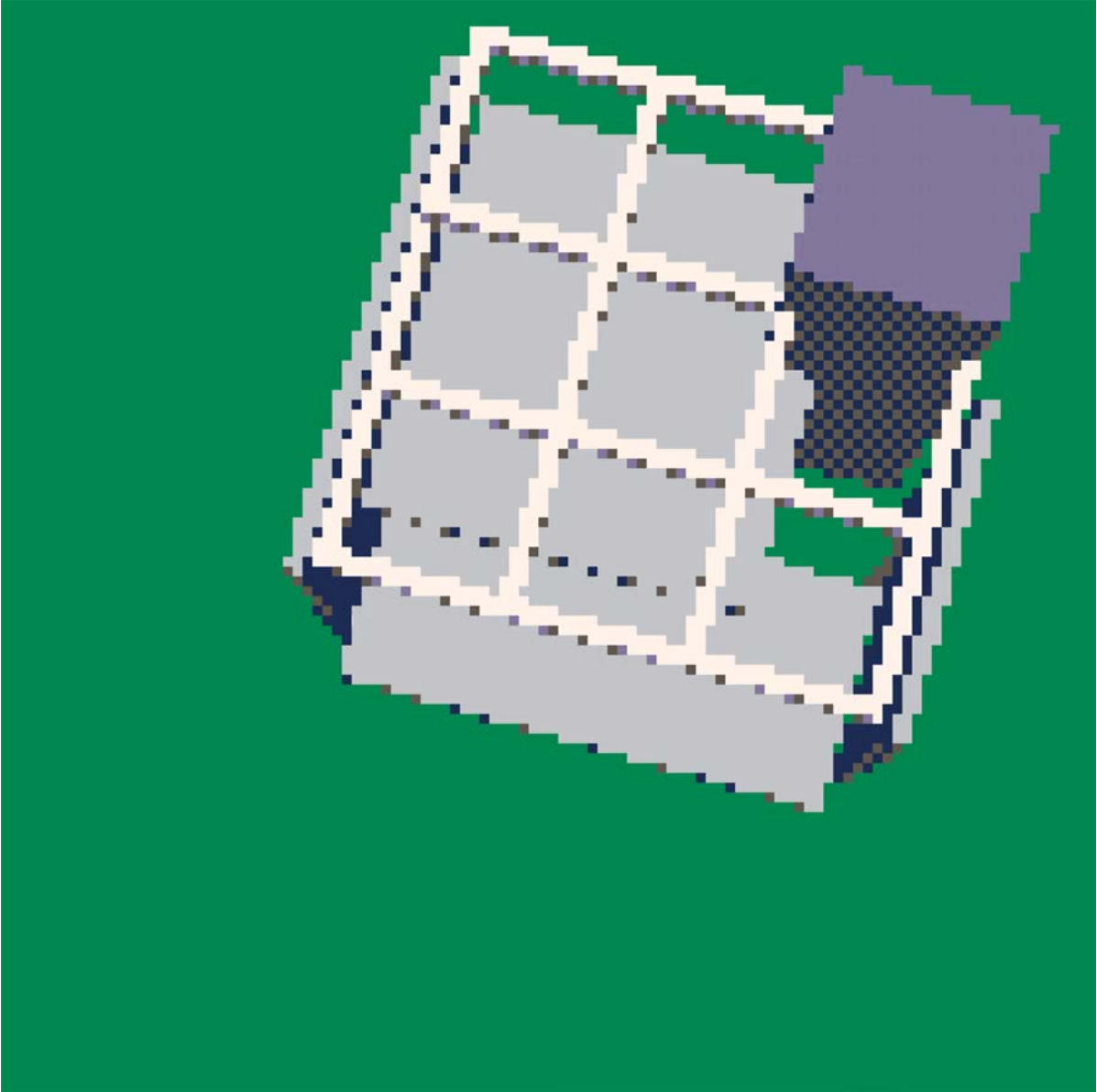
# RE-DIGITALIZACIÓN™: ENTRE DOS REALIDADES

Después de su lanzamiento en 2016 y con 800 millones de descargas acumuladas, Pokémon GO fue quizás la aplicación que inició la continua popularización de las experiencias de realidad aumentada en los teléfonos inteligentes. Ahora, cinco años después, las empresas Big Tech han incorporado funciones de realidad aumentada en sus productos, incluidas la herramienta de traducción en tiempo real de Google Translate, la función de navegación en AR de Google Maps y los populares efectos para las stories de Instagram y Facebook. Estos ubicuos fragmentos de arte y código transforman momentáneamente nuestras realidades cotidianas, algunos de ellos alterando nuestros rasgos faciales y otros reemplazando o aumentando virtualmente nuestro entorno. La sutil integración de «lo virtual» y «lo real» que estos nuevos medios permiten, genera como resultado, un nuevo tipo de realidad.

Esta «nueva realidad» puede describirse como un gradiente entre el «entorno real» en un extremo del espectro, y el «entorno virtual» en el extremo opuesto. Paul Milgram y Fumio Kishino definieron esta idea bajo el término «Realidad mixta», y mediante una taxonomía para clasificar diferentes grados de virtualidad en situaciones específicas de visualización. Las ideas expuestas en su artículo *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*, publicado en 1994, expandieron el conocimiento previo sobre las tecnologías inmersivas más allá de la comprensión binaria de «realidad física» versus «realidad virtual».

Hoy, la arquitectura opera dentro de este gradiente tanto en el proceso de su producción, como en su reproducción cultural. Las dos imágenes que acompañan a este breve texto exploran la representación arquitectónica como una traducción continua entre medios físicos y digitales. La intención es capturar en una experiencia de realidad mixta un proceso de re-digitalización de imágenes arquitectónicas. Las imágenes impresas, que han sido producidas digitalmente, actúan como un objetivo físico para dos filtros AR que vuelven a insertar un objeto virtual en el entorno «real».

Edgar Rodriguez.  
Re-digitization™:  
Between two realities.



*The AR filters  
developed for this  
experiment are available  
on @operadora\_'s  
Instagram profile.*

# RE-DIGITIZATION™ : BETWEEN TWO REALITIES

*After its release in 2016 and with an accumulated 800 million downloads, it was perhaps Pokemon Go, the app that started the ongoing rise in the popularization of AR experiences on smartphones. Now, five years later, the Big Tech companies have incorporated AR features into their products – including the real-time Google Translate tool, the Google Maps AR navigation feature, and the widely popular Story effects for Instagram and Facebook. These ubiquitous pieces of art and code momentarily transform our everyday realities, some of them by altering our facial features and others by replacing or enhancing our surroundings. The seamless integration of “the virtual” and “the real” that these new mediums allow for has, as a result, generated a new kind of reality.*

*This “new reality” can be best described as a gradient between the “real environment” at one end of the continuum, and the “virtual environment” at the opposite extremum. Paul Milgram and Fumio Kishino defined this idea under the umbrella term “Mixed Reality” and through a taxonomy to classify different degrees of virtuality in specific display situations. The ideas exposed in their 1994 paper *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays* expanded on previous knowledge of immersive technologies beyond the binary understanding of “physical reality” versus “virtual reality.”*

*Today, architecture operates within this gradient in both the process of its production and its cultural reproduction. The two images that accompany this short text explore architectural representation as a continuous translation between physical and digital mediums. The intention is to capture in a mixed reality experience a process of re-digitization of architectural imagery. The digitally-produced printed images act as a physical target for two AR filters that re-insert a virtual object into the “real” environment.*



# DYSPROSIUM®

Director

*Director*

Carlos Torre Hütt

Editor

*Editor*

Armando Quintana

Director de arte

*Art director*

Emilio Pérez

Coordinación editorial

*Editorial coordination*

Ana Noriega Roca

Diseño editorial edición Realidad

*Editorial design for Reality edition*

Héctor Muñoz Huerta

Colaboradores edición Realidad

*Featured collaborators in Reality edition*

Elias Anastas

Yousef Anastas

Lluís Alexandre Casanovas Blanco

Isaac Contreras

David Eardley

Natalia Gálvez

María Marín de Buen

Sofía Rodríguez Abbud

Edgar Rodríguez

Renato Solares

Luis Vega

Grisell Villasana

Bonell+Dòriga

Casa Blanca

Chairs of Virtue

Palma

S-AR

We Are An Event

DYSPROSIUM ® es una publicación periódica de Espacios Diseño e Innovación del Bajío S.A. de C.V. con domicilio en Ramón Rodríguez Familiar 40 Pathé, Querétaro CP 76020, Querétaro, México.

Prohibida la reproducción parcial o total del contenido, textos, fotografías, ilustraciones publicados en este ejemplar sin la previa autorización expresa de Espacios Diseño e Innovación del Bajío S.A. de C.V.

©2022 DYSPROSIUM es una Marca Registrada y Reserva de Derechos al Uso Exclusivo. Número de reserva: 04-2022-040117592600-102.

ISSN en trámite.

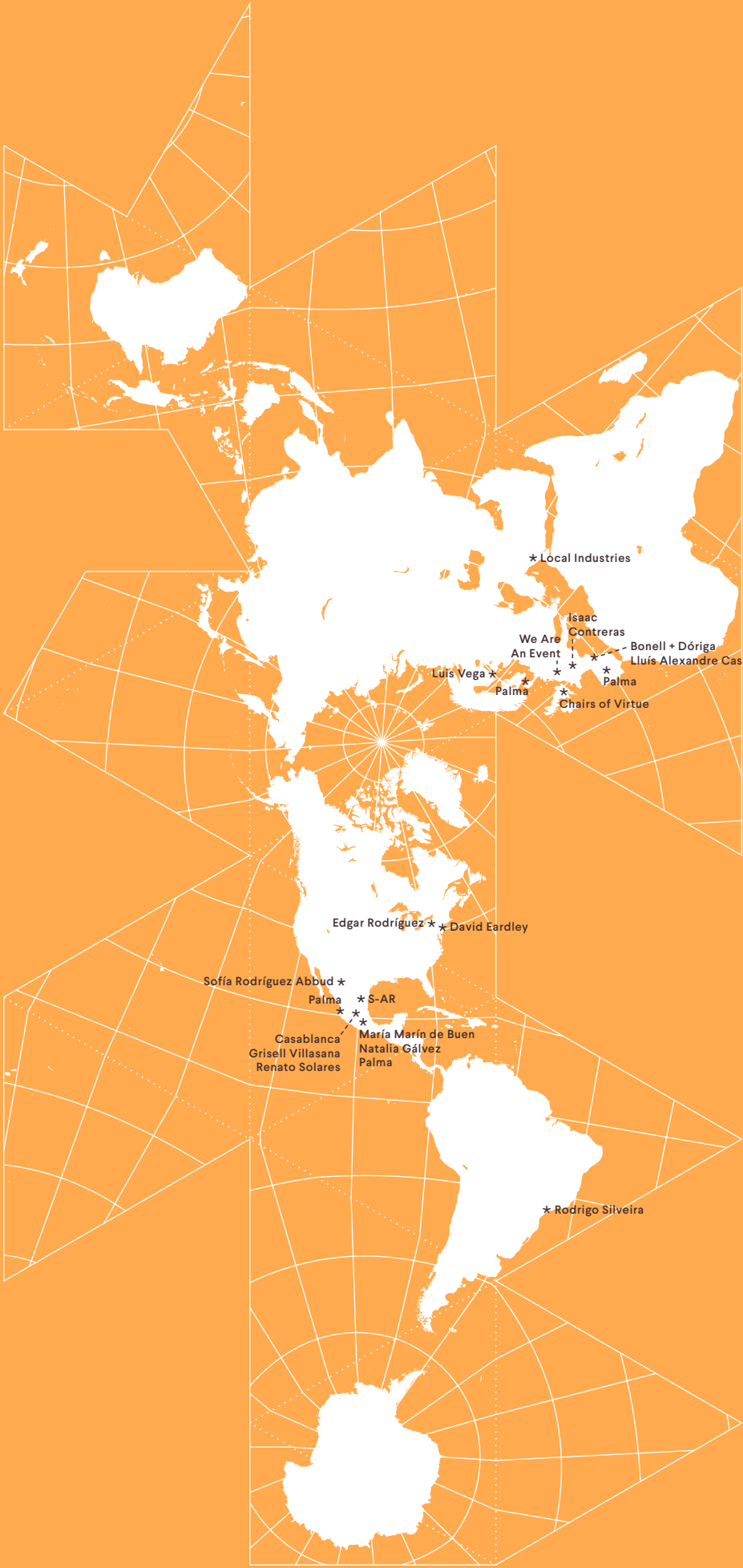
DYSPROSIUM ® is a periodical publication of Espacios Diseño e Innovación del Bajío S.A. de C.V. with address at Ramón Rodríguez Familiar 40 Pathé, Querétaro CP 76020, Querétaro, México.

The partial or total reproduction of the content, texts, photographs and illustrations published in this issue is prohibited without the prior express authorization of Espacios Diseño e Innovación del Bajío S.A. de C.V.

©2022 DYSPROSIUM is a Registered Trademark with Exclusive Use Rights Reserve. Reserve number: 04-2022-040117592600-102

ISSN pending approval.





\* Local Industries

Isaac Contreras

We Are An Event

Bonell + Dóriga

Lluís Alexandre Casanovas Blanco

Luis Vega

Palma

Palma

Chairs of Virtue

Edgar Rodríguez

David Eardley

Sofía Rodríguez Abbud

Palma

S-AR

Casablanca

Grisell Villasana

Renato Solares

María Marín de Buen

Natalia Gálvez

Palma

\* Rodrigo Silveira