

El sujeto y la pantalla tecnocapitalista

The subject and the techno-capitalist screen

EÍDOS N°17.
Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo
ISSN: 1390-5007
revistas.ute.edu.ec/index.php/eidos



¹Dr. Sergio Andrés Bermeo Álvarez, ²Dr. Kléber Santiago Cerón Orellana

¹Universidad Central del Ecuador, Quito-Ecuador, sabermeo@uce.edu.ec,
ORCID: 0000-0003-2660-4622

²Universidad Central del Ecuador, Quito-Ecuador, ksceron@uce.edu.ec,
ORCID: 0000-0002-8200-9927

Resumen:

Abstract:

El recinto, como esencia sociocultural y territorial, teje y descose el espacio urbano desde disímiles aristas y estratos conceptuales, generando relaciones y transformaciones propias de la sensopercepción y experiencia cotidiana que el ser social construye desde la conciencia y sentido de pertenencia del lugar, frente al estallido de las fronteras espaciales y temporales que se introducen en los ecosistemas culturales, el cual se muestra ambiguo en sus límites (bordes) al comprender la dualidad de su estado inmanente desde la teoría de los imaginarios. Esto se evidencia en la metodología empleada en los "tres cromosomas" socioespaciales, en la que el objeto-sujeto-artefacto se adscribe a las nociones culturales: modernidad, identidad y parentesco, lo que generan una "ética amurallada" para la ciudad. Detectados en la villé y la cité contemporáneas, se convierten en dispositivos lineales de un conjunto multilineal y bidimensional, compuesto por líneas de visibilidad, enunciación, fuerza, subjetivación, ruptura, fisura y fractura, que al entrecruzarse y mezclarse tienen capacidad de suscitar otros hallazgos mediante variaciones de disposición que constituyen sujetos y pantallas tecnocapitalistas.

The enclosure, as a sociocultural and territorial essence, weaves and unsews the urban space from dissimilar edges and conceptual strata, converge in relationships and transformations typical of the sensorial perception and daily experience that the social being builds from the consciousness and sense of belonging to the place in front of the bursting of spatial and temporal borders that are introduced into cultural ecosystems, which is shown to be ambiguous in its limits (borders) when understanding the duality of its immanent state from the theory of imaginaries. This is evidenced in the methodology used of the three socio-spatial chromosomes, in which the object-subject-artifact is ascribed: cultural: modernity, identity and kinship, which as results contribute to generate a "walled ethic" for the city, detected in the villé and the contemporary cité become linear devices, of a multilineal and two-dimensional set, composed of lines of visibility, enunciation, force, subjectivation, rupture, fissure, fracture that, when interwoven and mixed, have the capacity to provoke other findings through variations of disposition that constitute a techno-capitalist subjects and screens.

Palabras clave: muro-pantalla, tecnocapitalista, ubicuidad, pornocracia visual, operador abstracto.

Keywords: Screen-wall, techno-capitalist, ubiquity, visual pornocracy, abstract operator.

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca conocer cómo la construcción socioespacial del recinto y su continuidad en el tiempo y el espacio nunca llega más allá del alcance compositivo, formal y tipológico, configurado a partir de la domesticación y el habitar de los tipos de ciber-recintos que construyen un puente de enlace entre la plataforma-sujeto (herencia de la naturaleza), el muro-pantalla (herencia del cazador) y la génesis del ocio electrónico (pantalla-sujeto), yuxtapuesta a la metamorfosis de la cultura del espectáculo —desde la nomenclatura de las experiencias y epicentro audiovisuales (Gubern R., 2000)—, legitimadas por los emuladores socio artificiales de la contemporaneidad, los cuales se convierten en plataformas digitales y generan la invención de lo cotidiano (De Certeau, 1996).

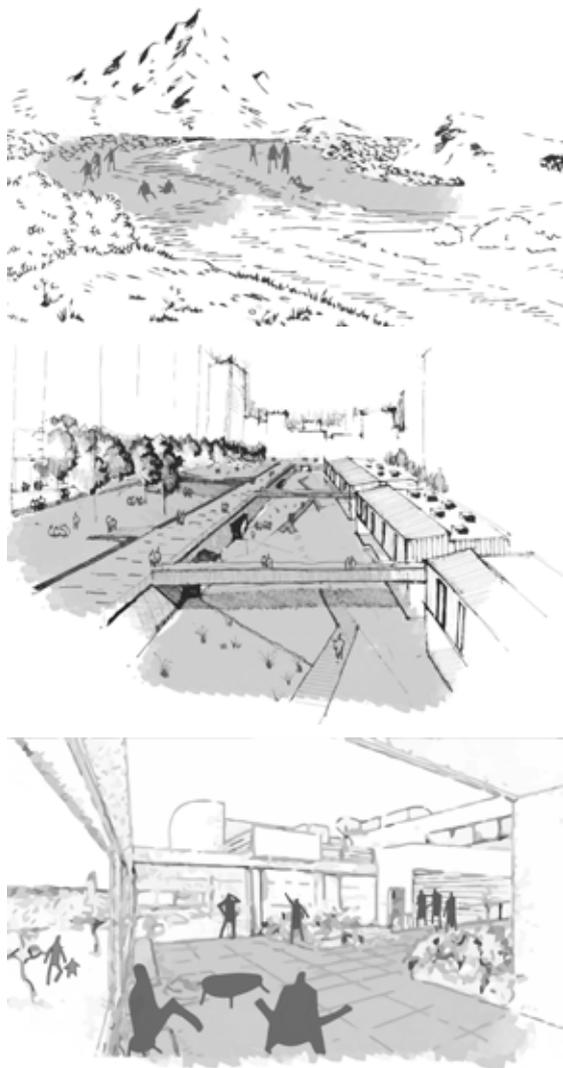


Figura 1. Dimensiones de un recinto
Fuente y elaboración propia.

El recinto, como plataforma, es una experiencia subjetiva e imaginaria que estimula al sujeto a través de las características multidimensionales sobre el territorio del paisaje, vinculado a la atmósfera mística. La arquitectura adquiere conciencia espacial de recinto cuando transmite la experiencia sensible y emocional del lugar ocupado que, a su vez, niega ese no-lugar (Augé, 2008). Las dimensiones pueden conformar recintos territoriales, urbanos o tectónicos vinculados a lo doméstico (figura 1), con una dialéctica activa entre lo mensurable-tangible-virtual que configuran sus límites (Vidal, 2016). Allí se escriben las formas arquitectónicas de la coincidentio oppositorum de otro tiempo, esbozada en miniaturas y en tejidos místicos sobre esta escena de concreto, acero y cristal que entretejen caracteres más grandes del globo, las cuales componen una gigantesca retórica del exceso, en el gasto y la producción (De Certeau, 1996).

El recinto es uno de los vacíos conceptuales en la extensa bibliografía de la teoría de la arquitectura. El término *re-cintus*, como un espacio acotado en constante relación sujeto-objeto que configura el espíritu del lugar (*genius loci*) (Giedion, 2009) se expone en la actual globalización con la incorporación de la telemática (NTIC); estos elementos se tornan abstractos, de ilimitadas variaciones, de muros, plataformas y pantallas. Así, el recinto es un caleidoscopio de flujos arquitectónicos difícil de intuir (Bermeo, 2019), y a partir del cual surge la interrogante: ¿dónde se origina el placer de “ver el conjunto”, de totalizar el más desmesurado de los textos humanos? Dentro de este conjunto, algunas prácticas ajenas al espacio geométrico-geográfico de las construcciones visuales panópticas o teóricas se remiten a una forma específica de operaciones de otra espacialidad (una experiencia antropológica, poética y mítica del espacio), y a una esfera de influencia opaca y ciega de la ciudad habitada, trashumante o metafórica. De esta manera, se insinúa el texto vivo de la ciudad planificada y legible (De Certeau, 1996).

El recinto es el atributo de lo exterior: una dimensión tectónica-táctil, como

define Frampton (1999), un umbral difuso a la espera de relaciones socioespaciales, por tanto, no es el espacio interior-cubierto, sino, es el horizonte externo sostenido entre muros vacíos, cielo, pórtico y redes telemáticas, el cual instaura un discurso utópico y urbanístico. Así, se configura como la abstracción simbólica del espacio homosocial, el cual mantiene distancias, diferencias, tensiones y rupturas entre sus partes, presentes como una estratigrafía semioculta, ofreciendo la capacidad de concebir y construir el espacio a partir de un número finito de propiedades estables, aislables y articuladas, unas sobre otras (De Certeau, 1996).

El ser social ha modificado el paisaje natural para crear un lugar protegido y domesticado con muros. De esta forma, se revela la conciencia del recinto en una porción de naturaleza exterior con un paisaje artificial, inerte y resistente, permitiendo comprender el entrelazamiento indestructible entre el pasado, presente y futuro (Giedion, 1975, p. 2-3). La ciudad concepto, lugar de transformaciones y de apropiaciones, objeto de intervenciones, pero sujeto sin cesar enriquecido con nuevos atributos, es al mismo tiempo la maquinaria y el héroe de la modernidad (De Certeau, 1996).

El problema es que el sujeto, desde que sale de su zona de confort (casa-cueva), se convierte en un cuerpo abierto (paraísos icónicos). El eros cibernético (usuarios consumidores) se transforma en un recinto dinámico-corporal que se escapa de sus líneas de enunciación (deseos) para solaparse en los dispositivos de poder de amplificación y resguardarse en un muro-pantalla (fabricantes-ensambladores), en el que sus ensueños electrónicos (emisores-individuales de señales) constituyen lógicas seriales de seducción, para construir ensoñaciones y paisajes audiovisuales orientados a deseos artificiales que se inscriben en la "pornocracia visual" (Vallejo, 2007). Así, las imágenes se democratizan, se visibilizan y se intercalan en las percepciones de los navegadores de internet (Cerón K., 2015), que se urbanizan en todos los recintos.

Por tanto, el objetivo de esta investigación es conocer el estallido de las fronteras espaciales y temporales

que se introducen en los campos socioculturales de los "sujetos pantallas", para analizar los sentidos simbólicos en la construcción de las imágenes (escopofilia) y la deslocalización que estos producen, producto del tecnocapitalismo, a través de la teoría de los imaginarios que se convierten en nuevos ecosistemas digitales con un efecto invernadero de sobrecarga de información (Girardi, 2000).

La metodología utilizada para desarrollar la investigación, producto de la génesis del ocio electrónico, se la efectuó desde la dimensión descriptiva (estudio etnográfico) y cualitativa-explicativa, orientada al epicentro audiovisual (diario virtual de campo). La etnografía realista, propuesta por Malinowski (Lagunas, 2018), propone que la metodología aplicada se convierta en un corolario conceptual (Cerón K., 2019), el cual se adscribe al escaparate de los deseos impreso en la comunidad universitaria en tiempos de pandemia, y que construye nuevos imaginarios digitales, globales y locales, en la ciudad de Quito, en el marco de la COVID-19 (Perugachi, 2021), desde la mirada del tecnocapitalismo.

Finalmente, la estructura conceptual se construyó en función de la teoría de los "tres cromosomas" (modernidad-sujeto-pantalla) que parte del método "funcionalista", adscrito a la fase de "colonización virtual" que consiste en analizar cómo se entretajan los imaginarios digitales en los sujetos urbanos, fruto de la cuarta revolución tecnocapitalista. Estos procesos acelerados, como estudio de caso, no permiten crear una conciencia del objeto (recinto). En la recolección de metadatos se constató que no se llega a conocerlo ya que la sociedad de la información lleva consigo una nueva utopía: la construcción de sociedades inteligentes o smart cities, que desbordan marcos simbólicos mediante nuevos actores sociales, espacios digitales, formas de interacción social, las cuales constituyen otras formas de desigualdad (Perugachi, 2021).

De esta manera, se conoció la modernidad (objeto) desde el andamiaje de la antropología social, se analizó la identidad del usuario-consumidor en la comunidad universitaria en tiempos de

pandemia, la cual se adscribe al eros cibernético (sujeto) desde la veracidad de un orden tecnológico científico y explica el referente cibernético orientado al parentesco (realidad humana) versus el pensamiento filosófico que se adscribe al recinto como ecosistema cultural (jerarquía de poder), que se hace y deshace incesantemente en la arquitectura mental del sujeto (Cerón K., 2019). Los criterios utilizados deben entenderse de una manera diferente a la materialidad tangible de la arquitectura, así, las relaciones entre el objeto-sujeto-contexto (real o virtual), son el punto de partida del recinto re-territorializado, por lo que el valor de la arquitectura depende tanto del artefacto, el sujeto, vacío y lo no construido, manifestándose “la permanencia del recinto como operador abstracto, por ser componente esencial en sí mismo, como lo es el espacio y la tectónica en la esencia de la creación arquitectónica” (Vidal, 2016, p. 9).

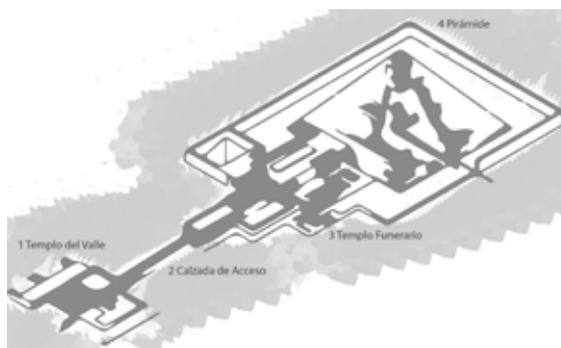


Figura 2. Necrópolis egipcia. Recinto territorial abierto, funerario y monumento. Fuente y elaboración propia.



Figura 3. La polis griega. Recinto urbano, cerrado, amurallado, indivisible. Fuente y elaboración propia.

II. DESARROLLO DEL ARTÍCULO

El recinto como un operador arquitectónico

La arquitectura egipcia (figura 2), formada por tumbas-ofrendas, adquirió una función de mastaba, un recinto territorial abierto, funerario y monumento que marca los límites de la masa muraria, además, se constituye como un referente visual desde los límites del desierto. Este tipo de recinto trabajaba sobre el concepto de proximidad y control de los límites: mientras más cerca uno se encuentra, su geometría pierde su belleza, pero contrasta con la horizontalidad de sus plataformas; en cambio, a mayor distancia, resulta asombrosa, como un símbolo monumental de verticalidad bajo una organización arquitectónica abstracta, repetitiva y tripartita: templo del valle, calzada ascendente y templo funerario (Assmann, 2005). Estas características la distinguen del sistema espacial: lo presente, discontinuo y fático (De Certeau, 1996).

La arquitectura egipcia estructuró los recintos como un operador de lugares sagrados-monumentales, dando paso a los recintos urbanos como los tabernáculos, templos y foros romanos. El ágora helénica, atrio, mezquita judía, panteón y acrópolis griega configuran límites acotados, abstractos y simbólicos. El recinto urbano permite al sujeto adquirir una visión interior-exterior, integrando la trama urbana al enmarcado porticado que genera un gran vacío en la ciudad, como en el caso del campo de marte (Giedion, 1993). Esta magnificencia de los templos sigue siendo asombrosa, aunque el recinto sea el gran ausente por la desaparición de sus elementos que permitían entender su configuración, el orden espacial y organizaba un conjunto de posibilidades, tanto al circular como al prohibir con el muro que impide avanzar, crea discontinuidad al operar selecciones en los significantes de la “lengua espacial”, al desplazarlas por el uso que hace de ellas, dedica a la inercia o al desvanecimiento (De Certeau, 1996).

Estos límites conformaron las ciudades como recintos amurallados — Egipto, Grecia, Roma— (Aymonino, 1982)

pero en la actualidad de las ciudades globales, los límites son más difusos y expandidos. La idea de ciudad como recinto sigue vigente al habitar entre las relaciones de la estructura edificada y los vacíos urbanos. La polis griega (figura 3) es una planificación territorial con base en recintos urbanos y organización cívica, con partes que interactúan entre sí (Benevolo, 1982). Estructuras espaciales como el muro, columnas, dintel, plano horizontal y vertical se extienden en unidades de “manzanas” como un organismo a gran escala, a través del vaciamiento de la trama urbana que se ajusta a las formas del paisaje mediante planos, lo que permite las relaciones cívicas, establece límites visuales y crea una atmósfera colectiva (Vidal, 2016, p. 369), definiendo contemporáneamente una simbología del inconsciente y ciertos procedimientos de la subjetividad manifiesta en el discurso de los lugares émicos, fágicos, no lugares y espacios vacíos (Bauman, 2002).

El componente espacial que genera la unidad en la trama urbana surgió debido a la disposición de las casas romanas con atrio, en torno a un eje longitudinal (casas griegas) y la organización a partir de la sala de recibo del pater familias, resaltando las relaciones sociales, tanto públicas como privadas (figura 4). Esta adopción de forma

arquitectónica la convierte en un recinto tectónico que ofrece a la vivienda un espacio abierto y continuo, y se relaciona con las arterias de la ciudad (Frampton, 1999), constituyendo la fenomenología de la experiencia en el debate cultural; en ella se concentrarán, a la vez, las pesadillas que nos atemorizan y las esperanzas que nos mantienen activos.

Con la caída del imperio romano, estas tramas urbanas quedan olvidadas. Y son los recintos agrarios (conventos y bibliotecas) los que custodian los libros de la cultura romana (Benevolo, 1982). La cultura islámica del siglo VII fue la base para la expansión árabe y el nacimiento de las primeras mezquitas, construidas aprovechando los restos romanos, sin embargo, otros fueron nuevos: recintos tectónicos cercados con muros, pórticos y vegetación que aduce a la horizontalidad, así como torres, elemento monumental de verticalidad, lugares de congregación donde se originó el islam, “la casa del profeta” (Vidal, 2016, p. 377). El recinto se traslada a la arquitectura islámica residencial como un organismo independiente, confinado y configurado (conjunto de habitaciones) alrededor de un patio, pero fueron los jardines que rodean por sus cuatro lados los operadores supraarquitectónicos que demarcan el recinto doméstico como un lugar de tranquilidad.

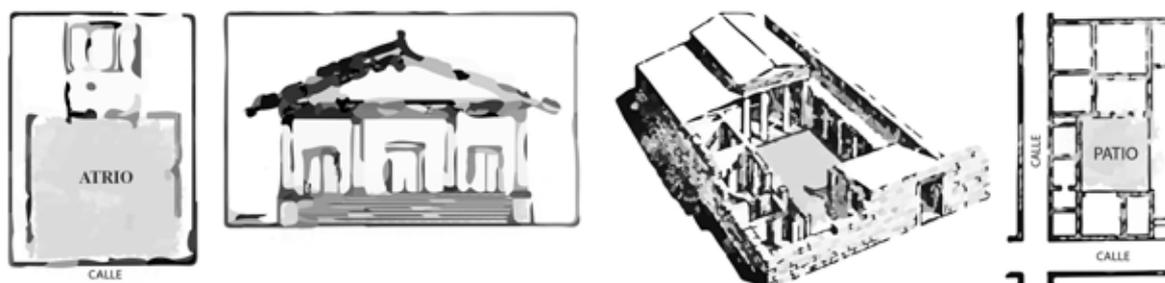


Figura 4. Casa romana con atrio y casa griega con patio. Recinto tectónico, abierto y continuo. Fuente y elaboración propia.



Figura 5. Iglesia de San Pedro (Vaticano). Recinto tectónico definido. Fuente y elaboración propia.

En consecuencia, la arquitectura en la edad del humanismo se construye sobre las ruinas, heredando la sensación espacial de la conciencia de recinto, que permitió a los arquitectos renacentistas y barrocos encontrar el operador arquitectónico para reestructurar la ciudad del siglo XVII y XVIII con nuevos centros urbanos, desde la participación comunitaria (Palladio, 2008). Así, el recinto adquiere una relación entre la riqueza espacial interior y elementos de su contexto, siendo el paisaje religioso el centro dominante de la ciudad (Iglesia de San Pedro, figura 5). Con su vaciamiento de muros en el interior y la cúpula monumental con el recinto definido (columnatas barrocas de su plaza exterior) hace posible que el tejido urbano se libere del marcaje que la liga exclusivamente a la memoria de la etnia, y se abra a la memoria de la especie, lo que conlleva tensión entre memorias étnicas y memorias universales (Barbero, 2003).

Esta experiencia de la arquitectura clásica acarrió una crítica reflexiva por parte de los primeros arquitectos modernos frente al rechazo del historicismo y la reproducción (figura 6), sin embargo, los recintos clásicos sirvieron para su formación intelectual a través de la contemplación de los diferentes elementos del operador del recinto, abstraído en sus innumerables viajes por las culturas de las civilizaciones antiguas, en búsqueda de una nueva arquitectura (Benvolo, 1972). Ronchamp es uno de los edificios modernos en los que Le Corbusier, en sus viajes a Oriente, comprendió la herencia clásica de los límites de una plataforma a través de un entramado estructural y de aproximación, en este caso, delimitados por un denso bosque de pinos, recinto que cobija a la obra del santuario (Frampton, 2001) como

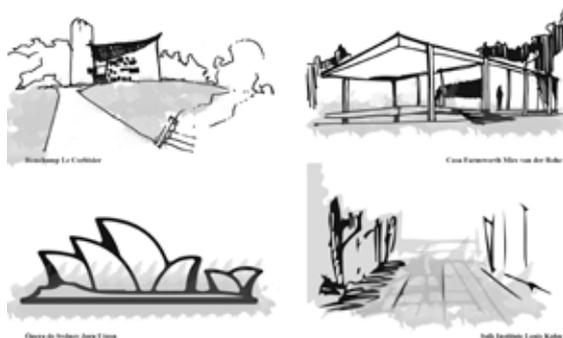


Figura 6. Primeros recintos modernos
Fuente y elaboración propia.

una heterogeneidad simbólica, cuya expresión más cierta está en los cambios que atraviesan los modos de experimentar la pertenencia al territorio y a las formas de vivir la identidad.

Mies van der Rohe, en sus edificios, muestra “la lejanía de su poética en la proximidad de su presencia bajo una faz nueva y amable donde el sereno espacio del recinto se encuentra estructurado” (Vidal, 2016, p. 387). El uso del operador abstracto del recinto lo utiliza como un nexo atemporal, reduciéndolo hasta su máxima desnudez para establecer dos tipos de recinto (cerrado o patio y abierto o plataforma), desde un espacio intermedio (calle-edificio) cedido al peatón. El elemento del operador arquitectónico que utiliza es el muro vertical transparente para captar los límites visuales e integrar el interior y exterior, como la casa Farnsworth, así también, láminas horizontales definen los límites verticales, como el edificio Seagram, el cual mantiene un retranqueo ante los límites urbanos (Schulze, 2019) que tejen esos intercambios, a través de los cuales se hace visible la imposibilidad de pensar por separado sobre los procesos de la modernización industrial y tecnocapitalista de las dinámicas culturales de la modernidad (Barbero, 2003).

Jørn Utzon (1963) maneja los recintos abiertos como elementos de delimitación (espacio-entorno). Sus proyectos de vivienda contienen al recinto doméstico en una relación con la escala urbana, como la casa Can Lis o el recinto urbano, como la Ópera de Sídney, cuya plataforma y cubierta se abren hacia la ciudad. Louis Kahn, con el manejo de basamentos como recinto abierto, tal como se expresa en su obra del Salk Institute, donde el bloque de laboratorios posa en forma simétrica frente al recinto central en dirección al océano albergando sensaciones (Scully, 1993). Mientras que para Giuseppe Terragni, su nueva manera de entender al operador arquitectónico es por medio del “espíritu” y no de la forma, la Casa del Fascio, el Palazzo Littorio, el Proyecto A y el Danteum buscan una sintonía con las ruinas romanas circundantes mediante un gran muro flotante y macizo que se fusiona con la eternidad a manera de un recinto reservado y severo (Terragni, 1980).

Frente a la arquitectura clásica y sus representantes, como Andrea Palladio, Donato Bramante, Miguel Ángel Buonarroti, Gian Lorenzo Bernini, Filippo Brunelleschi, Rafael Sanzio, León Batista Alberti, Jacopo Barozzi de Vignola, Ustad Ahmad Lahauri, Ictino, Karl Friedrich Schinkel, los arquitectos de la modernidad han evolucionado a partir del recinto clásico. Por ejemplo, Frank Lloyd Wright, Alvar Alto, Walter Gropius, Richard Meier, César Pelli, Mario Palanti, Philip Johnson, Ieoh Ming Pei, Oscar Niemeyer, Lina Bo Bardi, Vilanova Artigas y Mendes da Rocha, lo han hecho con el uso de recintos abiertos y definidos al exterior de sus proyectos, prologando el espacio interior.

La nueva generación de arquitectos entretejen nuevos imaginarios digitales como Norman Foster, Rafael Viñoly, Jean Nouvel, Buckminster Fuller, Frank Gehry, Kengo Kuma, Tadao Ando, Zaha Hadid y Renzo Piano, quienes utilizan el concepto de recinto elevándolo a un operador abstracto a través de la virtualidad de los elementos que provocan una indeterminación espacial, fragmentada con la clasicidad heredada y la tensión entre la gravedad y anti-gravedad de los materiales y volúmenes que circunscriben al recinto abierto (Frampton, 2009).

Esta última generación, desde la década de los 70, introdujo la cibernética en el ámbito arquitectónico digital mediante “relaciones dinámicas, flujos, geometrías no euclidianas, integración de modelos naturales” (Ortega, 2009, p. 8) y abordados por arquitectos predigitales de manera más metafórica que instrumental. Esta tecnología digital permite escapar del exceso de carga iconográfica, histórica y semántica del posmodernismo, sin embargo, la conciencia del recinto sigue impresa en el performance de las obras arquitectónicas con nuevas versiones organizativas de sistemas que se orientan a la “aldea global”.

Lo virtual en arquitectura recupera el concepto del recinto como operador arquitectónico a través de diagramas y abstracciones que permiten sintetizar los flujos fenomenológicos de manera implícita (Bermeo, 2019), estableciendo un modelo informacional y experiencia social, con el paradigma de comunicación desde

el que se busca regular el caos urbano. Se trata del paradigma tecnológico, centrado sobre el concepto del flujo, entendido como tráfico ininterrumpido, interconexión transparente y circulación constante; los ciudadanos circulan porque no se los quiere reunidos, sino conectados (Barbero, 2003).

“Lo virtual es la posibilidad de mirar la realidad y ver cosas que no existen, pero que, en cierto modo, están presentes dentro de esa realidad, aunque aún no hayan sido actualizadas” (Ortega, 2009, p. 131), y proponer recintos con características dinámicas, inmateriales, en un nuevo operador tripartito (movilidad-parámetros-topología), lo que proporciona sensibilidades arquitectónicas y aproximaciones compositivas de flujos superpuestos a densidades, intensidades y temporalidades. Ahora, el complementario del operador es un edificio que genera campos de fuerza entre el recinto hipermoderno abierto (figura 7) con espacios de gradientes dinámicas e inseparables (Bermeo, 2019).

Los recintos son campos líquidos con características acuosas de flujo y transformación en el tiempo, que se convierten en formas, son flexibles, distinguen entre fuerza-objeto-sujeto, entre flujos y singularidades, lo que da paso a la teoría cibernética de la arquitectura en el siglo XXI. De ahí que no se construyan plazas ni se permitan recovecos en la sociedad de la información; lo que interesa es la ganancia en la velocidad de circulación, así, el espacio (saber y poder) fomenta un carácter político en la arquitectura, en función de los objetivos y las técnicas de gobierno de las sociedades (Barbero, 2003).

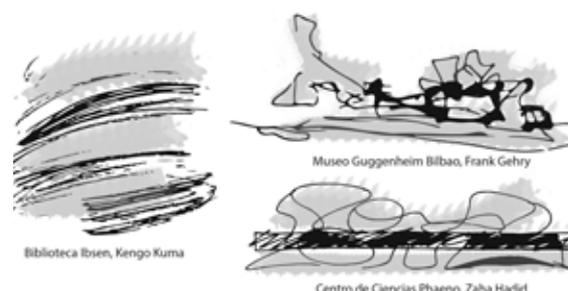


Figura 7. Recintos hipermodernos
Fuente y elaboración propia.

Finalmente, la herencia del recinto se define como un operador abstracto que se utiliza para fusionar varios elementos interrelacionados entre sí y en un continuo espacial exterior, coproduciendo sensaciones en el sujeto, de acuerdo con el lugar en el que se desplaza. El recinto completa la obra arquitectónica durante su existencia alcanzando una simplicidad y pregnancia que aporta valor y significado a la arquitectura (Giedion, 2009), y como límite natural, posee su elemento corpóreo (edificio). Estos límites se han materializado a través de plataformas como elemento horizontal que diferencian la topografía natural; también, el muro, dintel o pantalla como elemento vertical se contraponen al plano y trabaja con la opacidad del material (Giedion, 1993). En lo sucesivo, el recinto ya no comprende islas que escapan al derecho común; las ciudades sirven de modelos a una racionalidad gubernamental que va a aplicarse al conjunto del territorio (Foucault, 2012).

Los límites en arquitectura (Giedion, 2009) funcionan como el operador abstracto en multiplicidad de relaciones y superposiciones (geométrico-natural), “límites que bien pueden ser dominadores, predominantes, ambiguos, difusos, contextuales, sensitivos o atmosféricos” (Vidal, 2016, p. 413), que pueden mantenerse intactos o mutar hacia otros niveles. De esta manera, el operador adquiere diferentes escalas (recinto territorial-nivel supra-arquitectónico) con límites naturales de carácter visual, mientras que, a escala de ciudad, el recinto urbano está subordinado al trazado urbanístico y arquitectónico. El recinto tectónico es la formación propia de un orden interno cuya masa está compuesta por el volumen y

sus vacíos. Los límites de la arquitectura vienen dados por las demarcaciones del recinto a través de sus elementos: la plataforma y el muro (Vitruvio Polión, 2009).

De acuerdo con “los cuatro elementos de arquitectura” de Gottfried Semper (1989), bajo el análisis de la cabaña caribeña, la arquitectura conforma podio, hogar, cubierta y membrana tejida. En cambio, Frampton (1999) lo clasifica como la oposición entre el Earthwork (podio-hogar) y el Roofwork (estructura-membrana). A su vez, Aparicio (1995) define la pesantez estereotómica de la plataforma y la ligereza tectónica del muro. El modelo de recinto urbano como operador abstracto pasa a ser la matriz de la cual se producen los reglamentos que se aplican al conjunto de Estado, se lo puede definir como el proyecto de crear un sistema de reglamentación de la conducta general de los individuos en el que todo está controlado, de tal manera que las cosas se mantengan por sí mismas, sin que sea necesaria una intervención (Foucault, 2012).

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La plataforma-sujeto: límite vertical del recinto estereotómico

La dualidad plataforma-muro, como un elemento estereotómico, proveniente de la cueva, cuyo espacio se encierra hacia adentro, separa la continuidad del entorno que la rodea, aísla el objeto arquitectónico y solo se ilumina perforando su pesada materia. Este, que con el pasar del tiempo evolucionó a la cabaña primitiva (Aparicio, 1997), poseedora de un elemento preponderante, la cubierta límite vertical, expresada a través de sus plataformas en un alzado. La cabaña primitiva (hogar) se convierte en el primer templo, lugar sagrado y morada concebida formalmente como un símbolo vertical (figura 8), referencia de lo telúrico, trabaja a compresión mediante un sistema de apilamiento masivo vertical que le permite gravitar sobre la tierra (Frampton, 1999), contribuyendo a las relaciones entre el ejercicio del poder político y el espacio del territorio, lo que produce relaciones enteramente operatorias.

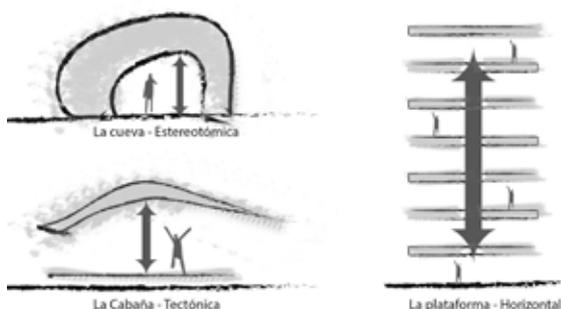


Figura 8. La plataforma límite vertical
Fuente y elaboración propia.

El suelo natural únicamente puede ser el elemento unificador de continuidad del recinto, mientras que la discontinuidad de las plataformas construidas acentúa el carácter estereotómico frente al recinto abierto. La presencia de un recinto es la adición de sus plataformas, convirtiendo al paisaje en ese discontinuum de la naturaleza. Este recinto se da por dos tipos preexistentes (adición-elementos naturales), los que definen a la plataforma como elemento horizontal, que superpuesto forma un operador arquitectónico vertical (figura 9), el cual mantiene al hombre en virtual unión con el suelo, a través de una axialidad horizontal (Aparicio, 1995, p. 22).

Los límites del recinto, en cuanto a las plataformas, conforman una atmósfera a través del concepto de tejer (Semper, 2004), es decir, configuran una continuidad. Tejer el límite (figura 10) determina el recinto como una sola pieza que une distintos elementos ocultos a simple vista, mientras que entretejer hace referencia a un recinto estereotómico continuo. El tejer plataformas conlleva a situar el límite del recinto entre la arquitectura y lo que no es. Crean en la plataforma del recinto una emoción espacial que surge de lo estereotómico. La emoción es el movimiento del espíritu y del cuerpo a través del espacio arquitectónico que conforma una atmósfera de supresión del tiempo, sin embargo, el sujeto se encuentra en constante movimiento atravesando la luz, sombra, oscuridad, ejerciendo recorrido, lo que constituye exclusivamente un elemento del espacio de sostén que asegura cierta distribución espacial.

El recinto no solo constituye un elemento del espacio, sino que se inscribe en un campo de relaciones sociales (Foucault, 2012). El recinto estereotómico es el acto de dominar mediante relación con la monumentalidad (Herrmann, 1984, p. 169) y conectado con lo natural. Este tipo de construcción tiene un desarrollo tridimensional, aparece “un continuum de materia” (Aparicio, 1995, p. 171), mientras lo estereotómico vincula al sujeto a una naturaleza muerta y sublima la vida en el interior del recinto; la referencia del exterior cercano es discontinuo, íntimo, introvertido y espiritual (Campo, 1996) (figura 11).

La red digital, en el siglo XXI, promueve la muerte social del sujeto, y estos cambios son causados por los bits (Mitchell, 2001). El recinto estereotómico tradicional es incompatible con la coexistencia del ciberespacio en la red de la era electrónica. Antes, las plataformas necesitaban la frecuencia del sujeto, ahora, con los bits, trasladan información, son intangibles y no atraen al sujeto, la materia se fragmenta y dispersa, el operador arquitectónico no se mantiene, la vida pública va desapareciendo, la plataforma se desmaterializa, el recinto se

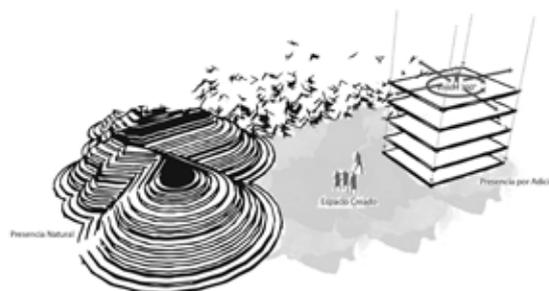


Figura 9. La plataforma - presencia por adición
Fuente y elaboración propia.



Figura 10. La plataforma. Tejer el límite
Fuente y elaboración propia.

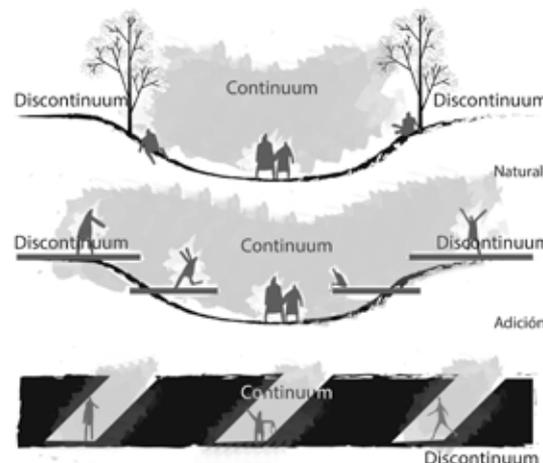


Figura 11. La plataforma. Continuum y discontinuum
Fuente y elaboración propia.

resignifica frente al consumo de las nuevas tecnologías de la comunicación que parece disolver los elementos espacio-temporales y crear nuevos entornos colaborativos (Perugachi, 2021).

Las plataformas horizontales formaban circuitos alrededor del recinto (luz, calor, textura, visión), pero su desmaterialización elimina al recinto como aparato unificador, y es reemplazado por la telemática. “La primitiva era industrial de mecanismos pasivos se ha terminado, ahora los objetos piensan y se conectan incansablemente” (Mitchell, 2001, p. 10) hasta construir una e-topia, en función de las necesidades sociales, puesto que la materialidad histórica del recinto, en su conjunto, sufre devaluación, su “cuerpo espacio” se traslada a nuevos ecosistemas digitales (Perugachi, 2021, p. 149).

Las plataformas desmaterializadas interactúan con el sujeto, su configuración material-inmaterial, espacio corporal-ciberspacio, son habitados y fluyen de lo íntimo-privado a lo global-público (Gibson W., 2015). “La arquitectura ya no es simplemente el juego de volúmenes bajo la luz: ahora incluye un carácter lúdico de la información digital bajo el espacio” (Mitchell, 2001, p. 48), en la cual el sujeto-muralla llega a ser un habitante del entorno electrónico. El tráfico en la red se ha saturado debido a la migración masiva al mundo virtual (Perugachi, 2021, p. 149).

Los romanos creían que los recintos antiguos poseían un espíritu específico, *genius loci*, en cambio, la desmaterialización de la plataforma crea un entorno aumentado electrónicamente, controlado digitalmente e hipersensible a las necesidades de los sujetos, como se evidenció en la desespacialización, que

significa que ese espacio urbano se enlaza con la conexión; esa descorporización contribuye a la mutación sociocultural que se asocia al debilitamiento de lo real que experimenta el desarraigado sujeto metafórico contemporáneo en la fabulación que produce la constante mediación y entrecruce de información y de imágenes (Barbero, 2003).

Las plataformas virtuales se fusionan con los muros digitales como si se tratara de un sistema estereotómico virtual: el cibercuerpo se conecta (figura 12). Las plataformas clásicas permitían desplazarse de manera horizontal y activar verticalmente los distintos niveles. Los resultados obtenidos permiten el flujo de la información en la interfaz de la red e interconectan distintas plataformas en el entorno arquitectónico virtual. El sujeto presencial muta hacia un sujeto transformado (Haraway, 2013) que interactúa con el objeto arquitectónico, el cual pasa de ser esqueleto y piel —en la antigüedad— a ser una materia fisiológica mecánica de la revolución industrial. De esta manera, se ha reinventado el actor social, que busca nuevas estrategias de supervivencia tecnológica y subsistencia, regresando su mirada a entornos más ecológicos (Perugachi, 2021). Es por ello que los edificios se desmaterializan en sistemas nerviosos artificiales, con capacidad permeable para distribuir bits (Mitchell, 2001). Este flujo tecnológico, convertido en coartada de otros flujos más interesados, devalúa la memoria cultural hasta justificar su arrasamiento (Barbero, 2003).

El recinto-plataforma digital (recinto-tectónico) desmaterializado es un ciberspacio que pertenece a un grupo heterogéneo (cibersocial) (Gibson W., 2015).

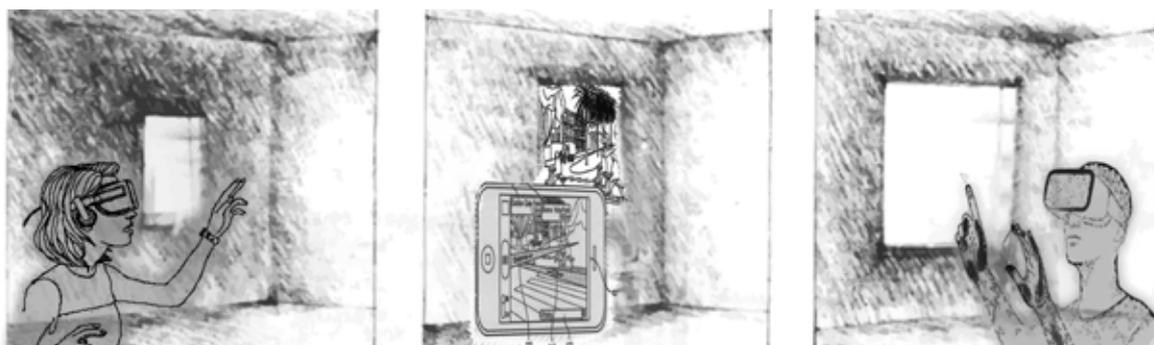


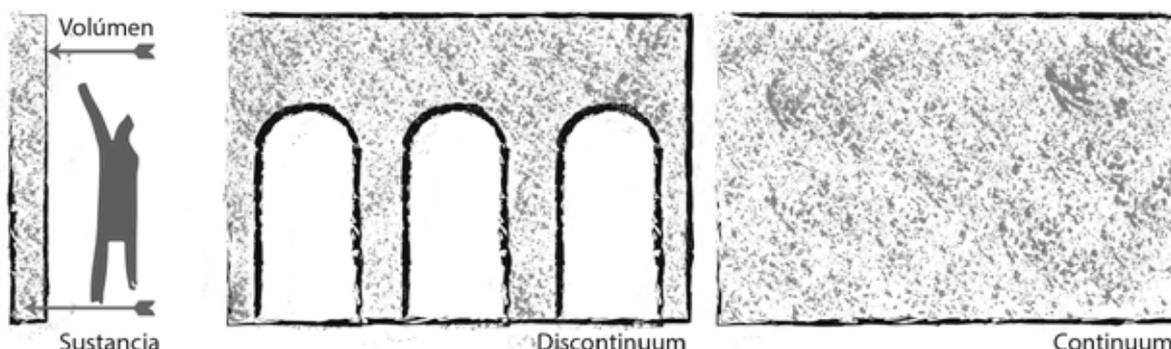
Figura 12. La plataforma digital. La desmaterialización
Fuente y elaboración propia.

El ciberespacio, precisa Heim, “no es otra cosa que una especie de laboratorio de metafísica platónica, de ontología erótica, en el sentido platónico del término” (Maldonado, 1999, p. 64), mediante telepresencia y una descorporalizada sensorialidad humana cuyas técnicas digitales son autónomas respecto al cuerpo. Así, es un espacio poscorporal con lugares “inteligentes”, con flujo de bits, que se superpone en las plataformas. Los ciudadanos, sin referentes a los que aspiran su reconocimiento, sienten una inseguridad mucho más honda interpuesta por la propuesta de una ciudad configurada a partir de circuitos conectados en redes. Este descentramiento apunta a un ordenamiento territorial que privilegia las avenidas, rectas y diagonales, en su capacidad de operativizar enlaces, conexiones de flujos versus la intensidad del encuentro y la peligrosidad de la aglomeración que imposibilita la plaza como conector urbano (Barbero, 2003).

El muro-sujeto: límite horizontal del recinto tectónico

Como evolución conceptualmente tectónica de la cabaña, templo sagrado vertical, (cerramientos-vallas-muros) protegen el hogar, surgiendo así la casa como símbolo horizontal (figura 13). La casa-patio, con sus muros perimetrales, tiene un sentido horizontal expresado en la planta, su estructura es ligera y abierta, un entramado tectónico que trabaja a compresión-tensión (Aparicio, 1997). Los muros sociales tienen la capacidad de conformar un volumen con propiedades de fluidez e integración entre el interior-exterior.

Un muro tectónico potencia la sombra como resultado de la luz,



mientras que la ausencia de materialidad potencializa el suelo y su conexión con el exterior. El muro es esencialmente aéreo, elemento que se opone a la fuerza de gravedad (Frampton, 1999), siendo subterránea la única centralidad que admite la ciudad hoy, en el sentido en que le da Maffesoli, y que remite sin duda a la multiplicación de los dispositivos de enlace del poder tematizados por Foucault, como los nuevos escenarios virtuales de comunicación (Barbero, 2003). El muro está contenido por un volumen-contenedor de sustancias y produce una discontinuidad, dando un carácter tectónico al recinto; su sustancia es maciza y produce una continuidad que acentúa lo estereotómico (figura 14), así como el descubrimiento de que el muro ya no es solo un espacio ocupado-construido, sino es en la ahoridad un espectro comunicacional que conecta entre sí sus diversos territorios; la velocidad deconstruye los muros sedimentados.

La ausencia de un recinto se da por la sustracción de los muros, convirtiendo al paisaje en ese *continuum* de la naturaleza. Por otra parte, en el recinto hay dos tipos de ausencia que nacen de su misma naturaleza: la ausencia por sustracción y ausencia por no construcción (figura 15).

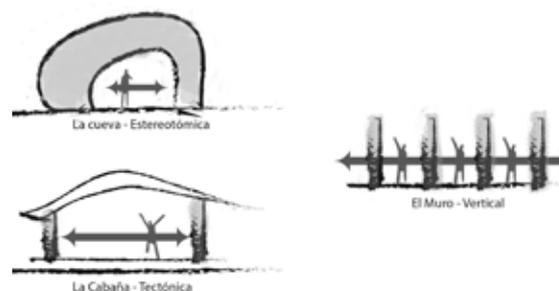


Figura 13. El muro. Límite horizontal Fuente y elaboración propia.

Figura 14. El Muro. Continuum y discontinuum Fuente y elaboración propia.

El muro es un elemento vertical que forma un operador arquitectónico horizontal, produce una axialidad vertical, una centralidad del hombre que lo aísla de la tierra y el paisaje (relación con el sol) (Aparicio, 1995, p. 22). El muro vertical (luz-gravedad) (figura 15), frente a las nuevas condiciones de vida en la ciudad, exige la reinención de lazos socioculturales, con las redes audiovisuales efectuando una nueva diagramación de los espacios e intercambios urbanos (Barbero, 2003).

Los sistemas constructivos y nuevos materiales del siglo XX —muro contemporáneo— adquieren la propiedad de transmaterialización (Aparicio, 1997), es decir, su materia sufre mutaciones en su estructura (efecto-luz-visión) y adquiere propiedades: transparentes, translucidas y opacas (Aparicio, 1997, p. 211). En el muro transparente (espacio-luz-visión) es continua y total; el muro se desmaterializa y el paisaje se hace materia, la innovación del vidrio plano (pantalla) se encierra en el paisaje, es gravitatorio, dinámico y cambiante, es el espacio de la certeza.

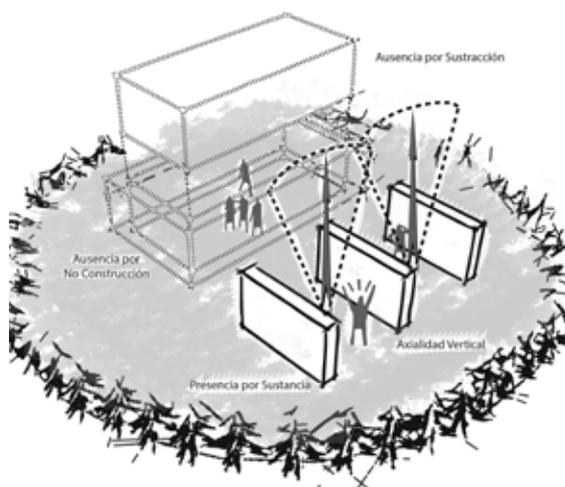


Figura 15. El Muro. Ausencia y presencia
Fuente y elaboración propia.

En el muro translucido la luz es materia, continua y difusa, la visión es discontinua, gracias al vidrio y alabastro, su espacio encierra la luz, es leve, estático y sin tiempo, es el espacio de la intuición. En cambio, en el muro opaco (luz-visión) es discontinua, el muro se hace materia, es un espacio sin dimensión, su única referencia es el tacto, el sonido y la gravedad, es el espacio de la negación y silencio. La opacidad puede ser de materia o de reflejo, la primera pone énfasis en la textura del muro, la segunda da un efecto de reverberación (espejo) dentro de la arquitectura a aquello que no es arquitectura y viceversa (figura 16).

El muro-vidrio-pantalla posibilita una experiencia-simulacro de la ciudad global: la pantalla se convierte en una plataforma virtual, permite acceder a imágenes disímiles, mientras el sujeto configura su “arquitectura mental” frente a la prefabricación de los flujos-consumos (luz-sombra urbana). Esta convierte al sujeto en un cuerpo obsoleto y desprogramado conformando una atmósfera a través del concepto de anudar (Semper, 2004), entendiendo al nudo como un cuerpo extraño en volumen o sustancia que une a dos o más muros como una red. El nudo conlleva explícitamente a la discontinuidad de la estructura muraria tectónica, posibilitando que el límite del recinto tenga continuidad entre diferentes elementos (objeto-sujeto-pantalla). El anudar genera una emoción temporal ligada al concepto tectónico, que pone en interacción el todo y las partes en disfrute de esa contemplación (figura 17).

Por otro lado, el muro opaco se transforma en un espejo, refleja (luz y visión), duplicando un espacio de continuidad infinita de la naturaleza; se hace materia en el muro, una muralla



Figura 16. El Muro. Transmaterialización del muro
Fuente y elaboración propia.

cambiante en espacio y tiempo, establece un primer plano (lejanía). Lo que no es arquitectura se hace reflejo, constituye la pérdida del sentido de pertenencia en el que la racionalidad formal-comercial ha acabado con el paisaje en que se apoyaba la memoria colectiva, en el que, al normalizar las conductas, tanto como los nuevos materiales inscriptos (edificios), se erosionan; provienen de un orden construido sobre la incertidumbre y la desconfianza que nos produce el otro. En Ecuador se aprobó el rastreo satelital mediante GPS en los teléfonos inteligentes de las personas con cerco epidemiológico. Las tecnologías, machine learning, inteligencia artificial y los sistemas de información geográfica GIS, no solo permiten identificar los riesgos sino también controlarlos (Perugachi, 2021).

La ciudad virtual es un recinto y responde expandiendo al anonimato que adecuaba el no lugar. Esa reconfiguración conforma sensoriums, frente a la dispersión y la imagen múltiple que, según Walter Benjamin, conectaban las modificaciones del aparato perceptivo del transeúnte en el tráfico de la gran urbe (Barbero, 2003), transmateraliza la plataforma cuando esta adopta un material de reflejo (muro líquido-horizontal). Estas propiedades del reflejo virtual distorsionan el espacio real convirtiéndolo en dispositivos que ahora conectan la estructura comunicativa. En el siglo XXI, el muro evoluciona por la materialidad (silicio) y se desmaterializa en pantalla (figura 18), sustituyendo su sustrato de materia física por semiconductores miniaturizados en chip que se lee en la pantalla (Mitchell, 2001).

El muro como materia tangible posee permanencia e individualidad, propiedades de la mecánica cuántica, mientras que la pantalla alude a la desmaterialización en macrofísica, acorta el ciclo de vida por medio de la obsolescencia programada, constituye imágenes ilusorias, evanescentes: “la información es información, no materia o energía” (Wiener, 2019, p. 132) “la información es información, no espíritu o subjetividad” (Günther, 1964, p. 18). El sujeto, “animal catóptrico” (Eco, 2012, p. 25), desde tiempos remotos,

ha experimentado el reflejo de su rostro y del paisaje sobre la superficie líquida (extensión reflectante) y duplica ilusoriamente la realidad.

La pantalla, al igual que el “espejo social”, se presenta como una serie de imágenes sucedáneas (Gibson J., 1954), producidas por tecnologías icónicas, cuyos lugares o sucesos están ausentes cuando se los percibe. Esta conforma un espacio causal, así el muro es un objeto tridimensional-proximal-pantalla, es un objeto distal del observador (Brunswick, 1956). De acuerdo con Piaget (2013), la pantalla es solo una máquina para producir imágenes representadas, y según las tablillas expuestas por Brunelleschi, quien utilizó el espejo para reproducir sus primeras perspectivas como medio de representación realista (Gioseffi, 1957), ahora se cataliza la plataforma virtual, la experiencia doméstica(da). Es desde casa que el sujeto ejerce ahora cotidianamente su participación en la ciudad (Barbero, 2003). Una nueva ruptura global que depreda economías y a la naturaleza, cosifica e instrumentaliza lo humano. Y, además, presenta nuevos problemas éticos y legales (Perugachi, 2021).

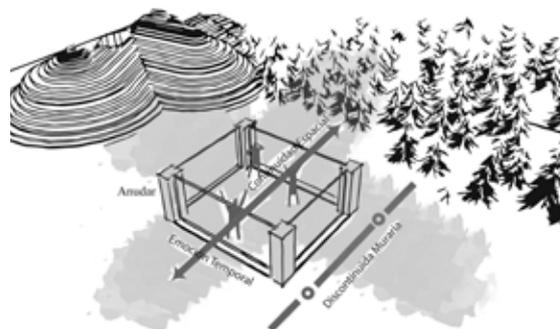


Figura 17. El Muro. Anudar el límite
Fuente y elaboración propia.



Figura 18. El muro-pantalla. Transmateralización digital
Fuente y elaboración propia.

El sujeto y la pantalla tecnocapitalista

El sujeto-pantalla (recinto-tectónico) desmaterializado se convierte en un espacio de ilusiones y realidades virtuales, un alter ego digital (Zimmerman, Lanier, Blanchard, Bryson y Harvill, 1986). Esta presencia-ausencia del operador arquitectónico hipermoderno (Bermeo, 2019), a través de la simulación de la pantalla, hace irreconocible lo virtual de lo real, por cuanto el recinto no tiene lugar, está desterritorializado y la telepresencia del sujeto lo hace un espacio desocializado (Maldonado, 1999). Según Paul Virilio, “semejante ambiente llegaría a ser muy parecido a un estado vegetativo” (1994, p. 133). La estética digital de la simulación también podría ser un espacio de acción de lo posible.

Estos umbrales, denominados zona de confort y determinados como límites tectónicos-estereotómicos, se convierten en el primer recinto-natural que designa el límite entre diferentes realidades (sujeto-artefacto) que actúan entre sí, convirtiéndose en el punto inicial de partida para desarrollar nuevos operadores abstractos que contribuyen a la tecnofilia, expresados y concebidos de acuerdo con el protagonismo de las culturas en los intervalos de lo que historiográficamente se comprende como épocas, en detrimento a la racionalización de la ciudad, tanto en el caso de lo visible como en el de lo enunciable, y las líneas de fuerza que atraviesan umbrales en función de los cuales son ensueños electrónicos, estéticos, científicos, políticos (Deleuze, 1990) que se alinean al nuevo ecosistema cultural y al escaparate de los deseos (Gubern R., 2000). Lo humano entra en la misma caducidad de la tecnología (obsolescencia tecnológica programada) (Vega, 2012), y la naturaleza ve los efectos de una modernidad devastadora (Perugachi, 2021).

El recinto, desde la construcción de la iconósfera (Gubern R., 2000), se manifiesta como una sucesión de reacciones entre volúmenes organizados axialmente para interpretar el orden eterno y el curso de la vida social, cuando la fuerza de un eros electrónico (dispositivo), en lugar de entrar en relación lineal con otra fuerza, se vuelve sobre sí misma y se

afecta. Es un proceso de individualización relativo a grupos o personas que se sustrae a las relaciones de fuerzas establecidas como saberes constituidos (Deleuze, 1990), lo cual fundamenta la noción conceptual del muro como interfaz (ficciones), máquina para hacer ver y hablar (cuerpo abierto), presentando líneas de visibilidad-enunciación (lógicas de la seducción). El paradigma digital tiene una nueva forma de gestión de la información y gestión de los cuerpos, aunque multiplica los canales, a través de estos, se controla y excluye (Perugachi, 2021).

El carácter espacial del límite horizontal, mediante el planeamiento urbano, recrea recintos (agrupación de volúmenes tridimensionales) que responden a una reglamentación geométrica impuesta (orden abstracto), pero concreta, que se materializa en la organización planificada del circuito de las ciudades. Su protagonista, situado en el núcleo de la enunciación, funda discursos-utopías-tecnológicas, determinando las implicancias simbólicas que configura el dintel-virtual para convertirse en un muro autónomo, que al estar dispuesto sobre un sistema de unidades seriales produce una realidad que simboliza otra hiperrealidad, fortaleciendo el poder en su singularidad y su objetivo de cultura intersticial (Deleuze, 1990).

El recinto, en la plataforma virtual (*urban sprawl*), se muestra cada vez más “privilegiado” por el poder de amplificación que se instaure efervescentemente en el aparato social, que es cooptado hacia los pobladores a través de esquemas panópticos. Esta función mural-fática transcribe y reelabora mapas mentales a modo de circuitos y construye imaginarios virtuales en los usuarios (comunidad universitaria), los cuales se analizan como transcritores de modalidades que se mantiene con los recorridos-enunciados. Esto, desde la antropología de la transitoriedad (vida urbana), constituyen el *continuum* y el *sensorium* en los espacios homosociales, acelerando el ritmo de vida del sujeto espacial (Cerón K., 2019).

La dimensión lingüística y biopolítica, como conjunto de subjetividades autónomas pero interconectadas en red, constituye un

grupo, como proyección de intereses colectivos que forman una comunidad virtual, transitoria, trans-urbana, entendida como trans-barrial. Es el recinto tecnológico el que despersonifica la identidad comunitaria por el poder de los imaginarios virtuales y la temporalidad, ante el cual el muro se desmorona y consagra una entelequia del relato televisivo (desagregación social) a la atomización que la privatización de la experiencia televisiva glorifica, así, convierte el espacio doméstico en un territorio virtual. Lo público gira hoy en torno a lo privado, no solamente en el plano económico sino en lo político y cultural (Cerón K., 2019).

IV. CONCLUSIONES

La pantalla: el nuevo recinto del siglo XXI

Tal como el teatro barroco del siglo XVIII unió el espacio de acción dramática con el del público, al iluminar el escenario y oscurecer el auditorio, generando una ilusión de estar solos a través de una “cuarta pared virtual” (Mitchell, 2001, p. 38), el proscenio, en el siglo XXI, el aparato de televisión recrea este escenario virtual entre el televidente, el video digital (obra tecnológica) y la desmaterialización del espacio arquitectónico.

Se podría aducir que el nuevo operador arquitectónico del recinto es la pantalla digital, que retoma el concepto del proscenio como un umbral re-territorializado que divide el ciberespacio del espacio corporal y del objeto arquitectónico. Es en el encerramiento, repliegue (privacidad hogareña), que la reconfiguración de las relaciones (privado-público) se produce, la superposición entre ambos espacios y el emborramiento de sus fronteras (Barbero, 2003), como se evidenció en la comunidad universitaria investigada sobre el rastreo satelital mediante GPS en los teléfonos inteligentes de las personas con cerco epidemiológico. Argentina desarrolló la App COVID19, que es una prueba de autoevaluación. En Chile se aprobó la Ley de Trabajo a Distancia el 24 de marzo de 2020. En América Latina, la tecnología 5G aumentó la efectividad de la comunicación y el intercambio de datos (Perugachi, 2021).

Con relación al objetivo planteado, se sustenta que, de acuerdo con la investigación social, el recinto hipermoderno se desmaterializa por la pantalla que une dos universos paralelos (universo analógico, universo digital) creado por humanos, pero habitado por máquinas (Bermeo, 2019). La pantalla de cristal fusiona el carácter clásico del muro y de la plataforma material, actuando como protagonista de interacciones sociales, un diálogo sujeto-máquina, una nueva percepción del espacio-ciberespacio. La pantalla, espejo mágico definido por Bruce Blumberg (Maes, 1997), contiene el recinto integrado, suministra información digital, crea espacios virtuales en lugares “inteligentes”. Los resultados obtenidos en la comunidad universitaria muestran que la globalización se presenta como una estructura en red, en la que hay una integración y convergencia, no solo de los sujetos y sus economías, sino también de los metadatos o grandes cantidades de información que son utilizados para el control social (Perugachi, 2021), como nuevas pantallas que construyen recintos híbridos, producto del tecnocapitalismo.

La pantalla puede tener dos propiedades (centro-periferia), así, las de un ordenador mantienen al sujeto controlado y el espacio fuera de sus límites es periférico, mientras que las de inmersión enfocan al sujeto en la información electrónica y el resto del espacio es solo periféricamente consciente. Esta simulación, de la ventana tradicional (Windows), centra al sujeto en la visión del exterior (sol, lluvia, etc.) en un flujo continuo de información, pero al mismo tiempo, tiene conciencia periférica de las fuentes de perturbación que le rodean (Mitchell, 2001). Por tanto, en estos recintos digitales de inmersión, los muros-plataformas son objetos hiperactivos de la modernidad, y se establecen como realidad aumentada que mantienen un núcleo de información, pero recrean ambientes conscientemente periféricos usando ruido, viento y lluvia de bits. Los límites de la pantalla en la contemporaneidad despliegan su información sobre los operadores arquitectónicos híbridos, que obedecen a la amplia oferta televisiva, operándose desde el espacio la construcción del teleadicto que se convierte en un cosmopolita (Barbero, 2003).

Los operadores arquitectónicos híbridos se encuentran en la escena público-privada de la ciudad; es la clave del dispositivo de dominación desde la conquista, la ocupación de uso de suelo ha marcado las relaciones políticas, económicas y sociales a favor del tecnocapitalismo, mediante la ocupación del centro por el dueño del poder y la ubicación de la mayoría de la población en las periferias. Hasta el día de hoy se mantiene el “modelo” de reunir para controlar y separar para preservar (Canclíni, 1990). La velocidad de escape es la velocidad con la que un cuerpo programado vence la atracción gravitatoria de otro cuerpo, la cultura de la ciberdelia, en palabras de Mark Dery (1998), es la nueva plataforma cultural. El prosumidor se encuentra vulnerable ante la sobrecarga de información en la era digital y de conocimiento, porque establece una suerte de dependencia a partir de la cual se encuentra conectado en todo momento (ubicuidad) (Perugachi, 2021).

Frente a los saberes, como objetos nómadas del saber social y fronteras borrosas del campo cultural, los territorios del espacio glocal a la ciudad virtual construyen tecnicidades y nuevos regímenes de visualidad, y descentramiento ante algunas transformaciones que se suscitan en el mapa cultural, produciendo supuestos, desplazamientos y tránsitos en la vida ubicua. Este posible desordenamiento coproduce desajustes entre comportamientos-creencias y confusión entre realidad y simulacro, porque anula la acción a través de la construcción de modelos. Produce un renacimiento y revolución del sentido de la distinción entre lo verdadero y falso, al cual se adscribe al escaparate de los deseos, impreso en la comunidad universitaria en tiempos de pandemia.

El modelo de la realidad produce en el cuerpo del recinto una simulación, la cultura ya no copia lo real, sino que la recrea, estableciendo producción-multiplicación infinita de los objetos (reproducción técnica). Los nuevos modos de simbolización y ritualización que se exponen en el tejido social, producto técnico del entrelazamiento de las redes

comunicacionales y flujos informáticos que segregan al recinto desde el campo de la massmediación, explican cómo los medios y las mediaciones inciden en los procesos de percepción, difundiendo manuales de historia como fases de “colonización virtual” que entretejen los imaginarios digitales en los sujetos urbanos, producto de la cuarta revolución tecnocapitalista.

Dentro del estudio de caso, la revolución de las tecnologías constituye un cambio radical en los recintos y en las actitudes de los individuos investigados, estos fenómenos transculturales y tecnocapitalistas generan un pensamiento estéril en la población por la convivencia masiva de los medios y la video vigilancia que no son únicamente la expresión de la existencia social, sino que se vigila, vulnera y telecastiga.

La evolución de las tecnologías, pensadas como una posibilidad, disminuye la incertidumbre ante marcos de crisis. Como señala Susana Finkelievich, “la tecnología existe si es usada” y, en el caso de los laboratorios vivientes en áreas metropolitanas, existe una cocreación del conocimiento en la que los ciudadanos tienen una apropiación real de las tecnologías (Finkelievich, 2007), que en la praxis sociocultural no se aplica integralmente.

Glosario de términos

Animal catóptrico: reflejos de luz y sombras; se refiere al rastro y rostro social expuestos en los tejidos urbanos que conforman fenotipos de recintos.

Cuerpo abierto: en el contexto tecnocapitalista, se hace alusión a que el sujeto-pantalla se encuentra inmerso en la construcción de paraísos icónicos, producto de la cuarta revolución industrial.

Eros cibernético: dios de la virtualidad que se alinea a usuarios y consumidores tecnocapitalistas. El objetivo es la despersonificación del individuo, del cuerpo y de su arquitectura mental.

Ensueños electrónicos: se orienta a la construcción de emisores-individuales y construcción de señales que constituyen lógicas seriales de seducción propuestas

como nuevas estrategias disparadas por el tecnocapitalismo y su relación con la inteligencia artificial.

Espacio poscorporal: desmaterialización del cuerpo de su estado natural, el cual muta, de espacios naturales a virtuales, construyendo fenotipos de recintos de acuerdo con el orden tecnológico impuesto. Se relaciona a los nuevos consumos de las tecnologías contemporáneas (descorporizada).

Massmediación: dominio mediático de los oligopolios. Los discursos televisivos, por ejemplo, son programados en la escena pública del usuario-consumidor para evitar que exista una real mediación, incidiendo en la percepción del sujeto-pantalla (manipulación mediática).

Paradigma tecnológico: en la aldea global el paradigma tecnológico aparece como un instrumento interconectado, pero también desarticula y segrega a la población urbana de sus concepciones sensoriales (desmaterialización).

Pornocracia visual: en telemática se construye cotidianamente el "eros electrónico" y hoy en día, en el ámbito contemporáneo, el cuerpo urbano se desvanece y se encuentra inmerso en el eros al mirar pornografía visual que finalmente termina por transformarse en pornocracia social (publicidad).

Sensoriums: circuito de experiencias sociales, culturales, objetuales, vividas en los territorios que nos rodean. Se considera la suma de sensaciones, percepciones e interpretaciones hacia los sujetos, objetos y demás referentes expuestos en los recintos.

Tecnocapitalismo: poder de operaciones adscritos a los sistemas corporatocráticos; se relaciona a las nuevas formas de poder y control organizacional hacia las poblaciones (configuraciones tecnológicas).

Tecnofilia: dependencia desmesurada hacia los dispositivos electrónicos, se vincula con la escopofilia,

que es la acción social de mirar, observar y discriminar los lenguajes que sustentan los recintos privados derivados del tecnocapitalismo.

Ubicuidad: (omnipresente). Permanecer presente en todas partes, como lo hace la cobertura tecnológica.

Referencias bibliográficas

Alberti, L. B. (1977). Los diez libros de Arquitectura. Madrid: Ed. Alonso Gomez.

Aparicio, J. (1995). El muro, concepto esencial en el proyecto arquitectónico (tesis doctoral). Madrid: Universidad Politecnica de Madrid.

Aparicio, J. (1997). La desmaterialización del muro, una evolución de lo tectónico: Gottfried Semper, Mies van der Robe y la Casa Farnsworth. *Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid (COAM)*, (310), 16-21.

Assmann, J. (2005). Egipto, Historia de un sentido. Madrid: Abada Editores.

Augé, M. (2008). Los no lugares: espacios del anonimato. Barcelona: Gedisa.

Aymonino, C. (1982). El significado de las ciudades. Barcelona: H. Blume Ediciones, Serie: Biblioteca Básica de Arquitectura.

Barbero, J. (2003). Transformaciones de la experiencia urbana. En oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura. Santiago de Chile: Fondo de Cultura Económica.

Baudrillard, J. (1994). Simulacra and simulation. Michigan: University of Michigan press.

Bauman, Z. (2002). Espacio, tiempo. En modernidad líquida. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Benevolo, L. (1982). Historia de la arquitectura del Renacimiento, 5ª Ed. Barcelona: Gustavo Gili.

Benvolo, L. (1972). Historia de la arquitectura Moderna. Madrid: Taurus.

Bermeo, S. (2019). Arquitectura de Flujos: El metasistema arquitectónico

tardorracionalista en la hipermodernidad de las ciudades globales latinoamericanas. Tesis Doctoral. Guadalajara: Universidad de Guadalajara - Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

Brunswik, E. (1956). Perception and the representative design of psychological experiments. Los Angeles: Univ of California Press.

Campo, A. (1996). La idea construida: la arquitectura a la luz de las palabras. Madrid: Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid.

Canclíni, G. (1990). Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad. Ciudad de México: Grijalbo.

Cerón, K. (2015). Identidades invisibles. Quito: Jurídica del Ecuador.

Cerón, K. (11 de diciembre de 2019). Segregación social en el espacio urbano. Estudio de la población LGTBTTI (cuerpo transexual) circuito La Mariscal Plaza Foch y discoteca El Radar en el Distrito Metropolitano de Quito (DMQ). Tesis Doctoral. México, Guadalajara: Universidad de Guadalajara.

De Certeau, M. (1996). Andares de la ciudad. En la invención de lo cotidiano. Artes de hacer. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.

Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo? En Michel Foucault. Barcelona: Gedisa.

Eco, U. (2012). De los espejos y otros ensayos. Milán: Debolsillo.

Finquelievich, S. (2007). "Innovación, tecnología y prácticas sociales en las ciudades: hacia los laboratorios vivientes". Iberoamericana de Ciencia y Tecnología CTS 3 (9), 135-152.

Foucault, M. (2012). El poder una bestia magnífica, sobre el poder, la prisión y la vida. México: Siglo XXI.

Frampton, K. (1999). Estudios sobre cultura tectónica. Madrid: Akal.

Frampton, K. (2001). Le Corbusier (Vol. 25). Madrid: Akal.

Frampton, K. (2009). Historia crítica de la arquitectura moderna. Barcelona: Gustavo Gili.

Gibson, J. (1954). A theory of pictorial perception. Audiovisual communication review, 2(1), 3-23.

Gibson, W. (2015). Neuromancer (Vol. 1). Aleph.

Giedion, S. (1975). La arquitectura, fenómeno de transición. Barcelona: Gustavo Gili.

Giedion, S. (1993). El presente eterno: una aportación al tema de la constancia y el cambio. Los comienzos de la arquitectura. Madrid: Alianza.

Giedion, S. (2009). Espacio, tiempo y arquitectura: Origen y desarrollo de una nueva tradición (vol. 17). Barcelona: Reverté.

Gioseffi, D. (1957). Perspectiva Artificialis; per la storia della prospettiva; spigolature e appunti. Trieste: Instituto di Storia dell'Arte Antica e Moderna.

Girardi, E. (2000). La Geopolítica de la inteligencia artificial. Obtenido de <http://www.celcuadernos.com.ar/upload/pdf/Cibersociedad2.>

Gubern, R. (2000). El eros electrónico. Madrid: Taurus.

Günther, G. (1964). Das Bewusstsein der Maschinen. Alemania: Agis-Verlag.

Haraway, D. (2013). Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature. New York: Routledge.

Herrmann, W. (1984). Gottfried Semper. Search of Architecture.

Lagunas, D. (2018). El quehacer del antropólogo. Madrid: Bellaterra.

Maes, P. D. (1997). The ALIVE system: Wireless, full-body interaction with autonomous agents. Multimedia systems, 5(2), 105-112.

Maldonado, T. (1999). Lo real y lo virtual. Barcelona: Gedisa.

Mitchell, W. (2001). *E-topia: Urban Life, Jim-But Not As We Know It*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ortega, L. (. (2009). *La digitalización toma el mando*. España: Gustavo Gili.

Palladio, A. (2008). *Los cuatro libros de la arquitectura (Vol. 6)*. Madrid: Akal.

Perugachi, A. (2021). *Nuevos imaginarios digitales globales y locales en la ciudad de Quito en el marco de COVID-19*. Quito: Ecuador.

Piaget, J. (2013). *Success and understanding*. London: Routledge.

Schulze, F. (2019). *Ludwig Mies van der Rohe: una biografía crítica (vol. 28)*. Barcelona: Reverte.

Scully, V. (1993). *Louis I. Kahn and the ruins of Rome*. *Engineering and Science*, 56(2), 2-13.

Semper, G. (2004). *Style in the technical and tectonic arts, or, Practical aesthetics*. Los Angeles: Getty Publications.

Semper, G., Herrmann, W., Mallgrave, H. y Rykwert, J. (1989). *The four elements of architecture and other writings*. Cambridge: Cambridge University Press.

Terragni, G. (1980). *Giuseppe Terragni (vol. 7)*. Roma: Zanichelli.

Utzon, J. (1963). *Platforms and Plateaus: Ideas of a Danish architect*. *Zodiac* n. 10, 114-117.

Vallejo, F. (2007). *La puta de Babilonia*. Bogotá: Planeta.

Vega, O. (2012). *Efectos colaterales de la obsolescencia tecnológica*. Quito: Facultad de Ingeniería.

Vidal, I. (2016). *La permanencia del recinto en la arquitectura (Doctoral dissertation)*. Valencia: Universitat Politècnica de València.

Virilio, P. (1994). *The vision machine*. Indiana: Indiana University Press.

Vitrubio Polión, M. (2009). *Los diez libros de Arquitectura*. Valladolid: Maxtor.

Wiener, N. (2019). *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Massachusett: MIT press.

Zimmerman, T., Lanier, J., Blanchard, C., Bryson, S. y Harvill, Y. (1986). *A hand gesture interface device*. *ACM Sigchi Bulletin*, 18(4), 189-192.