

# Introducción

Hacer una cartografía de nuestro tiempo no es una tarea sencilla. Las sociedades informatizadas e hiperconectadas han sobrevenido veloces, impidiendo creer, confiar y configurar imágenes del mundo que, además de explicar el presente, ofrezcan rutas de futuro. Entre el caos, la incertidumbre y la incomprensión se buscan lugares donde orientarse. Algunos miran a lo político, otros a lo económico, otros a lo social... Algunos juntan estas esferas, otros las hilan causalmente. Hay quienes las creen superadas o entretejidas tan fuertemente que no pueden separarse. Relatos hay para todos los gustos, pero lo único que parece claro es que, en la época de la información, somos espectadores extrañados. Es complicado saber qué sucede y qué se nos aventura. Las secuelas del ocaso de la modernidad nos empujan a entrar en juegos tramposos.

Nuestro tiempo de la innovación, del progreso extenuado, es un tiempo sin devenir; un eterno presente que carece de coordenadas. El cambio climático se acelera; los desarrollos en nanotecnología y biomedicina están plagados de riesgos e incertidumbres; convivimos con dispositivos que nos suben y bajan de las nubes sin considerar los costes energéticos de su virtualidad; nuestras acciones, elecciones y relaciones están atravesadas por redes de comunicación donde *hacer* y *consumir* se fusionan; los viejos problemas sociopolíticos se remasterizan y aparecen problemas nuevos pendientes de

concretar. En todos los ámbitos de la vida pública y privada proliferan mantras donde catástrofe y optimismo camuflan el fantasma de una incertidumbre que parece provocar vértigo a un pensamiento crítico en letargo. Este momento se caracteriza por la ausencia de referentes.

¿Cómo conceptualizar un mundo entretejido en *bits*? ¿Cómo actuar en el espacio y el tiempo tecnológicos? ¿Hay algún deber en los tecnoentornos? ¿Cuáles son las relaciones de poder que configuran la vida *onlife*? ¿Qué mecanismos de subjetivación moldean hoy las identidades? ¿Dónde se sitúa la esfera pública en el ecosistema informacional? ¿Es el tiempo de Twitter (ahora X) el cénit de la libertad? Estas son algunas de las preguntas que nos tienen alerta y dirigen nuestro peculiar quehacer filosófico. Y es que, como no entendemos las reglas del juego, no nos queda más remedio que jugar.

Este ensayo experimental nace del tecnorruido que mueve los pulgares silenciosos, y presenta una indagación conceptual que aspira a escapar de la tiranía muda (des)de las nubes. No perseguimos descubrir nuevas realidades, tampoco razones más correctas o mejores valores. Nuestra idea del lenguaje no se ciñe a la designación: nuestra intención se aleja de pleitesías moralistas o solucionistas. Rehuimos de la filosofía critica y enferma de nostalgia. Construimos hipótesis y las testamos tratando de comprender dónde estamos, por qué hemos llegado a un momento tan indeterminado y por dónde su devenir parece dirigirnos.

Nuestros análisis acerca de lo tecnológico persiguen aportar luz sobre la lógica velada del gobierno (des)de las nubes. Tratamos de escudriñar la extraña lógica que sustenta la circulación de tuits, el éxito de *influencers* y *youtubers*, el carácter político y politizante del *data marketing*... Desempeñamos así la filosofía como ingeniería conceptual. Creemos en el efecto creativo de la incomodidad y el inconformismo,

y por ello proponemos un juego *de y con* conceptos; de nuevos usos y prácticas. Queremos subvertir significados y, sobre todo, provocar discusión. Por ello, las páginas que siguen están llenas de interrogantes, rinden homenaje a la duda y se enfilan al abismo de la crítica. Analizamos significados para romperlos, unas veces por fastidiar, otras por diversión, otras por encontrar sentido al caos de hechos y palabras, de promesas e ideas, de luchas y vencidos, pero, sobre todo, de silencios y silenciados. Usamos las palabras para incordiar conciencias, desvelar creencias, sesgos y reseñar problemas.

Paralela a la *World Wide Web*, de la mano de Donna Haraway, nació una fuerte metáfora política: el cibernético. Esta idea híbrida de sujeto habría de dar fin a los encasillamientos, imposiciones y dicotomías que fundamentan las desigualdades mediante la apropiación empoderadora de los avances tecnológicos. Su venida, como la mayor parte de las expectativas y promesas (pos)modernas, se ha pospuesto. ¿El fracaso del cibernético es reversible, o (solo) descriptible? Esta pregunta nos inquieta y por ello experimentamos, metódicos pero rebeldes. Sea cual sea la dinámica que rige las relaciones de poder y sean cuales sean estas relaciones, configuran una cultura, una sociedad y unos individuos en los que puede que encontremos tal explicación. El fin de nuestros experimentos es comprender estos nuevos entes que describen el fracaso sociopolítico del cibernético: las tecnopersonas. Nuestros experimentos conceptuales abusan de lo *tecno* porque lo *tecno* abusa de nosotros. Invitamos a jugar con nosotros.

No hay reglas para el juego. La lectura de este libro puede tener lugar en las cuatro dimensiones del espacio, de un lado a otro, de arriba abajo, antes o después. También es amable con los pliegues informacionales, con diferentes interfaces, con múltiples dispositivos donde se alojan los textos manteniendo vivos los conceptos en su evolución.

Aquellos que opten por entrar en el juego siguiendo órdenes tradicionales encontrarán dos capítulos introductorios que componen la primera parte de esta obra. Estas líneas suponen un recorrido gramatical y semiótico por la historia de las personas, desde los teatros griegos a los avatares contemporáneos. El análisis de lo *tecno* supone el esbozo de una filosofía de las tecnociencias que ahonda en las diferencias entre técnica, tecnología y tecnociencia como distintos modos de construir, comprender y trascender la realidad.

Los que prefieran una lectura serendípica encontrarán luego dos aproximaciones a las tecnopersonas. La primera comienza con una tipología que atiende a los modos de relación y poder que las configuran, a los entornos que habitan, a su carácter informacional, pero también a sus diferentes grados de tecnopersonificación; a sus identidades, pluralidades, heteronomías y heteroconciencias. A su vez, todo ello será cuestionado bajo la presentación de la hipótesis del tecnogenio maligno, donde la duda como método se aplica a las tecnoexistencias y tecnomundos. Tras entrar en los dominios feudales de los señores del aire se aporta una redefinición de los derechos humanos para y en un mundo informatizado. La última parada en esta aproximación es una cuestión de tecnovida y tecnomuerte, de saberes y poderes, de cuerpos y tecnociencias, de humanos y posthumanos; en suma, de tecnopersonas y posteridad.

La segunda aproximación es una ruta de profundización en las tipologías y características de las tecnopersonas que va desde la tecnoidentidad donde signo y sujeto se funden a las tecnomasas; de los humanoides a los *robotoides*; de las capacidades y agencialidad a la tecnoeconomía. Pero las posibles lecturas no acaban aquí.

Quienes prefieran jugar de un modo más disparatado pueden dirigirse a los experimentos conceptuales que ocupan la

tercera parte del ensayo. Esta vía comienza con des-dich@s, con lenguajes y tecnolenguajes, y continúa con la metamorfosis informacional de los elementos comunicativos. La tercera posta es existencial y quiebra el espacio-tiempo. La cuarta es fangosa, pues es la senda de la imagen tecnocientífica del mundo, de la informatización de lo sociocultural y lo epistémico. El juego conceptual pone en jaque las hiperinformaciones, atenta con ironía contra las posverdades, y desvela el carácter opaco del mantra de la transparencia.

El último de los experimentos está dedicado a lo (tecno) políticamente correcto. Esta parada conceptual busca las características distintivas de la tecnopolítica, diferenciándola de la biopolítica. Comienza con un mapa de entidades, espacios y valores de una vida sociopolítica informatizada y politizada, donde no hay fronteras entre política y *marketing*, donde el poder no es estatal sino tecnoeconómico y donde las tecnopersonas suplantán a la ciudadanía.

Este ensayo está escrito a cuatro manos, con el eco de muchas voces y con el Atlántico por medio. Es un ejemplo de tecnoescritura en sí mismo, que debe cada coma a múltiples interlocutores y discusiones; a colegas afectuosos pero críticos; a largos viajes que se han pasado rápido a golpe de tecla; a infinitas notas en la cuenta de algún bar o en los tiques del supermercado; a muchos ratos de risas y muchas horas de pantalla; a la serendipia en las bibliotecas y a las ocurrencias en La Concha o en Chueca. Los títulos y subtítulos se los debemos al Instituto de Filosofía del CSIC, en especial a Concha y Eulalia. La inspiración, cuando irrumpe, proviene del Cantábrico y del Mar del Plata. La paciencia es de Belén, que teje miradas. La ilusión la aporta Irene, más joven que nadie. Los acentos son cosa de Andoni, que guía y entusiasma una de las cuatro manos; y de Lola, la (in)formadora de la sensatez.

El libro tiene tres partes, pero quien prefiera evitar los prolegómenos filosóficos de los dos primeros capítulos, puede empezar por la segunda o la tercera parte. Allí se encontrará con sus propias tecnopersonas.

*Javier Echeverría y Lola S. Almendros*  
24 de julio de 2023