

Dalla linea alla iperrealtà

From line to hyperreality

Da Perry Kulper ad Aristide Antonas, da Xavier Claramunt a François Roche, in un dialogo fuori dal tempo, un gruppo di architetti esamina le metodologie e le finalità della rappresentazione nella ricerca architettonica oggi

- From Perry Kulper to Aristide Antonas, from Xavier Claramunt to François Roche, a group of architects in a timeless dialogue examine the methods and aims of representation in architectural research today

Perry Kulper, *The Central California History Monument*, concorso (fotomontaggio e tecniche di disegno ibride)

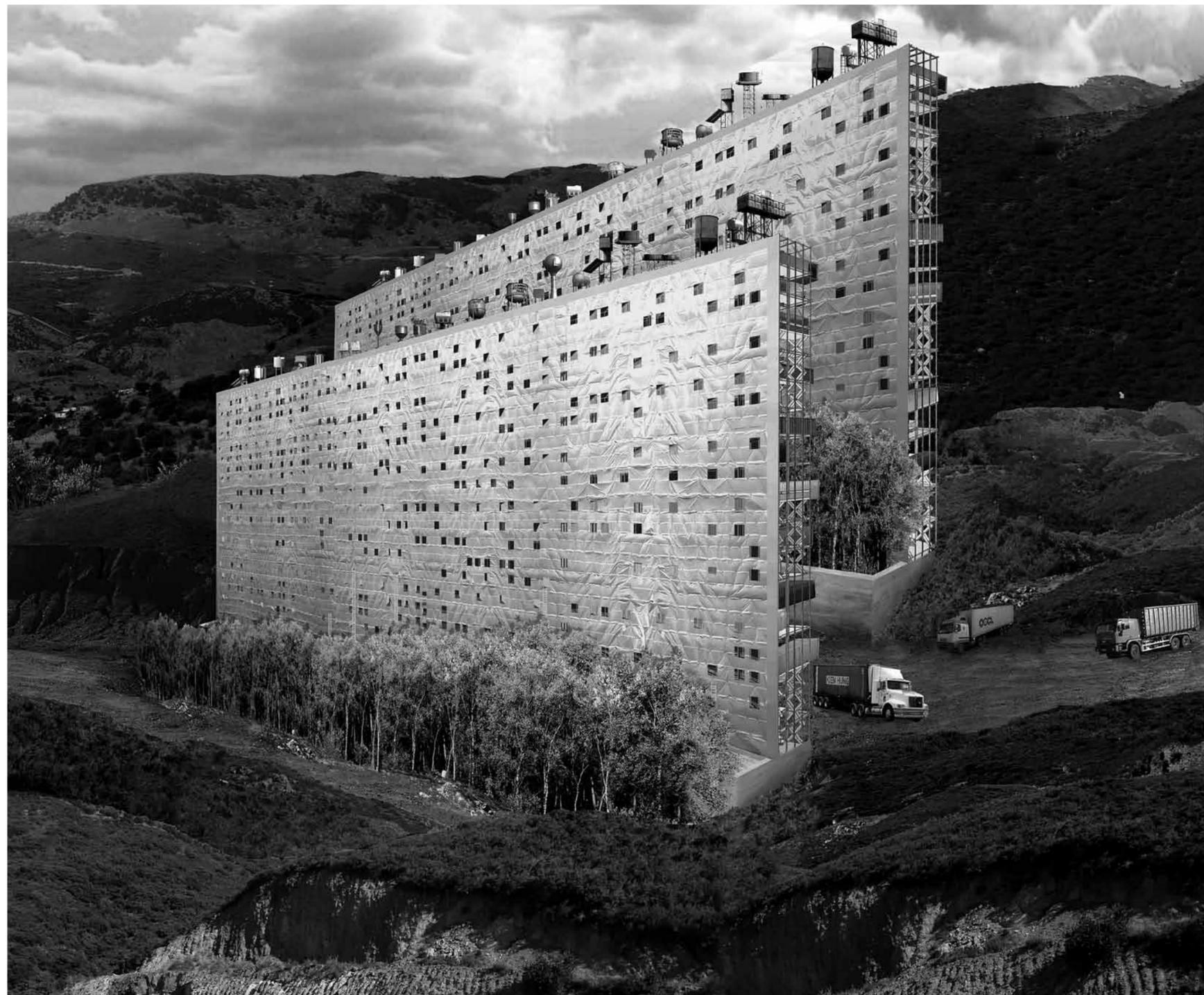
• Perry Kulper, *The Central California History Monument*, competition (photomontage and hybrid techniques)

Testo • Text

Ethel Baraona Pohl

Abbozzo post-euclideo della rappresentazione

Se volessimo descrivere la via in cui abitiamo alla maniera di Georges Perec, forse inizieremmo dal contare quanti edifici ci sono nella strada, descriveremmo la porta del bar accanto al supermercato, la vetrina accanto alla porta e la mano che sta pulendo la vetrina, l'aspetto della superficie della strada, le sigarette per terra, le foglie accanto alle sigarette. Ma come rappresentare tutto ciò visivamente? Con fotografie, disegni e modelli, o con tutti questi strumenti contemporaneamente? L'esigenza di tecniche di rappresentazione che mirino a creare un contesto per l'osservatore, in grado di trasmettere e comunicare sogni e progetti, ha una lunga storia e ha spinto architetti e artisti a ricercare e inventare il modo migliore per comunicare i loro pensieri più profondi, come fece Piranesi trasformando la realtà con le sue *Carceri d'invenzione*. I sogni utopici degli anni Sessanta e Settanta non sarebbero stati gli stessi senza le nuove forme di rappresentazione usate dagli architetti d'avanguardia, grazie alle quali ciascun lettore poteva decifrare il messaggio che stava dietro l'opera rappresentata. Dai disegni e dai collage alle idee di modellistica, si avverte l'esigenza pressante di farsi capire, di trovare altri occhi in grado di percepire il messaggio inviato. Mettendo a raffronto le opere degli "architetti di carta" con le più recenti tecnologie della realtà aumentata si può comprendere l'evoluzione cui sono oggi giunte le tecniche di rappresentazione, specialmente negli anni più recenti, in cui gli strumenti digitali



sono diventati quasi un'estensione del corpo. Dato che il ruolo della rappresentazione e i vari tipi di tecniche e metodi della produzione architettonica permettono d'individuare il ventaglio concettuale in cui queste architetture sono state create, risultano fondamentali elementi quali il momento tecnologico e il contesto sociopolitico.

È importante comprendere il processo di rappresentazione del progetto nel suo contrapporsi alla fisicità dell'architettura costruita, e sottolineare il senso del flusso intangibile di immaginazione e pensiero sotteso al processo medesimo. Quando si descrivono dei disegni come "una presenza in sé, un impulso poetico", come ha scritto Germano Celant di quelli di Aldo Rossi, forse si può cominciare a parlare di un potere della rappresentazione al di là della materia e della forma. Rappresentazione per mezzo di linee che mirano a delimitare

il concetto di spazio, ma che finiscono con il diventare una contraddizione, poiché la poesia che sta dietro la rappresentazione non solo sfugge a tale delimitazione, ma può anche essere il punto di partenza di nuovi pensieri e idee. Jean-Paul Jungmann si chiede se esista una creazione mentale, un'immagine prima della trascrizione grafica. Nel corso del tempo, la prassi della rappresentazione è sempre stata lo strumento principale del pensiero progettuale degli architetti. È quindi interessante analizzare, nel momento attuale, il modo in cui questo strumento si è evoluto passando dal disegno manuale alla modellazione parametrica, fino all'esperienza della realtà aumentata. Questa panoramica illustra le differenti concezioni della rappresentazione dell'architettura e costituisce un dialogo fuori dal tempo tra architetti, messo in atto grazie alle modalità di trasmissione delle idee. Questo stesso articolo non vuole essere

↑
Aristide Antonas: il villaggio mobile verticale offre alloggi temporanei per la nuova area residenziale di Hymettus, Atene, Grecia
• Aristide Antonas: the vertical mobile village offers temporary housing for new residential areas in Hymettus, Athens, Greece



↑

WAI Think Tank (Nathalie Frankowski e Cruz Garcia), *Cities of the Avant-Garde*, 2011 (collage, manipolazione digitale e tecniche miste)

• WAI Think Tank (Nathalie Frankowski and Cruz Garcia), *Cities of the Avant-Garde*, 2011 (collage, digital manipulation and mixed techniques)



Per animare questa immagine e attivare i contenuti extra, scarica Aurasma dall'App Store e punta il tuo dispositivo sulle immagini di questo articolo contrassegnate dall'icona soprastante

• To bring this image to life, download Aurasma from your App Store. Point your mobile device at the images in this article that are tagged with the icon above and access the extra features

 Aurasma App
iOS · Android

altro che uno schizzo, la rappresentazione della rappresentazione di idee messe su carta: sta al lettore collegarle tra loro.

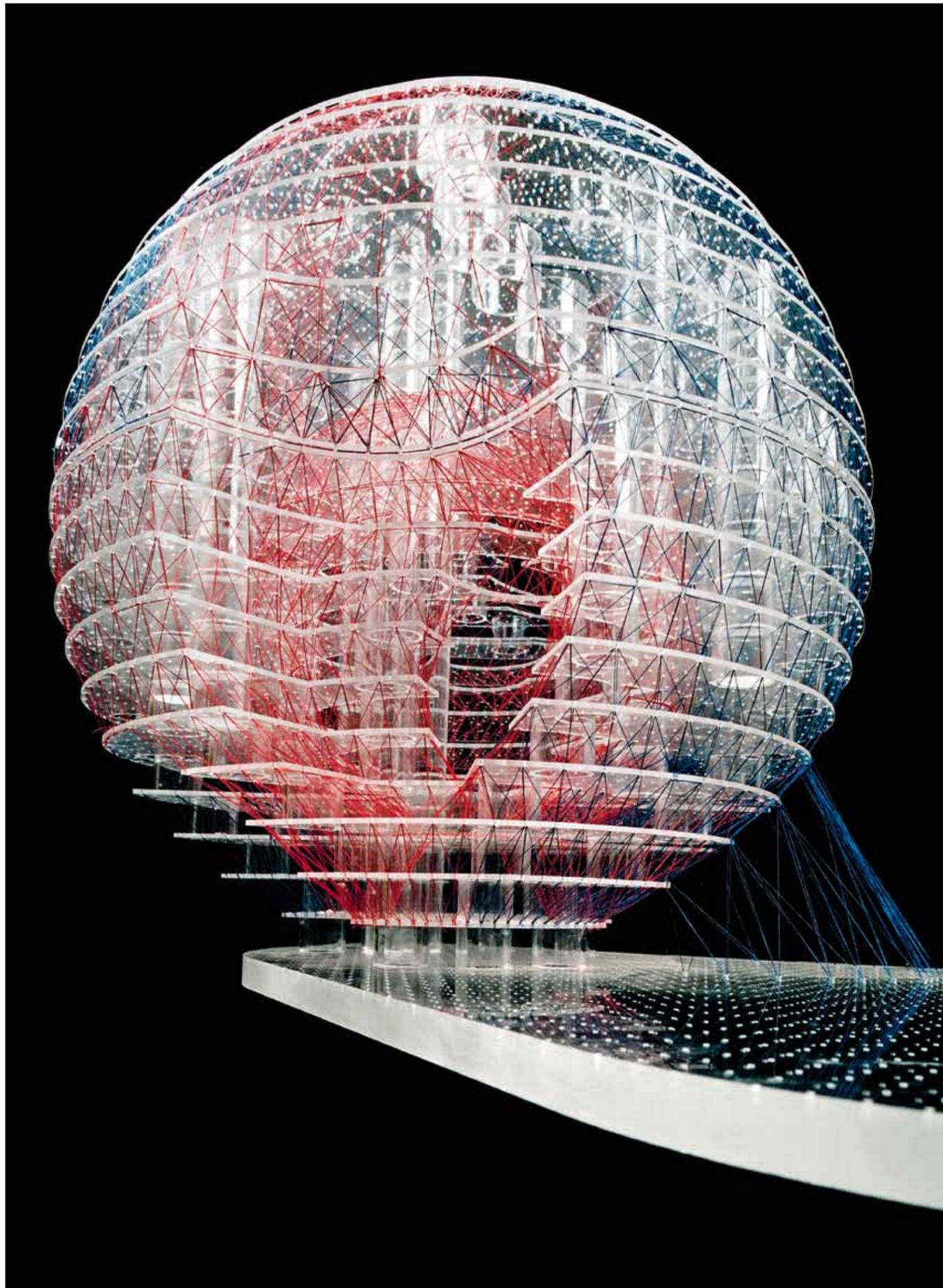
Il racconto della rappresentazione inizia fin dal primo momento in cui un architetto prende la matita per usarla come lo strumento più elementare per esprimere le proprie idee. Il disegno diviene una specie di manifesto *in nuce* del progetto: non mette solo alla prova la validità delle idee, ma anche il modo in cui esse vengono rappresentate e comunicate. Negli scorsi anni c'è stato un certo interesse per la renderizzazione dell'architettura nel suo insieme, per il modo in cui l'opera disegnata influenza il corso del pensiero architettonico. Ci sono molti esempi di come il disegno venga usato per esprimere un atteggiamento filosofico, una prospettiva intellettualmente precorritrice. In questo contesto, il WAI Think Tank sottolinea che SE LA RAPPRESENTAZIONE ARCHITETTONICA SI LIMITA AI TIPICI DISEGNI PROSPETTICI (COME DI SOLITO FA) DEFINIRÀ TRAMITE QUESTI STRUMENTI IL MODO IN CUI PENSIAMO E COMPRENDIAMO L'ARCHITETTURA. Gli autori sono convinti che, analizzando il potenziale degli strumenti di rappresentazione usati da altre discipline intellettuali come la letteratura, l'arte e la musica sia possibile trovare nuove strade per allargare i confini del linguaggio architettonico e quindi espandere i confini del mondo. Un pensiero, questo, condiviso dall'opera del giovane gruppo Como Crear Historias¹, i cui progetti sono anche una sorta di favola urbana.

Questa stessa idea anima il lavoro di Perry Kulper, che sottolinea come la rappresentazione garantisca la continuità del dibattito critico nella disciplina dell'architettura e, contemporaneamente, consenta di avere una visione architettonica d'insieme senza necessariamente arrivare alla costruzione (architettura visionaria). Mentre Kulper sostiene che la rappresentazione

dà la possibilità di muoversi tra linguaggi architettonici e linguaggi rappresentativi—essa avrebbe quindi un ruolo di mediazione—Aristide Antonas afferma che LEGGIAMO IL MONDO COME UN PROCESSO COMUNICATIVO CHE È IN RAPPORTO CON LA RAPPRESENTAZIONE. LA COMUNICAZIONE NON È UN PROGETTO IMPOSSIBILE MA CONSISTE NEL PRESERVARE L'IMPORTANZA DEL PROCESSO DI OGNI RAPPRESENTAZIONE, MENTRE IL SUO SIGNIFICATO E LE SUE REGOLE DI FUNZIONAMENTO SONO SEMPRE INDICATE COME IMPOSSIBILI DA RAGGIUNGERE.

—
*Il racconto della
rappresentazione inizia
dal momento in cui
un architetto prende la matita
per esprimere le sue idee*
—

Nella prassi si può quindi parlare di un'importanza ontologica della rappresentazione stessa come strumento di comunicazione, in rapporto con il bisogno umano di "farsi ascoltare"? Secondo Antonas di solito pensiamo all'ontologia come altra rispetto alla rappresentazione e, aggiunge, POSSIAMO CONCEPIRE L'ESSERE COME UNA FORZA NON RAPPRESENTABILE CHE PUÒ SOLO DAR FORMA A RAPPRESENTAZIONI DIFFERENTI, MA CHE "IN SÉ" RIMANE SEGRETA E INVISIBILE. Antonas riflette



—
EQUIP Xavier Claramunt, Sphere Building: due sfere una dentro l'altra, alte cento piani per una superficie di 1.660.900 m²
 • **EQUIP Xavier Claramunt, Sphere Building: two spheres, one inside the other, standing 100 stories high and with an area of 1,660,900 m²**

sul fatto che, quando si parla di rappresentazione, ci si pone di fronte all'architettura nella posizione di un ricercatore che tenti di leggere dei geroglifici senza aver alcun indizio su come vadano letti. Questo lettore può passare la vita cercando di spiegare una o due esperienze di lettura, oppure usare qualche aspetto di questo linguaggio geroglifico allo scopo di produrre a sua volta un'altra relazione di senso.

Il collegamento tra rappresentazione architettonica e materialità della relativa costruzione ha un innegabile influsso su architetti e studenti. In campo accademico, Kulper descrive questa realtà affermando che LA RAPPRESENTAZIONE CONSENTE DI LAVORARE SU OGGETTI CHE ANCORA NON SI SA COME VERRANNO DESCRITTI SPAZIALMENTE O ARCHITETTONICAMENTE. Antonas sottolinea che la rappresentazione non è interessante se costruita come accentuazione o miglior

MAI LA LORO NATURA INTERIORE, LE LORO ORIGINI E LE LORO ILLUSIONI, LA LORO GENUINITÀ E LA LORO FALSITÀ. Sottolinea poi che, tramite astrusi apparati, queste macchine articolano simmetricamente differenti frecce del tempo e differenti stratificazioni conoscitive, ma più in particolare negoziano il limite infinito della propria assurdità, in cui un comportamento apparentemente illogico viene protocollato grazie a una logica radicale di progetto e geometria emergenti, in cui premesse e risultati sono descritti da norme e protocolli. In questo senso le macchine possono essere una rappresentazione di un livello successivo ancora nascosto, che sarà simbioticamente collegato all'ambiente piuttosto che perfettamente isolato da esso, poiché appaiono come VETTORI DI NARRAZIONI, GENERATORI DI VOCI E CONTEMPORANEAMENTE SUBITO OPERATIVI, DOTATI DI UN'ATTENTA EFFICIENZA PRODUTTIVA, come afferma Roche.



↑
 L'interno del Lab3D a Barcellona, laboratorio di rappresentazione 3D dello studio spagnolo EQUIP Xavier Claramunt
 • The interior of Lab3D in Barcelona, the 3D representation workshop set up by the Spanish studio EQUIP Xavier Claramunt



NOTE

¹ <http://comocrearhistorias.com>

² <http://publiesarq.wordpress.com/2012/01/27/sequencias-extremes-secuencias-extremas-end-sequences>

³ <http://www.gregtran.com>

comprensione di una singola idea (proposta come corretta): LA RAPPRESENTAZIONE DI UN PROBLEMA È PIÙ COSTRUTTIVA. Sotto questo aspetto, un settore importante della ricerca architettonica si è sviluppato in passato tramite modelli in scala. Di recente, a Barcellona, la Facoltà di Architettura ESARQ-UIQ² ha celebrato il suo quindicesimo anniversario con una mostra intitolata *Seqüencies Extremes* (Sequenze terminali) che rivela lo stile formativo della scuola, in particolare attraverso l'uso della modellistica come strumento per comprendere concetti come la geometria e la complessità. Nello stesso contesto, è interessante il lavoro dello studio EQUIP Xavier Claramunt, che ha compiuto ricerche sul tema dei modelli in scala per oltre 25.359 ore nel suo laboratorio di rappresentazione 3D utilizzando dai più elementari modelli di carta, cartone, balsa e silicone alle tecniche robotiche più progredite. Riflettendo sulle ragioni che avevano indotto la società a decidere di investire tante risorse in un campo specifico come quello dei modelli, Claramunt sottolinea che si è trattato di UN IMPULSO IRRESISTIBILE, SULL'ONDA DEL BISOGNO DI COMUNICARE TUTTO IL NOSTRO LAVORO E LE NOSTRE IDEE. MA ANCHE IL BISOGNO DI COSTRUIRE TUTTO CIÒ CHE NESSUNO TI PERMETTE DI COSTRUIRE. Da questo punto di vista è interessante l'idea che disporre di un oggetto, per quanto piccolo, costruito impeccabilmente, sia un argomento concreto in difesa di una realtà che non è ancora venuta alla luce.

Se pensiamo ai modelli come a una traslazione della realtà, che cosa accade quando essi trascendono la carta e lo schermo, diventando vivi come macchine robotiche? Si può ancora parlare di rappresentazione? François Roche risponde a questa domanda affermando che NEL CONSENSO DELL'ANIMISMO/VITALISMO/MACCHINISMO CI SONO MACCHINE, CERTE MACCHINE DESIDERABILI, CHE AMANO SOSTENERE DI FARE PIÙ DI QUANTO NON FACCIANO IN REALTÀ. NEL PERSEGUIMENTO DELLA PATAFISICA—LA SCIENZA DELLE SOLUZIONI IMMAGINARIE—NON RIVELANO

Si constata come le più progredite tecnologie di rappresentazione di oggi sono quelle che prevedono la realtà aumentata (AR, Augmented Reality), in cui la visione della realtà viene modificata dalla mediazione tecnologica, arricchendo il mondo reale con l'informazione virtuale.

È possibile incorporare il virtuale nell'ambiente urbano fisico? Nel libro *Disappearing Architecture* Michael Beigel e Georg Flachbart citano un concetto nuovo: l'eteroarchitettura, in cui spazio reale e spazio virtuale sono "letteralmente sovrapposti". L'opera, elaborata da Greg Tran alla Graduate School of Design di Harvard³, permette di osservare quanto l'AR influisca sull'elaborazione di un'idea, sovvertendo la percezione del mondo fisico. I suoi convincenti video sono in realtà un diverso genere di rappresentazione architettonica, usata come tela statica dove disegnare spazi per una realtà in movimento. La principale provocazione utopica risiede nell'idea di essere in grado di creare una nuova realtà totalmente coinvolgente, completamente al di fuori dei limiti conosciuti; deve poter essere integrata non in un blog, in un dispositivo o in un computer, ma nel mondo. Come ogni esercizio di rappresentazione, anche l'articolo che avete tra le mani in realtà trascende i limiti del messaggio stampato. È stato infatti dotato di un ulteriore livello trasversale per ampliare i concetti in discussione. Basta solo interagire puntando un dispositivo mobile sulle immagini contraddistinte dall'icona AR. Come scriveva Alfred Jarry in *Ubu Roi*, CONSERVARE UNA PUR NOBILE TRADIZIONE SIGNIFICA FALSARE L'IDEA CHE LA SOSTIENE, CHE A SUA VOLTA DEVE NECESSARIAMENTE TROVARSI IN UN CONTINUO STATO DI EVOLUZIONE: È DA FOLLI CERCARE DI ESPRIMERE NUOVI SENTIMENTI IN FORMA 'MUMMIFICATA'.

—
ETHEL BARAONA POHL (@ethel_barona)
 Architetto, giornalista e blogger. Co-fondatrice di dpr-barcelona

A post-euclidian sketch of representation

• If we were to describe our street in the manner of Georges Perec, we might start by counting how many buildings are in the street, describing the door of the bar next to the supermarket, the window beside that door and the hand that is cleaning the window, the texture of the street, the cigarettes that lie in that street, the leaves near the cigarettes. But how can we represent it in a visual way? With photographs, drawings, models or all of these at the same time? The need for representation

Germano Celant wrote about Aldo Rossi's drawings, you can say that the power of representation lies beyond materials and forms. Representation by means of lines aims to delimit our conception of space but then becomes a contradiction, because the poetry behind the representation can surpass those limits and become the starting point for new thoughts and ideas. Jean-Paul Jungmann wondered if there is a mental creation, an image before the graphic transcription.

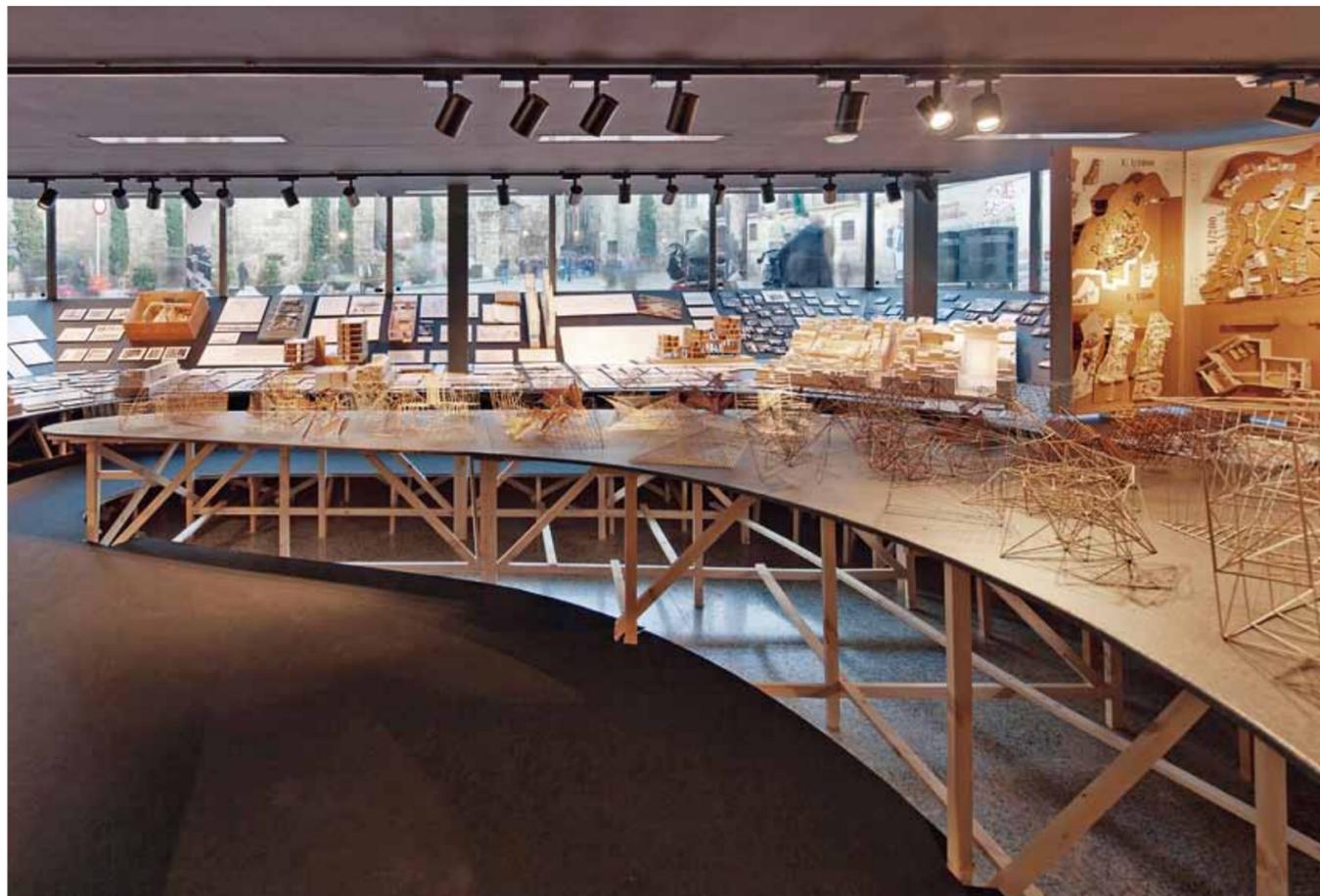


Photo Simón García

techniques that create a context for the viewer and transmit and communicate dreams and projects has a long history. It has guided architects and artists to researching the best ways to communicate their innermost thoughts, just as Giovanni Battista Piranesi did when he transformed reality with his *Carceri d'invenzione*, or "Imaginary Prisons". The utopian dreams of the 1960s and '70s wouldn't have been the same without the new forms of representation used by the avant-garde architects, where every reader was in the position to decipher the message behind the represented work. Drawings, collages and models transmitted an urgency to be understood, to find eyes able to receive the message that was being sent. By comparing the work of the "paper architects" to the recent technology of augmented reality, we can see how representation techniques have evolved, especially in recent years, with digital tools becoming almost an extension of our body. Given that representation techniques and methodology in the production of architecture are helpful to understand the conceptual range in which this architecture has been created, the technological moment and the cultural and socio-political context are key.

It is important to understand the representative process of design as a counterpoint to the materiality of built architecture and a reinforcement of the intangible flow of imagination and thinking that lies in the process itself. When you can describe someone's drawings as "a presence in itself, a poetic impulse", as

The practice of representation has always been an architect's main tool for design thinking. It is interesting at the current moment to analyse how this tool has evolved from hand drawing to parametric modelling and augmented reality, which is why we have made an overview of different approaches to representation in architecture. The result is a timeless dialogue between specific architects whose distinctive hallmark is the transmission of their ideas. This article aims to be a sketch itself, a representation of representation. The ideas are spread out on paper, and it's up to you to connect them.

The narrative starts at the very moment an architect puts pencil to paper as the most basic tool to express his ideas. He uses these drawings as a kind of basic project manifesto—not only to test the validity of his ideas, but also to try out the way they are represented and communicated. In the past several years, there has been an interest in the rendition of architecture and how the drawn work affects the course of architectural thinking. Many examples show how drawing is used to express a philosophical gesture, a forward-thinking approach. WAI Think Tank declares THAT IF ARCHITECTURAL REPRESENTATION IS LIMITED TO THE TYPICAL DRAWINGS AND PERSPECTIVES (LIKE IT USUALLY IS) IT WILL DELIMIT THROUGH THOSE TOOLS THE WAY WE THINK AND UNDERSTAND ARCHITECTURE. WAI is convinced that by exploring the potential of tools of representation used in other intellectual disciplines, like literature, art and music, it is possible to provide new ways

of expanding the limits of architectural language and therefore increase the limitlessness of our world. One example is the work of Cómo Crear Historias¹, which represents a sort of urban fairy tale. The same idea lies behind the work of Perry Kulper, who says that representation enables continuous critical debate in the discipline of architecture and the possibility of architectural vision without necessarily being constructed (visionary architecture). While Kulper argues that representation, enables movement between languages of

An important part of architectural research is done by means of scale models. Recently in Barcelona, the School of Architecture (ESARQ) at UIC² celebrated its 15th anniversary with an exhibition called *End Sequences*, which shows the school's teaching style mostly through the use of model making as a tool to understand concepts such as geometry and complexity. EQUIP Xavier Claramunt, an architecture and design office, has been conducting research by means of scale models for over 25,359 hours (and counting) in their 3D lab using basic materials



Photo Simón García

↑
ESARQ-UIC,
Sequências Extremes

FOOTNOTES

¹ <http://comocrearhistorias.com>

² <http://publiesarq.wordpress.com/2012/01/27/sequencias-extremes-secuencias-extremas-end-sequences>

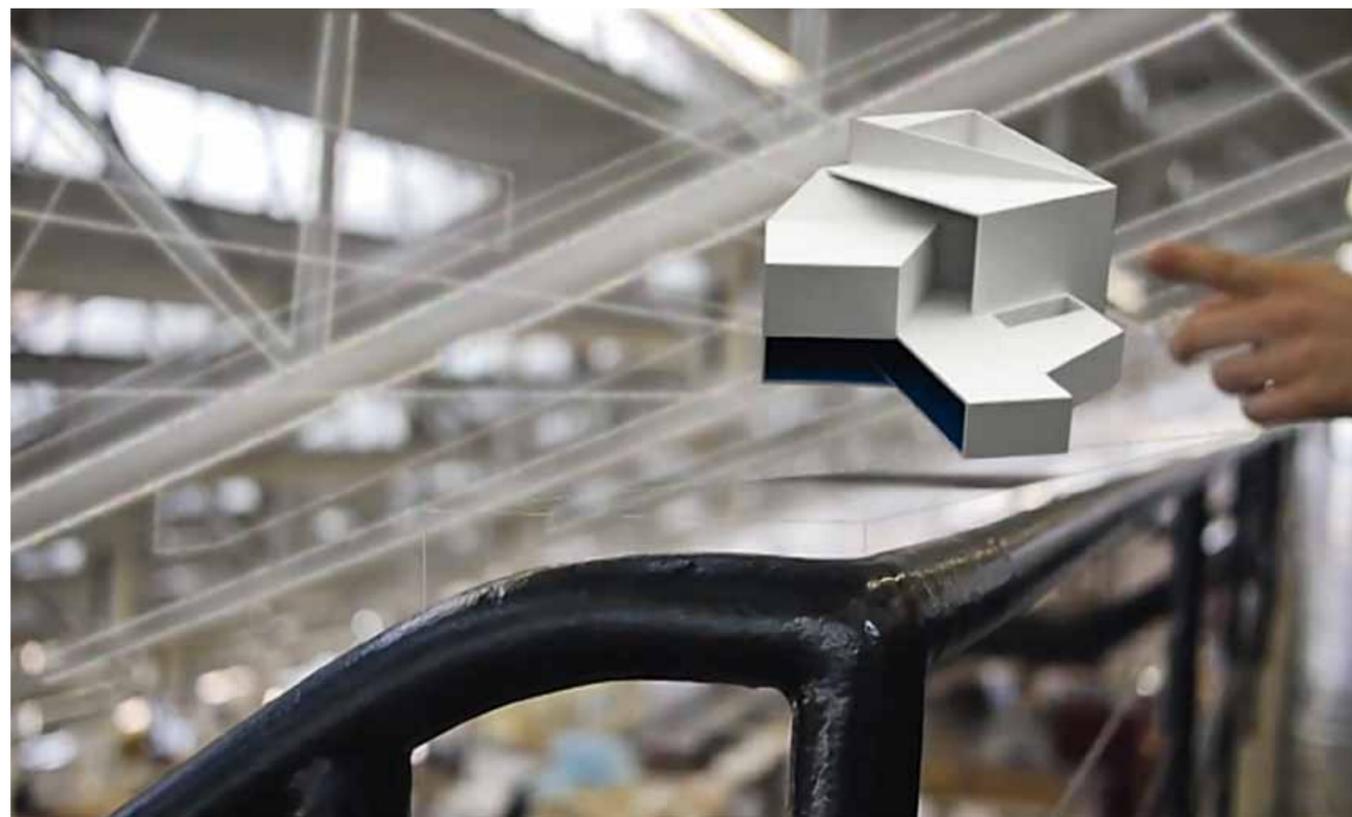
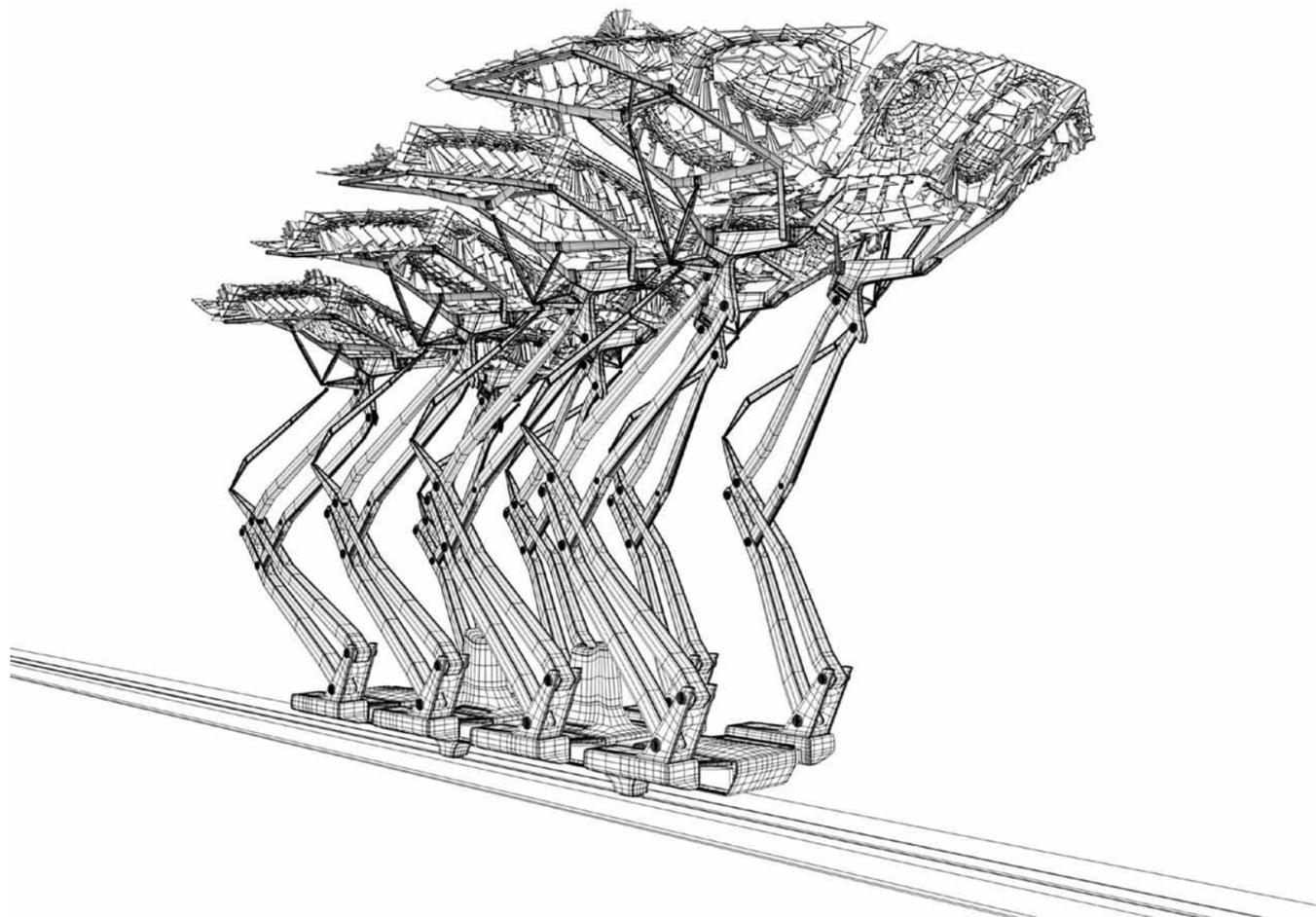
³ <http://www.gregtran.com>

architecture and languages of representation (the mediating role of representation) Aristide Antonas says: WE UNDERSTAND THE WORLD AS A COMMUNICATION PROCESS HAVING TO DO WITH REPRESENTATION. COMMUNICATION IS NOT AN IMPOSSIBLE PROJECT; IT MEANS KEEPING IMPORTANT THE PROCESS OF REPRESENTATION WHILE ITS MEANING AND RULES REMAIN IMPOSSIBLE TO GET. Does representation have ontological importance as a means of communication dealing with the human desire of "being heard"? According to Antonas, we conceive ontology as different to representation. WE CONCEIVE "BEING" AS A NON-REPRESENTABLE POWER THAT CAN ONLY GIVE SHAPE TO OTHER DIFFERENT REPRESENTATIONS WHILE "BEING" ITSELF STAYS SECRET AND UNSEEN. Antonas says that when it comes to representation, we are in front of architecture much like an archaeologist trying to read hieroglyphics without having a clue as to what they mean. Such an archaeologist might spend his life trying to explain one or two hieroglyphs. The link between architectural representation and the physicality of its constructions has an undeniable influence on architects and students. In the academic field, Kulper describes this by saying that REPRESENTATION CAN ALLOW ONE TO WORK ON THINGS THAT ONE MAY NOT YET KNOW HOW TO DESCRIBE SPATIALLY OR ARCHITECTURALLY. Antonas maintains that representation is not interesting if it is merely an emphasis or a better understanding of a single idea (that is proposed as correct). REPRESENTATION OF A PROBLEM IS MORE CONSTRUCTIVE, he declares.

such as paper, cardboard, balsa wood and silicone, but also advanced robotic techniques. Claramunt describes it AS AN IRREPRESSIBLE IMPULSE GUIDED BY THE NEED TO COMMUNICATE ALL OUR WORK AND IDEAS. IT IS THE NEED TO BUILD EVERYTHING THAT NOBODY LETS YOU BUILD. The idea is that having an object, albeit small, constructed

—
*The narrative starts
at the very moment an
architect puts pencil to paper
as the most basic tool
to express his ideas*
—

impeccably is a tangible argument for defending a reality that has not yet come to be. If we think of models as translations of reality, what if models transcend the paper and the screen and come alive as robotic-mechanical machines? Is this still representation? François Roche answered this question: AT THE



Disegno parte del progetto *An architecture "des humeurs"*. Lo studio di architettura R&Sie(n) ha lavorato con un gruppo di matematici, programmatori, architetti e designer di robot per mettere a punto un approccio informatico per architetture basate su dati biologici e fisiologici. Lo scopo era produrre progetti residenziali e urbanistici basati su protocolli relazionali

- Drawing from the project *An architecture "des humeurs"* project. The architecture studio R&Sie(n) worked with a group of mathematicians, programmers, architects and robotics designers to develop a computational approach to architecture based on biological and physiological data. The aim of the research was to conceive designs for housing units and urban fragments based on relational protocols



Robot Viab02, frutto del progetto di ricerca *An architecture "des humeurs"* di R&Sie(n)—François Roche e Stéphanie Lavaux con Benoit Durandin e Stephan Henrich. Tutti i modelli—realizzati da .MGX by Materialise, Belgium—sono stati prodotti grazie alla tecnica Selective Laser Sintering

- Robot Viab02, developed by the research project *An architecture "des humeurs"* by R&Sie(n)—François Roche and Stéphanie Lavaux with Benoit Durandin and Stephan Henrich. All the models—were fabricated by the company .MGX by Materialise, Belgium—through a process known as Selective Laser Sintering



Il lavoro di Greg Tran per la Harvard Graduate School of Design (2011) mostra come la realtà aumentata può influenzare lo sviluppo di un'idea, stravolgendo la nostra percezione del mondo fisico

- The work developed by Greg Tran at Harvard Graduate School of Design (2011) glimpses how AR would affect the development of an idea, subverting our perception of the physical world



ANIMISM-VITALISM-MECHANISM COLLEGE THERE ARE SOME MACHINES, SOME DESIRABLE MACHINES, THAT LOVE TO PRETEND TO DO MORE THAN THEY REALLY DO. IN PURSUIT OF PATAPHYSICS—THE SCIENCE OF IMAGINARY SOLUTIONS—THEY NEVER REVEAL THEIR INNER NATURE, THEIR ORIGINS, ILLUSIONS, GENUINENESS OR FAKENESS. He also pointed out that by using strange apparatuses, these machines symmetrically articulate different arrows of time and layers of knowledge, all the while negotiating the endless limit of their own absurdity, where behaviour that seems illogical is protocolised by an extreme logic of emerging design and geometry, where input and output are described by rules and protocols. In this sense machines can be a representation of the next level in shelter, which will be symbiotically connected to rather than isolated from the environment, as VECTORS OF NARRATIVES, GENERATORS OF RUMOURS, AND AT THE SAME TIME DIRECTLY OPERATIONAL, WITH AN ACCURATE PRODUCTIVE EFFICIENCY, says Roche. The most advanced technologies of representation now are those involving augmented reality (AR), where our view of reality is modified by technology, by augmenting the real world with virtual information. Is it possible to embed the virtual within the physical urban environment? In the book *Disappearing Architecture*, Michael Beigl and Georg Flachbart talk about a new concept, that of "heterarchitecture", where real space and virtual

space are "literally superimposed".

Greg Tran's work at the Harvard Graduate School of Design³ gives us a glimpse of how AR would affect the development of an idea, subverting our perception of the physical world. His captivating videos are in fact another kind of representation in architecture, used as a static canvas to design spaces for a reality in motion. The main utopian provocation lies in the idea that we are capable of creating a new immersive reality, completely beyond our known limits, and that it can be embedded not in a blog, a device or a computer, but in the world. Like every exercise of representation, the article you are holding in your hands effectively transcends the limits of the printed message. It has been provided with a transversal layer to expand the discussed concepts. You only need to interact by clicking with a mobile device on the images with AR icons. As Alfred Jarry wrote in *Ubu Roi*, TO KEEP UP EVEN A WORTHWHILE TRADITION MEANS VITIATING THE IDEA BEHIND IT WHICH MUST NECESSARILY BE IN A CONSTANT STATE OF EVOLUTION: IT IS MAD TO TRY TO EXPRESS NEW FEELINGS IN A "MUMMIFIED" FORM.

—
ETHEL BARAONA POHL (@ethel_baraona)
 Architect, writer and blogger. Co-founder of dpr-barcelona