

The projected and multiple place. Towards the construction of the concept of syntopia

PALABRAS CLAVE • GENEALOGÍA • LUGAR • ARQUITECTURA • VIRTUAL • PROYECCIÓN

KEYWORDS • GENEALOGY • PLACE • ARCHITECTURE • VIRTUAL • PROJECTION

RESUMEN

¿Cómo la arquitectura asume las variables del lugar en tiempos de simultaneidad virtual? ¿Puede el topos proyectado reemplazar al territorio extenso? Desde la filosofía contemporánea del espacio, este trabajo aborda la genealogía del concepto de lugar hasta su entendimiento contemporáneo, y explora sus diferentes expresiones concretas, como la hibridación ideo-material de las aplicaciones virtuales, la economía participativa, o la uberización de la ciudad. El interés de este texto se centra en estas nuevas aproximaciones que reestructuran la realidad al mismo tiempo ideológica y económico-material con que se desenvuelve la sociedad posmoderna. Este artículo busca sentar las bases para la elaboración de un concepto que propone, el de sintopía, capaz de describir y explicar estos otros cambios de paradigma en el uso del lugar y el espacio urbanoarquitectónico contemporáneo.

ABSTRACT

How does architecture assume the variables of the place in times of virtual simultaneity? Can the projected topos replace the vast territory? From the contemporary philosophy of space, this work addresses the genealogy of the concept of place to its contemporary understanding, and explores its different concrete expressions, such as the ideo-material hybridization of virtual apps, sharing economy, or the uberization of the city. The interest of this text focuses on these new approaches that restructure reality at the same time ideological and economic-material with which postmodern society develops. This article pursues to set down the foundations for the construction of a new concept, that of *syntopia*, able to describe and explain these other paradigm changes in the use of the place and the contemporary urban-architectural space.

El lugar proyectado y múltiple

Hacia la construcción del concepto de sintopía

JUAN PABLO MONTES LAMAS • Tecnológico de Monterrey • jp.monteslamas@tec.mx

Fecha de recepción: 31 de enero 2020 • Fecha de aceptación: 24 de noviembre 2020

INTRODUCCIÓN

Las formas de uso del espacio contemporáneo han cambiado frente a la evolución de las cosmovisiones precedentes, la forma de concebir el lugar precisa entonces otros entendimientos, preocupaciones y ocupaciones. Es necesario poner los conceptos a prueba, y esa es la intención de este artículo. La primera parte explica la genealogía del lugar en su devenir histórico, la segunda explora una visión contemporánea, entendido el lugar a partir de su proyección y virtualización, no sólo como vehículo secundario (dialéctico), sino como un acoplamiento común y complejo que en última instancia buscará una aplicación en manifestaciones como la economía compartida o la uberización^[1], pretextos para la descripción del fenómeno del múltiple desdoblamiento del lugar, que es el centro de esta indagatoria.

Para elaborar este artículo se consultaron fuentes documentales en el ámbito de la filosofía contemporánea del espacio y los modelos de realidad, con algunos de los autores más preeminentes en un contexto actual. Estos textos

fueron discutidos en el ámbito académico, y los conceptos que los preceden, más amplios, son resultado de una tesis doctoral. El cuerpo del discurso entiende por “modernos” no a los arquitectos modernistas del siglo veinte, sino a aquellos filósofos que centran su pensamiento en la Modernidad. Las preguntas vertebrales que conducen el discurso tratan de responder a cómo la arquitectura asume las variables del lugar en tiempos de simultaneidad virtual, y dilucidar si puede el topos proyectado reemplazar al territorio extenso.

El concepto de espacio se trata como una haecceidad^[2], una confluencia de acontecimientos, materiales y trascendentales, que no recurre a la dialéctica como condición de su existencia; el lugar sólo puede ser concebido como un agenciamiento, en la confluencia de su concepto y materialidad (Deleuze, 2004). Sin alguna de estas dos condiciones, la concepción de lugar como proyección, diversidad o negación resulta incompleta. La tarea del estructuralismo y el posestructuralismo fue aportar al caudal filosófico del entendimiento contemporáneo del

[1] Neologismo que describe la utilización de plataformas digitales para poner en contacto directo a individuos gracias a tecnologías que desarrollan aplicaciones, de modo que las conexiones son casi instantáneas y simultáneas, y eliminan intermediarios.

[2] Las haecceidades son “individuaciones concretas válidas por sí mismas y que dirigen la metamorfosis de las cosas y de los sujetos” (Deleuze, 2004, p. 264), o sea, que se definen no por sus esencias sino por sus acciones, por los efectos –las relaciones o diagramas de fuerza– de las que son capaces, y que modifican su contexto.

espacio, a través de su concepción no absoluta (objetiva, lógica) sino relacional (subjetiva, no dialéctica). Para entender esta evolución conceptual –incluso ideológica– es necesario partir del concepto-semilla en la filosofía clásica, el *topos*, desde la idea lógicamente madurada por Aristóteles en su *Física*: “Todos admiten que las cosas están en algún “donde” [...] y porque el movimiento más común y principal, aquel que llamamos “desplazamiento”, es un movimiento con respecto al *topos*”.

En su origen el *topos* no puede desvincularse de la idea de movimiento, o sea, de espacio. *Spatium* se utilizó para designar un tiempo de espera entre dos puntos temporales que, como se verá, no son vacíos de conceptos sino cargados de significados. En este sentido, el espacio de la Antigüedad podía leerse a través de la conexión de puntos-lugares que llegaron a ser sagrados en la medida que no eran sólo signos sino símbolos, a diferencia del espacio, que no comportaba suficiente cohesión de contenidos que permitiera ligar elementos metafísicos a este espacio interpuntual^[9] (Montes, 2013). A su vez, este *topos* y distancias ‘vacías’ estaban subordinadas a la *Chora*, el espacio platónico, eterno, infinito, puro y perfecto. Esta representación dominó el pensamiento antiguo, sirvió como arquetipo para su arquitectura, y tenía como centro atómico (puntual, indivisible) al lugar.

EL LUGAR COMO DEVENIR HISTÓRICO

El lugar era una idea, un punto que existía también materialmente y al que se asociaban significados, estaba *designado* (de donde procede la palabra diseño: marcado o enunciado con signos) por elementos materiales; los templos griegos se erigieron en torno a lugares sagrados –un árbol, una roca, donde se

inserta la idea del *genius loci*–, pues “el lugar no estaba santificado mediante la construcción de una casa para un dios que morara él, sino la casa del dios era construida en un lugar determinado porque el lugar era santo” (Nilsson, 1961, p. 76). La presencia misma del espíritu que habita el lugar, lo metafísico y lo divino se volvían competencia territorial de estos dioses que lo protegían en un modelo teológico-feudal.

Si en la cosmovisión helénica el *topos* es un concepto vinculado a una materialidad abierta, va a evolucionar en la cultura occidental hacia lo cerrado y sagrado para preservar su pureza. En el judaísmo el arca de la alianza es el lugar santo por excelencia, la morada de Dios; es al mismo tiempo un lugar portátil, no vinculado a lo inmóvil y la *firmitas* vitruviana. El santuario cristiano se vuelve una extensión del arca, y le dará al concepto de lugar una característica definitoria: es cerrado. Aquí se comprende la herencia de ‘lugar’ como sinónimo de “sitio”, “claustro”, o en su acepción moderna, “zona”.

Un tercer salto en la genealogía del lugar se ubica en el pensamiento de la modernidad donde éste está subordinado al espacio desde dos versiones, por un lado la concepción platónico-aristotélica, la distancia entre dos puntos evoluciona con el desdoblamiento cartesiano, además, la localización (la condición del lugar o el *horror vacui* de los mapas) aún no está sustituida por la extensión. La otra vertiente es consecuencia de –y reacción a– el cristianismo, evolución desde lo cerrado y lo portátil; para los modernos, la genética de la proyección y la virtualidad nace con el mapa, “el trazado de fronteras y límites, el dibujo de lo encontrado como recipiente de la memoria, el esbozo de contornos, bordes, accidentes y orografías como imagen perdurable, son los principales motivos del nacimiento del mapa como escala, formato y herramienta de transmisión de información” (Amann, 2013, p. 259). El mapa “es el papel sabiamente dibujado, el *mappamundo*, el que les dice dónde se encuentran; éste absorbe el terreno, la imagen del globo terráqueo hace desaparecer paulatinamente las dimensiones reales al

pensamiento que representa el espacio” (Sloterdijk, 2010, p. 46).

Estas características del *topos* moderno no se expresan como continuación o cambio del lugar antiguo o medieval, sino como negación dialéctica, en el objeto afirmado está incluida su negación: el antiespacio (Kent, 2018 p. 4), el no-lugar (Augé, 2000, p. 81), el surrealismo como supresión de lo real y afirmación de lo onírico, o el espacio de control, donde “la atención indirecta y específica del sistema dirigida al individuo tiene el potencial de cambiar a una mirada panóptica de reacciones disciplinarias más reconocibles” (Iveson y Maalsen, 2019, p. 344). Desde aquí, la modernidad entroniza la idea tajante del espacio en su negación como un fenómeno más amplio: su proyección y desdoblamiento simultáneo, esto es, sincrónico, porque no se afirma la inexistencia real del sitio, sino otra condición, virtual, potencial múltiple. Este principio se encontraba ya en Platón, y su mundo de las ideas y sobrevivió en el pensamiento moderno en el dualismo cristiano del cuerpo-alma (un habitar sincrónico); una utopía (un lugar sin lugar, aunque diferente al planteado por Tomás Moro) que nace para borrar al cuerpo. En la vida monástica por ejemplo, el cuerpo debía disciplinarse: lo etéreo –proyección– triunfa sobre lo sólido.

La utopía es un lugar fuera de todo lugar, pero es en donde habré de tener un cuerpo sin cuerpo [...]. Y es muy probable que la utopía primera, aquella que es más difícil de desarraigar del corazón de los hombres sea precisamente la utopía de un cuerpo incorporal (Foucault, 2010, p. 8).

Lo que pretendía ser proyección del lugar como simultaneidad, se convierte en el *topos* despiadado, “el lugar al que estoy condenado sin recurso, mi cuerpo, implacable *topía*” (Foucault, 2010, p. 7). Igualmente, las utopías modernas que quisieron negar –o abreviar o proyectar– el lugar en el mapa, se convirtieron en su afirmación; esta dialéctica contradictoria que al entronizar el centro también lo hace

[9] Precisamente porque el *spatium* señala un tiempo de espera entre dos puntos o una distancia vacía entre dos lugares o *topos* aristotélicos (Montes, 2019, p. 187).

con la periferia, al enfatizar el lugar buscando representar el espacio, lo reafirma con la misma contundencia que buscaba abreviarlo. El argumento también está presente en Augé (2000) al sostener que la superabundancia es productora de no-lugares. En este sentido Koolhaas planteará el concepto de *junkspace* como producto de otra superabundancia, pero también como territorio al mismo tiempo abreviado y desafiante:

lo que queda después de que la modernización haya seguido su curso, lo que se coagula mientras la modernización está ocurriendo, su secuela. El espacio basura es un “triángulo de las bermudas” de conceptos, una “cápsula de Petri” abandonada: reduce la inmunidad, suprime las distinciones, socava la determinación y prefiere la intención a la ejecución (Koolhaas, 2008, p. 175).

Es precisamente evidencia de la afirmación del lugar en detrimento de la construcción del espacio; para la arquitectura su sola presencia denuncia las aserciones que pretendieron eludir la extensión (Sloterdijk, 2010, p. 296). Esta confirmación del *topos* se explica también a través de la noción de identidad —la cualidad de lo idéntico— que privilegió la estrategia moderna, pero se trata de una “identidad no auténtica, sino creada o manejada [...] que construyen a un proyectar [el lugar] de manera fallida” (Cruz, 2018, p. 265).

EL LUGAR MÚLTIPLE

Tras este breve recorrido de la genealogía del lugar hasta las puertas de la posmodernidad, con la intención de entender su mutación, sobre estas bases se empezará a construir un concepto contemporáneo multidimensional, su *sintopía*. La idea abstracta de lugar, designado y abierto, sacralizado y cerrado o dialécticamente negado, evolucionó en la posmodernidad hacia la condición de lo múltiple (Deleuze y Guattari, 2004), el redescubrimiento de lo extenso (Sloterdijk, 2010) y las heterotopías

(Foucault, 2010). La proyección y lo virtual son un reducto de una modernidad que fetichiza pero no reemplaza. Para su entendimiento, esta representación se analiza a partir de tres estadios o estratos temporales: lo virtual como posibilidad, lo proyectual como multiplicidad, y la simulación como reemplazo. Este enfoque se centrará por un lado en el lugar contemporáneo como proyección en un sentido virtual y comunicacional, y por otro, a través del análisis de cómo las tácticas de economía participativa y/o uberización conllevan la actualidad de otras dinámicas para usar/habitar el lugar.

LO VIRTUAL COMO POSIBILIDAD

En *Las palabras y las cosas*, Foucault (1968) alude a Borges y cita cierta enciclopedia donde los animales se clasifican como “a) pertenecientes al Emperador, b) embalsamados, c) amaestrados, d) lechones, e) sirenas, f) fabulosos, g) perros sueltos, h) incluidos en esta clasificación, i) que se agitan como locos [...]”; todos tienen en un “dónde” su *lugar común* donde coexisten simultáneamente en la diferencia y la yuxtaposición. La intención de Foucault es evidenciar un acoplamiento que conecta distintas categorías; lo imposible no es la vecindad de las cosas, sino el sitio mismo en el que podrían ser vecinas, en otras palabras, lo que busca construir Foucault (luego a través de las heterotopías), es un *lugar*, un territorio que se manifiesta como lenguaje, el *topos* es sincrónicamente lugar y representación.

Se precede a la idea que conectará conceptos tan disímiles como real y virtual, en una sola amalgama o fetiche como fundamento para un análisis de la proyección del lugar (virtual, real, otro, por ahora no importa). Foucault establece cuatro categorías de relación: la *convenientia*, “una semejanza ligada al espacio en la forma de ‘cerca y más cerca’”, esto es, una vecindad espacial; coexisten en el mismo lugar de forma simultánea —temporal y espacial por un lado, e ideológica (ideal, según Platón)— dos objetos, realidades... Este territorio es en sí mismo un lugar, pero para traducirlo a la virtualidad desde

su proyección, será necesario además observar otras categorías.

“Como si la *convenientia* espacial se hubiera roto y los eslabones de la cadena, separados, reprodujeran sus círculos, lejos unos de otros, según una semejanza sin contacto”, así describe Foucault (1968, p. 28) a la *aemulatio*, una vecindad que ya no es sólo topológica, y que vincula materia con idea, lo físico con lo metafísico. Si para la arquitectura se recurre únicamente a la materialidad del sitio, solo la emulación es suficiente para explicarlo (como en el *topos* y el *spatium*). Pero hasta ahora se puede convenir que el lugar no es exclusivamente físico, sino también designado. Por tanto es necesario proseguir hacia la *analogía* como un fenómeno más complejo donde se superponen la *convenientia* y la *aemulatio*: “las similitudes de las que trata no son las visibles y macizas de las cosas mismas; basta con que sean las semejanzas más sutiles de las relaciones. Así aligerada, puede ofrecer, a partir de un mismo punto, un número infinito de parentescos”.

Así se apuntala la relación entre cosa y significado, las variables fundamentales para la construcción del lugar: materia y designio, o lugar y designación. Pero aún más, esta condición ‘análoga’ evidencia la crisis de la dialéctica moderna, pues la proyección del *topos* se reelabora como un desdoblamiento heterogéneo, más parecido a la multiplicidad deleuziana, el lugar como concepto ya no es cartesiano —ni newtoniano— sino leibniziano, en términos individuales no es objetivo sino subjetivo, no es lógico sino complejo, y espacialmente no es jerárquico sino rizomático, heterárquico^[4]. El fundamento de lo virtual del lugar en la posmodernidad obedece a una

[4] Los elementos de una heterarquía comparten la misma posición de poder y autoridad y tienen la capacidad de ser clasificados de diferentes formas. Es un término que rompe el modelo de la jerarquía, es aplicado a la arquitectura por Lebbeus Woods y opera como en el rizoma deleuziano o el diagrama de Foucault.

proyección múltiple, no dual. Esta condición una vez entendida así en su genealogía, será imperativo comprenderlo, además, en sus expresiones contemporáneas también desde su condición proyectual, lo simultáneo.

La tecnología de redes ha permitido una reconfiguración del lugar contemporáneo a partir de la reelaboración de sus modelos poéticos^[5] o generatrices; es decir, éste se crea como una máquina abstracta, a partir de otras designaciones, un rizoma-diagrama (en Deleuze y Foucault, respectivamente) que se acopla y desconecta con aquellos que lo usan. La virtualidad del lugar, por lo tanto, será una asociación compleja determinada por formas de conexión-desconexión establecidas en un 'sistema de sistemas de redes' que crece de forma potencial y que en la realidad cotidiana se expresa o manifiesta en última instancia a través de medios informáticos, como las aplicaciones digitales que nos conectan y siguen modelos heterárquicos y complejos. "Las TIC [tecnologías de información y comunicación] nos permiten hoy nuevos aprendizajes, nuevas formas de organización y de estar en el mundo. Organizaciones más horizontales frente a las estructuras autoritarias se propician en las redes" (Trachana, 2014, p. 234). "Innovaciones disruptivas como Uber y Cabify han supuesto nuevas alternativas a la movilidad intra-urbana; otras como TripAdvisor Rental, Homestay o Airbnb han disminuido las barreras a micro operadores del hospedaje emergentes, potenciando una descentralización de hecho, en favor de otros sectores de la ciudad fuera de los centros tradicionales" (Napadensky y Villouta, 2019, p. 42). Nuevos conceptos tecnológicos asociados al topos cambian las dinámicas del habitar en tiempos de complejidad (Spanedda y Fusaro, 2020, p. 2) y construyen otros lugares, megalópolis virtuales de millones de habitantes.

LO PROYECTUAL COMO MULTIPLICIDAD

El error –quizá la ideología– de la impostura del lugar virtual sobre lo extenso radica en la inserción de una realidad potencial que aspira a sustituir. La segunda pregunta que apuntamos a responder es si el lugar virtual (sin cuerpo) llegará eventualmente a suplantarse territorios materiales. Hoy día hay voces que predicen la degradación de la importancia del espacio físico "pero en esta sociedad futura cada persona experimentará la vejez, la necesidad de conectarse con el lugar y la comunidad local, envejecer. Aquellos relativamente menos educados, más pobres, menos emprendedores tampoco desaparecerán en las generaciones posteriores". (Lamprecht, 2016, p. 76).

Se habla de una territorialización de la realidad donde no es el sujeto quien se introduce en el espacio, sino el espacio el que se introduce en el objeto y *lo habita*. Pero no se puede dejar de lado que lo humano se configura como tal por el hecho de darse siempre como algo emplazado, por su finitud, su limitación y su fragilidad esenciales. Malpas afirma que "si nos atenemos estrictamente al propio carácter del lugar, más que a toda la retórica que, a menudo, le rodea, entonces vemos que aquél no sólo es una estructura central en la constitución misma de las cosas y, consecuentemente, también en la constitución de lo humano" (2015, p. 224). El lugar arquitectónico nunca suprimirá su condición material, extensa en la medida en que la arquitectura siga siendo una práctica humana, la representación de una cama no sirve para dormir en ella.

De esta inversión o desdoblamiento espacial, surgen dos fenómenos que serán definitorios de esta nueva realidad que afecta directamente a esta *sintopía*: lo inmediato y la ubicuidad. Para dilucidar la cuestión de la uberización del lugar desde su abstracción hasta su complejidad

es necesario comprender sus elementos a través de teorías y aplicaciones –en los dos sentidos del término– posmodernas a partir de las condiciones económicas como 'efecto de la idea' en un "espacio percibido, constituido por el mundo material, físico, tangible y medible; concebido, por cuanto pertenece al mundo de las construcciones imaginarias y representaciones sociales; y vivido, al estar constituido desde las experiencias cotidianas, construido desde la simultaneidad de lo real e imaginado, espacio donde se articulan símbolos complejos" (Napadensky y Villouta, 2019).

"Las características de la economía compartida de la vivienda están impulsadas por tres fuerzas de mercado separadas, que incluyen factores sociales, económicos y tecnológicos" (Owyang, 2013, p. 5); en esta triada lo social y lo económico se vinculan a una variable tecnológica que modifica al sistema. La estructura de este fenómeno funciona como un esquema de redes que ya ha explicado Deleuze en el rizoma (Deleuze y Guattari, 2004), el componente novedoso, la tecnología-virtual introducida en la posmodernidad opera en los principios de conexión y heterogeneidad, multiplicidad, rupturas asigificantes, cartografía y calcomanía, y funciona como una articulación-intermediario que permite conexiones de intensidad y posibilidad.

Sobre el mapa-collage-cartografía de "La ciudad desnuda" Debord (1957) hace una descripción de este funcionamiento en la segmentación del mapa de París, las *plaques tournantes* son mecanismos pivotantes que cambian la dirección del espacio (C.f. Montes, 2016). En términos abstractos el mapa-territorio muta; con esta metáfora como referencia se entiende cómo las aplicaciones digitales funcionan como bisagra-conexión que reconfigura el espacio topológico y le otorga cualidades no legibles en su estructura antigua, cristiano-medieval^[6] y moderna, como

[5] Poiesis se deriva del griego *poieō*, "creación" o "producción". Cf. Bachelard, 2017.

[6] Se precisa la visión hegemónica del espacio medieval como cristiano porque existió también una oposición consciente y contracultural que no se trata en este artículo, que fue abierta, transgresora y cínica (Montes, 2019).

la posibilidad de lo instantáneo en términos temporales (lo inmediato) y espaciales (la ubicuidad): “en internet, la característica con mayor impacto social que impulsa la economía compartida es la creciente ubicuidad de las redes sociales y las tecnologías en tiempo real” (Botsman, 2010, p. 17). El modelo de ciudad digital permite al ciudadano ser ‘funcional’ a distancia (pagar impuestos, pedir servicios de transporte, comprar y vender productos, servicios, entre otros) (Benitez, 2017), esto implica un cambio urbano en las movilidades diferentes e interdependientes, especialmente la movilidad de ideas (Söderström, et al, 2012).

Una aplicación virtual es, más que un vehículo, un ensamble, un acoplamiento que permite la multiplicación o desdoblamiento del sujeto; opera en múltiples dimensiones o estratos (extensa, proyectada, económica, tecnológica, social) atravesados por la arquitectura-lugar. “Las personas usan las redes para conectar con quienes tienen activos subutilizados (un edificio, por ejemplo) que están dispuestos a compartirlos a corto plazo, en este sentido, el diagrama actúa operativamente sobre el territorio liso, sin estrías (Deleuze y Guattari, 2004) que no es capaz de predecir la evolución del sistema, se habla entonces de una relación que establece el usuario con el espacio en un esquema de economía compartida que no involucra solo variables monetarias, sino además tecnológicas ecológicas y sociales de gran impacto global. Navegando sobre el espacio virtual, la información alcanza niveles globales y afecta a todos los ciudadanos masiva e instantáneamente” (Alonso y Sosa, 2017, p. 103). Airbnb, por ejemplo, ha creado una comunidad virtual de “4 millones de anfitriones que han albergado cerca de 800 millones de huéspedes en 100,000 ciudades en casi cada país y región alrededor del globo” (Airbnb, 2020), esta estrategia de economía compartida es ejemplo de la construcción de comunidades virtuales (también designadas, lugares, no lugares, heterotopías, proyecciones, desdoblamientos) que coexisten sintópicamente en el espacio arquitectónico.

LA SIMULACIÓN COMO REEMPLAZO

“Si bien compartir ha sido una práctica de larga data en la sociedad, la economía colaborativa se utiliza como un término general para una amplia gama de prácticas de consumo y modelos organizacionales dispares que incluyen compartir, alquilar, pedir prestado, prestar, intercambiar, regalar, comprar de segunda mano e incluso comprar bienes nuevos” (Kane y Mont, 2020, p. 1). El concepto básico de la economía compartida del lugar es distribuir necesidades o intereses de personas, así como intercambiar activos tangibles como el tiempo, el espacio, los signos o las experiencias; luego, una condición que no se puede obviar es la intimidad. Sloterdijk (2010) denuncia la pérdida voluntaria de la privacidad desde la segunda mitad del siglo diecinueve con la sociedad de paredes finas. Luego, en la ciudad digital nuestros dispositivos y tecnologías codificadas operan para movilizar nuestros cuerpos a lo largo de un espectro de seres individuales, los cuales tienen formas únicas de orientar a los habitantes urbanos en sistemas de vigilancia e influir en cualquier potencial de subversión. (Iveson y Maalsen, 2019).

Compartir productos y servicios precede a la propiedad, que anteriormente era el concepto superior en una economía capitalista. Esta condición representa el advenimiento de una sobremodernidad tardía como consecuencia de la producción masificada, la superabundancia del espacio como productora de no lugares. Compartir la intimidad hace transitar al espacio del lugar al no lugar; el lugar íntimo –identificador, relacional, histórico (Augé, 2000)– deja sus categorías para convertirse en una mercancía comerciable.

Montes (2019) explora las relaciones que establece la sociedad posmoderna a través de la mirada, la inversión del adentro y el afuera en la sociedad del espectáculo y la visión cinematográfica; Hitchcock retrata este fenómeno en “La ventana indiscreta” y “Psicosis” como la transgresión de lo público y lo privado,

pero aún más, lo íntimo. Lo privado termina difuminando sus límites para operar como una estructura compleja. Los lugares compartidos sintópicamente, dentro de esta economía del espacio son territorios íntimos que pasan por un proceso personal y familiar de desacralización para someterse al mercado (Ionescu, 2018). Este fenómeno, poco estudiado, no se encuentra presente de forma tácita en los establecimientos designados *ex profeso* para el hospedaje –como los hoteles– que se convierten, como la mayoría de los no-lugares de transición, en sitios genéricos y anónimos a los que es difícil asociarse emocionalmente, porque la posibilidad de habitar-arraigar está vinculada al tiempo (la sincronía). En las realidades híbridas interactivas con el espacio basadas en geolocalización, “esta naturaleza no afecta sólo a las acciones de los jugadores en el espacio urbano, sino a su percepción, experiencia e imaginación del mismo” (Bayón, et al, 2017, p. 36). Plataformas como Couchsurfing, Airbnb, Uber o Lyft son ejemplos de los cambios en curso relacionados con diferentes tipos de servicios, como alojamiento o transporte (Marques y Gondim, 2020).

Este fenómeno fue descrito antes como la desacralización de espacio y tiempo (Foucault, 1984). En la dimensión poética de William Faulkner, éste habla del espacio sacralizado como proyección e introspección: “solíamos pensar en la mesa del Abuelo, no tocarla, ni siquiera hablar alto en la habitación donde se encontraba”, alusión a un territorio íntimo, cargado de significados, “habitado por fantasmas” –apunta Foucault– o “la cama de los padres” como un contraespacio del que hay que desprenderse emocionalmente para ser usado por otros. Esto genera una dinámica pendular donde los no lugares “se vuelven a plegar para ofrecer un lugar, siendo este nuevo pliegue una consecuencia de nuestra ‘domesticación del no-lugar’ o capacidad de ‘crear lazos’ dotándolo de sentido” (Gallardo, 2014, p.13).

A MODO DE CONCLUSIÓN, MESETAS FINALES

Al leerse el lugar como un pliegue filosófico, materia e idea ya no son la tesis y la antítesis (variables únicas) del lugar, se incorporan como una sola condición sintética, y otros fenómenos se injertan para producir un nuevo devenir. El lugar en su multiplicidad espacial y temporal, es una figura que evoluciona en tiempo real; significativo, designado, identificatorio, relacional o histórico, muta sincrónicamente en la medida que las representaciones que lo construyen se proyectan como realidades virtuales, económicas, políticas, teóricas. Su dinámica múltiple no sólo complejiza la relación que se establece entre éste y el sujeto, además proyecta al individuo en la medida que deviene, porque esta multiplicidad lo torna inmediato y ubicuo, y lo transforma como la **simpatía** foucaultiana: “no se contenta con ser una de las formas de lo semejante; tiene el peligroso poder de asimilar, de hacer las cosas idénticas unas a otras, de mezclarlas, de hacerlas desaparecer en su individualidad —así, pues, de hacerlas extrañas a lo que eran. La simpatía transforma” (Foucault, 1968).

El impacto que las nuevas tecnologías de redes tiene en la forma de compartir el espacio desplaza el discurso de la centralidad y unicidad hacia lo múltiple. Se pasa de una postura eminentemente económica-cuantitativa a un espectro filosófico-cualitativo, como en un pliegue deleuziano, al afirmarse la preeminencia de lo virtual sobre lo real, de lo abreviado sobre lo extenso (Sloterdijk, 2010), el viejo discurso de la suplantación del espacio virtual sobre el real reaparece en una dimensión híbrida, donde lo potencial conduce y comunica a lo real.

El devenir histórico muestra una evolución en la forma contemporánea de concebir el lugar, la *poiesis* construye un fenómeno nuevo que no puede sustituirse en la simulación, y que

enfatisa su extensión profundamente humana. El lugar contemporáneo incorpora dinámicas más profundas que las físico-materiales, más allá de las designadas, simbólicas o metafísicas, de las efímeras o móviles; trasciende esta dialéctica en una proyección de múltiples dimensiones. La multiplicidad como concepto filosófico-espacial sienta las bases para la construcción de un concepto de proyección y coexistencia de realidades plegadas, mutables y simultáneas en el tiempo (sincronía) y en el espacio: **sintopía**.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Airbnb (2020). *About us*. Recuperado el 1 de diciembre de 2020. <https://news.airbnb.com/en-in/about-us/>
- Alonso, E. y Sosa, J. (2017). Superposición de Subjetividades: La ciudad y lo virtual. *Rita* 7, 102-109. [https://doi.org/10.24192/2386-7027\(2017\)\(v7\)\(07\)](https://doi.org/10.24192/2386-7027(2017)(v7)(07)).
- Amann, A., y Pardo, G. (2013). Adapt or die. DAI1 in the ETSAM. *EGA Revista de Expression Grafica Arquitectónica*, 2013(21), 256-262. <https://doi.org/10.4995/ega.2013.1539>
- Augé, M. (2000). *Los “no lugares” espacios de anonimato*. Gedisa.
- Bachelard, G. (2011). *La poética del espacio*. FCE.
- Bayón, F. Cuenca, J. y Caride, J. (2017) Reimaginar la ciudad. Prácticas de ocio juvenil y producción del espacio público urbano. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 12, 21-41. <https://doi.org/10.14198/OBETS2017.12.1.10>
- Benitez, G. (2017). Ciudad digital: paradigma de la globalización urbana. *Bitácora* 27, 1, 79-88. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v27n1.51349>
- Botsman, R. (2010) *What's Mine Is Yours the Rise of Collaboration Consumption*. HarperCollins.
- Cruz, B. (2018). De los no lugares al espacio basura: diseño de los espacios de globalización. *Arte, individuo y sociedad*. <https://doi.org/10.5209/ARIS.56711>
- Debord, G. (1957). *The Naked City*. Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographique. [Litografía]. https://www.frac-centre.fr/_en/authors/rub/rubinventory-319.html?authID=53&ensembleID=705
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos.
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas*. Siglo Veintiuno.
- Foucault, M. (1984). Des espaces autres, conferencia dictada en el Cercle des études architecturales, 14 de marzo de 1967. *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5, octubre, 1984.
- Foucault, M. (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Nueva visión.
- Gallardo, L. (2014). Un lugar extranjero llamado no-lugar. *Revista de arquitectura*, agosto, 2014. <https://doi.org/10.5354/0719-5427.2012.32508>
- Ionescu, V. (2018) The interior as interiority. *Palgrave Communications*. Vol. 4, 1, diciembre 1, 2018, 33. <https://doi.org/10.1057/s41599-018-0088-6>
- Iveson, K. y Maalsen, S. (2019). Social control in the networked city: Datafied individuals, disciplined individuals and powers of assembly. *Environment and Planning D: Society and Space*, 37(2), 331-349. <https://doi.org/10.1177/0263775818812084>
- Kane, S. y Mont, O. (2020). Sharing economy business models for sustainability. *Journal of Cleaner Production*, 266. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2020.121519>
- Kent, S. (2018). Space and antispace, publicado originalmente en *Harvard architectural review*, 1980. https://petersonlittenberg.com/Architecture-UrbanDesign/Space_Anti-Space_TOC.html
- Koolhaas, R. (2002). Junkspace, en *October* 100, 175-190. <http://www.jstor.org/stable/779098>
- Lamprecht, M. (2016). The role of the built environment in human life. *European Spatial Research and Policy* 23 (2), 68-81. <https://doi.org/10.1515/esrp-2016-0011>
- Malpas, J. (2015). Pensar topográficamente: lugar, espacio y geografía. *Documents d'Anàlisi Geogràfica*, 61(2), 199-229. <https://doi.org/10.5565/rev/dag.297>

- Marques, L. y Gondim, B. (2020). Network relationality in the tourism experience: staging sociality in homestays, *Current Issues in Tourism*, 23:9, 1153-1165, <https://doi.org/10.1080/13683500.2019.1594722>
- Montes, J. (2013) Espacio moderno, funcionalismo reduccionista. *Anales de investigación en arquitectura* 3/2013, 41 -55. <https://doi.org/10.18861/ania.2013.3.0.2660>
- Montes, J. (2016). *Arquitectura experimental*. Tesis doctoral. UNAM.
- Montes, J. (2019). *Arquitectura experimental, del cinismo al quinismo*. UNAM y Tecnológico de Monterrey.
- Napadensky, A., y Villouta, D. (2019). Plataformas tecnológicas colaborativas: Entre la ciudad imaginada de la tradición y la reorganizada tras la innovación. *AUS*, 2019(26), 42-50. <https://doi.org/10.4206/aus.2019.n26-08>
- Nilsson, M. (1961). *Greek folk religion*. Harper Torchbook.
- Owyang, J. (2013). The Collaborative Economy. *Altimeter Research*, 1-27.
- Sloterdijk, P. (2010). *En el mundo interior del capital*. Siruela.
- Söderström, O., Klauser, F., Piguët, E., y Crot, L. (2012). Dynamics of globalization: Mobility, space and regulation. *Geographica Helvetica*, 67(1-2), 43-54. <https://doi.org/10.5194/gh-67-43-2012>
- Spanedda, F., y Fusaro, M. (2020). New approaches to housing complexity: designing dwellings in the age of cognitive economy. *City, Territory and Architecture* 7, 19. <https://doi.org/10.1186/s40410-020-00128-5>
- Trachana, A. (2014). La ciudad híbrida. La mediación de las TIC en la experiencia de la ciudad. *Arte, individuo y sociedad*, 26 (2) 233-254. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2014.v26.n2.41279