

El gran hermano feliz y el tecnofascismo en el algoriceno. Del biopoder al ontopoder, y por qué la ia no tiene futuro.¹

*From the Panopticon to the Pankinetic.
Big Happy Brother and Technofascism in the
Algoricene. From Biopower to Ontopower, and why
AI has no Future*

Jaym*/Jaime del Val (jaimedelval@metabody.eu)

Filósof* metahumanista, artista transdisciplinar y digital, activista, ontohacker, tecnólogo, y promueve el Proyecto, Foro e Instituto Metabody y la asociación Reverso.

Recibido: 02/03/2025 Aceptado: 26/04/25

Resumen

Las mutaciones actuales del poder requieren ser abordadas desde un nuevo marco conceptual, que aquí se resume en varios giros. Por un lado pasamos del modelo panóptico teorizado por Foucault, asociado a la vigilancia visual, a un pancoreográfico que organiza los movimientos de los cuerpos en todo modo y escala. Por otro pasamos de un biopoder que optimiza el rendimiento de los cuerpos

¹ Este artículo contiene fragmentos previamente publicados en mi libro *Metacuerpos* (Del Val 2025a).

en el sistema extractivista industrial a un ontopoder que capitaliza el futuro y un afectocapital e hipercapital que capitaliza cada comportamiento y donde nosotros somos el producto, una nueva forma de extractivismo integral. Todo ello asociado a una docilización de poblaciones donde el “Gran Hermano” se alía con el “Mundo Feliz” creando una distopía hecha real que deja pálida toda ciencia ficción conocida, donde estamos a merced de algoritmos incognoscibles que dan forma a nuestra percepción misma y al dominio de lo pensable, al servicio de la desinformación tóxica. Sin embargo todo ello ocurre como fase final de una era de la explotación que no tiene futuro alguno, pues esas mismas tecnologías extractivistas son las que causan el colapso climático y ecosocial, donde la era de algoritmos o Algoriceno es también la era de extinciones, pues va contra la lógica simbiótica y diversificadora de la vida. Urge pues reinventarnos más allá de estas técnicas de la extinción con un retorno al cuerpo en movimiento, para un desmantelamiento de las sociedades de la explotación, hacia una resilvestración terrestre. El futuro no es la IA sino la IC (Inteligencia Corporal).

Palabras Clave: Algoriceno, pancoreografico, ontopoder, hipercapital, inteligencia corporal.

Abstract

The current mutations of power require a new conceptual framework, summarized here in several shifts. On the one hand, we move from the panopticon model theorized by Foucault, associated with visual surveillance, to a panchoreographic model that organizes the movements of bodies in every mode and scale. On the other, we move from a biopower that optimizes the performance of bodies in the industrial extractivist system to an ontopower that capitalizes on the future and an affect-capital and hypercapital that capitalizes every behavior, where we are the product—a new form of all-encompassing extractivism. All of this is associated with a docilization of populations where “Big Brother” allies with “Brave New World,” creating a dystopia that dwarfs all known science fiction, where we are at the mercy of unknowable algorithms that shape our very perception and the domain of the thinkable, at the service of toxic disinformation. However, all of this occurs as the final phase of an era of exploitation that has no future, since these same extractive technologies are causing breakdown and ecosocial collapse. The age of algorithms, or the Algo-

ricene, is also the age of extinctions, as it goes against the symbiotic and diversifying logic of life. We therefore urgently need to reinvent ourselves beyond these techniques of extinction with a return to the moving body, for the dismantling of exploitative societies, toward a rewilding of the Earth. The future is not AI but BI (Body Intelligence).

Keywords: Algoricene, pancoreographic, ontopower, hypercapital, body intelligence.

Algoriceno: La Era de Algoritmos y Extinciones

Hay todo un debate actualmente sobre cómo llamar a la era geológica actual. Prolifera actualmente un sinfín de neologismos, y cada uno refleja una cosmovisión política distinta. Aquí proponemos el término Algoriceno: la era de algoritmos.¹

Vivimos en la era de la gran reducción del mundo a cantidades controlables y codificables. Desde hace milenios han emergido geometrías cada vez más intrincadas que nos orientan. A esta era de la gran reducción la llamo Algoriceno porque reduce el movimiento de cuerpos y materias a segmentos calculables y codificables: algoritmos. El Algoriceno es, pues, la era de la reducción geométrica del mundo, que se desarrolla en la Tierra desde hace milenios.

El Algoriceno es la era de la emergencia de un nuevo tipo de movimiento en la Tierra, un movimiento geométrico-algorítmico, que se ha impuesto rápidamente a los otros tipos de movimiento más indeterminados que han proliferado con las bacterias, protistas, hongos, plantas y animales (human*s del paleolítico incluidos). Es el movimiento propio de grandes sistemas técnicos basados en alinear el movimiento y fragmentarlo.

Ampliamos aquí la definición del poder de Michel Foucault, entendido como redes distribuidas, ubicuas y dinámicas de relaciones de fuerza (Foucault 1977) donde los diferenciales de poder están im-

¹ Esta teoría del Algoriceno la desarrollo plenamente en el segundo volumen de la trilogía Ontohackers (Del Val 2025b) exponiendo su ontología, dinámica (en el doble estrato de macro- e hiperceno) y genealogía. La he avanzado en varios escritos desde 2016 (Del Val 2017, 2018a y b, 2021a y c).

plícitos y a menudo ocultos en esas relaciones concretas que se producen o reproducen en actos concretos, que John L. Austin (1998), Jacques Derrida (1989) o Judith Butler (2002) llamarán actos performativos).

Apuntamos aquí a una física del poder que distingue no solo entre tipos sino entre grados de alineamiento. El poder, o más concretamente la dominación y desigualdad sistémicas, se basan en movimientos que se imponen de forma, no solo puntal, sino general en un dominio dado, creando un ecosistema de relaciones alineadas que imponen una reducción de la variación e indeterminación del movimiento, variación e indeterminación que en *Metacuerpos* (Del Val 2025a) se expone como único a priori de un movimiento que es siempre relacional. Pasamos pues al estudio de la génesis y evolución de esas reducciones, esos alineamientos. Este es el objeto de estudio de lo que denomino metaformatividad (Del Val 2006; 2025a).

Del Panóptico al Pancoreográfico o Pankinético

El poder siempre ha sido cuestión de intervenir y orientar, no solo de vigilar, pero nunca esto se había materializado de formas tan complejas, opacas, y efectivas, como hoy. Para entender las mutaciones recientes del poder en la era del hipercontrol y el colapso climático es preciso revisar el paradigma del panóptico teorizado por Michel Foucault (1976) a partir del modelo de Jeremy Bentham, como paradigma de sobre-exposición visual y alineamiento espacial asociado a la sociedad disciplinar. Para ello vengo proponiendo el concepto de *pancoreográfico* (Del Val 2009a y b), un sistema planetario de relaciones geométricas que nos atomizan y nos reconectan controladamente, un sistema de organizaciones del movimiento y la percepción.

El pancoreográfico, que también podemos denominar *Pankinético*, está hecho de *metaprogramas*: alineamientos del movimiento subyacentes y transversales a lo que parecen rígidas estructuras sociales. Se trata de elaborar una física del poder en la que atendemos a cómo el movimiento subyace a todo aquello que ha sido erróneamente analizado como estructuras o entes.

Para ello es preciso ante todo entender que el movimiento y la percepción de los cuerpos no tienen una forma única de operar, sino que tienen infinitas configuraciones posibles y están en constante cambio.

Como expongo en *Ontohackers* (Del Val 2025b) y en *Metacuerpos* (Del Val 2025a) el paradigma predominante de organización de la sensibilidad desde el Renacimiento es el punto fijo de visión de la perspectiva lineal, y su evolución en la actual cultura de cámaras y pantallas ubicuas.

Esto implica que la perspectiva lineal no es un mero contenedor, sino que es una manera compleja, profunda, y radical de organizar el movimiento y los sentidos en base a una inmovilidad y distancia del observador, una separación y encuadre, y una jerarquía sensorial donde predomina absolutamente lo visual. Todo ello se contrapone a las maneras mucho menos jerárquicas y más móviles en que los cuerpos perciben, con ricos espectros de movimiento e integración multisensorial cambiante.

Esto, lejos de ser un tema secundario, proponemos que es una cuestión central, quizás la cuestión central, si queremos entender el sustrato profundo de los sistemas de dominación.

El Pancoreográfico es el intrincado sistema geométrico que organiza las relaciones en función de un alineamiento jerárquico, dualista y lineal del movimiento corpóreo y la multisensorialidad. *Se crean con ello mundos de relaciones* basados en dichas formas de organización rígida y jerárquica. Las técnicas que les subyacen tienen por ello “fuerza ontológica” o sea que son productoras de realidades particulares que no existían previamente.

El *selfie* es un ejemplo típico del pancoreográfico actual por cómo sintetiza los viejos paradigmas heredados de la perspectiva lineal y los sistemas dinámicos de algoritmos autónomos y opacos que hay tras las redes sociales y su economía de la vigilancia.

En la medida en que cada vez más aspectos de la vida ocurren mediados por interfaces como el smartphone, más se capitaliza y controla el total de la vida, y más esta se empobrece y alinea con lo que las interfaces ofrecen y requieren para su correcto funcionamiento.

Las interfaces y sus sensores nunca han servido para representar un mundo “real” sino que configuran su propia realidad, caracterizada por una tendencia a la reducción, a la predicción, y a la anticipación (en inglés, *preemption*) de nuevos comportamientos y deseos.

Lo crucial no es ya predecir y vigilar, sino intervenir y orientar. Pero generalmente ignoramos la multiplicidad de alineamientos homogéneos que implican la pose y el gesto discreto y calculable de “clickar” en una pantalla haciéndonos un selfie, que alimenta algoritmos planetarios, como parte de una pandemia de gestos homogéneos y contagiosos. En este carácter formativo, implícito e invisible del poder, que Foucault ya teorizara en el volumen 1º de la *Historia de la Sexualidad*, radica su éxito. Aquí proponemos abordarlo en términos de relaciones de movimiento.

De la vigilancia a la coreancia

¿Por qué el concepto de vigilancia se queda corto en la actualidad? ¡Coreografiarnos es el tema principal, no vigilarnos! Esto ocurre, no solo de forma invisible, sino haciéndonos creer que somos libres y felices, con falsas narrativas, y, sobre todo, definiendo el campo posible de nuestra percepción y pensamiento. Con ello todo el mundo practica la *coreancia* o *coreovigilancia* efusivamente, participando de una cultura neofascista de sobreexposición, cuantificación, control, y “likes” o “me gusta”: un Gran Hermano Feliz que sintetiza y deja obsoletos el *Mundo Feliz* de Huxley y el *Gran Hermano* de Orwell.

Se manifiesta en el proceso la obsolescencia de la privacidad y del sentido común: por ejemplo en nuestra ignorancia de las apps que nos escuchan; o en cómo el teclado virtual recuerda lo que tecleas aunque cambies de app; en cómo Facebook escanea borradores sin que tú lo sepas; en cómo los navegadores saben tus gustos de porno pero no lo dicen; o en los gestos de click a los que no damos importancia, cuando aceptamos cláusulas de cesión de datos a megacorporaciones, que nunca leemos, que equivalen firmar contratos que nos venden de por vida, como parte de una cultura del click efusivo, acelerado y contagioso, un gesto mínimo y engañoso que contrasta con los actos notariales en los que se va a firmar, leyendo el documento detalladamente.

Teoría de alineamientos

La teoría de alineamientos es una ontología de la dominación entendida como reducción de la variación del movimiento. Va asociada a una teoría energética que distingue la economía fluctuante, donde el movimiento está transformándose cualitativamente junto con la

energía, creando nuevas arquitecturas metabólicas, de la economía entrópica donde los alineamientos crean acumulaciones cuantitativas homogéneas que crean a su vez polución y destrucción.

La teoría de alineamientos expone cómo los movimientos manuales articulados de ciertos bípedos se externalizaron creando ecosistemas autorreferenciales donde el movimiento se redujo, primero a líneas y círculos, y después a interruptores que gestionan la conectividad global, desde redes eléctricas a microprocesadores de sistemas de computación planetaria, secuenciando señales binarias, coreografiadas por el código binario y su software, y asociadas al movimiento de clicar en teclados o pantallas: on/off.

Ello se asocia a dos tipos de espacio y de temporalidad: primero el tiempo lineal histórico asociado a la acumulación creciente, y luego el tiempo exponencial de la conexión electrónica. El primero se asocia a grandes imperios agrarios y coloniales y sus espacios geométricos, y el segundo a la hipertopía de sistemas de computación, centros de datos, Internet, y espacios interfaciales: asociados a interfaces concretas que alinean y miden los movimientos de los cuerpos en sistemas planetarios de computación.

Epidemiología de gestos contagiosos

[...] es difícil ver qué hacen [las tecnologías], porque lo que hacen es estructurar la visión.

Allucquère Rosanne Stone (1996, 167)

La estructura de la condición cultural está encerrada en el acto de fotografiar, no en el objeto fotografiado.

Vilém Flusser (2001a, 34)

El Pankinético o Pancoreográfico es un modo de investigar las coreografías contagiosas que constituyen el cuerpo social y sus grados de alineamiento. Estudia la homogeneización de movimientos en sociedades hiperalineadas como las que actualmente imperan en el capitalismo industrial-colonial-digital, con base en las culturas agrarias y sedentarias. Diagnostica cómo las máquinas nos coreografían,

cómo alineamos nuestros movimientos con ellas y los gestos homogéneos que reproducimos a través de ellas, basados en separaciones y alineamientos geométricos. El pancoreográfico expone la estandarización de cuerpos y afectos en la era del *hipercapital* o *afectocapital* en el que se producen y capitalizan de formas sin precedentes los modos de afectar y ser afectados.

Podemos distinguir distintos estratos de organización acumulados:

1. Los de sociedades soberanas, desde los imperios agrarios de la antigüedad, con alineamientos principalmente a través de la arquitectura y el trabajo a gran escala de la agricultura o la construcción, así como del transporte (barcos remeros, carros y carreteras), del comercio y el dinero, la educación y los libros, la casa y la familia, o el ejército. Las danzas corales jugaban un papel esencial en sociedades como la griega para aprender la sincronía rítmica.
2. Los de sociedades disciplinares, anteceditos por el surgimiento de la perspectiva lineal (encuadre y punto fijo de visión) que subyace a la racionalización del mundo en la modernidad y al colonialismo y que es el alineamiento fundamental desde entonces. Este estrato prolifera desde el S. XVIII con máquinas mecánicas y transporte mecanizado, así como la imprenta y la fotografía. Estas máquinas toman el relevo de las danzas para coreografiarnos: nos movemos siguiendo los requerimientos de las máquinas con las que nos acoplamos.
3. Los de sociedades de control, asociados a máquinas cibernéticas, electrónicas y computacionales, medios de masas, pantallas ubicuas e interfaces interconectadas. Sus epítomes son, por un lado, los movimientos de clickar en teclados y por otro los selfies, como ejemplo de los gestos homogéneos que reproducimos en los encuadres móviles y ubicuos cuyo contenido se gestiona por sistemas algorítmicos cada vez más autónomos y dinámicos que dispersan y reorientan continuamente nuestra atención. Ello se asocia a un consumismo que expande la antigua percepción de objetos intercambiables que se abstraen de su entorno, y a una economía de la representación subsumida en la economía del dato.

Como afirma Vilém Flusser (2001a), un precursor del punto fijo de visión, y su gesto de observador* que encuadra, lo podemos encontrar en el acecho del cazador a la presa que hemos realizado durante

unos dos millones de años, en gran parte de ese periodo con armas que matan a la distancia, como lanzas y flechas.

El Pancoreográfico pone especial énfasis en los gestos que configuran la percepción misma, como el de alinearse con el punto fijo de visión de una cámara, ya sea como observador* o como observad* (por ejemplo en una videoconferencia, aun con las miradas desfasadas, no pudiendo encontrarse); y pone el énfasis en el estudio de los alineamientos reductores y las coreografías repetitivas que se diseminan, tanto en el gesto de alinearse con la interfaz, como en los gestos repetitivos que diseminamos en los encuadres y marcos de la perspectiva en la actual sociedad de pantallas ubicuas, como los gestos asociados a posar para un selfie o al contenido de un video viral.

Contrastamos esta homogeneización con la variabilidad de movimientos de animales no humanos y de sociedades de recolectores-cazadores nómadas, así como de danzas corales no repetitivas, en contextos de interacción cuerpo a cuerpo no mediados por encuadres homogéneos.

Estos alineamientos se pueden estudiar en términos de sus ritmos, contactos-distancias y orientaciones homogéneas, que configuran un cuerpo social alineado.

Con ello sacamos a la luz aspectos invisibles de una homogeneización que opera aplanando ratios sensoriales y motoras, que constituyen metaprogramas de movimiento y percepción.

Seguimos con ello la propuesta de Vilém Flusser (2001a) de que una cámara fotográfica expresa ante todo su propia lógica interna de percepción, basada en la perspectiva lineal, más que el contenido concreto que se fotografía.

Seguimos a su vez la idea de Rosalyn Diprose de que “el cuerpo vivido se construye sobre la invasión del yo por los gestos de otr*s” (Diprose 1994, 15). La cuestión clave es entender las diferentes maneras en que esto puede suceder, unas más alineadas que otras.

La idea de desarrollar una epidemiología del contagio gestual surgió inspirada por la conferencia de Harmony Bench *Contagious Gestures: Communicability in the Social Sphere*, presentada en el MIT Medialab en 2011, donde amplió su visión de los medios de “danza

social” (*social dance: flash mobs*, coreografías virales y coreografías de *crowdsourcing*) como modos de contagio gestual, junto con lo que llama las “coreografías de interfaz” (Bench 2009).²

El proceso que describo se resume en el proyecto “Movatar: un sistema inverso de captura del movimiento” del artista Stelarc³, que avanzó hace años el modo de contagio gestual propio de la cultura mediática actual: donde un avatar mueve el cuerpo del interactor a través de un exoesqueleto. Stelarc proponía un enfoque creativo y experimental. Pero, de hecho, esto es casi lo que sucede en la interacción humano-máquina de maneras no reconocidas: las máquinas y algoritmos nos mueven, configuran nuestra percepción y el campo de posibilidades de nuestro pensamiento y acción, y lo hacen de formas invisibles que escapan a nuestro conocimiento y posibilidad de reacción.

Medios y metamedios

Se plantea un esquema dinámico por el que los alineamientos constituyen sistemas de organización, que a su vez pueden servir de referente para otros, pero sin que haya una única jerarquía para esto.

Un metamedio es aquello que sirve de base estructural para otros medios. Por ejemplo, la perspectiva lineal es un metamedio omnipresente hoy que subyace a la totalidad de cámaras y pantallas, encuadres, sensores y numerosos otros medios de la actual sociedad digital y de los que han predominado en los últimos 600 años. La perspectiva define la geometría sensorial de esos medios concretos, basada en el punto fijo de visión respecto a un marco o encuadre.

Medios y dispositivos son a veces sinónimo. Entendemos por dispositivo la definición de Michel Foucault y Giorgio Agamben como todo aquello que captura, orienta o determina nuestras conductas,

² Siguiendo las “Notas sobre el gesto” de Agamben (2000), desde el siglo XIX, el gesto ha perdido su significado simbólico y puede convertirse en un medio de puro contagio, generando comunidades de gestos compartidos homogéneos. Sobre los medios como “epidemias”, véase Pestilenze de Marco Binotto (2000). Sobre otros discursos de inmunología, véase Haraway (1995). Este debate ha adquirido nuevas resonancias ante la pandemia de COVID-19, donde reivindicó el papel crucial de los virus para la biodiversidad en la evolución, como modelo para un tipo de contagio que favorece la variación.

³ Ver http://stelarc.org/_activity-20218.php.

opiniones y discursos y que puede incluir desde un teléfono, hasta un ritual de sacrificio, la confesión, o una maniobra militar (Agamben 2011). En general podemos analizar el dispositivo como un medio, un campo de relaciones que tiene una lógica interna. Esta lógica interna es lo que define al dispositivo.

Para Foucault (1994, 299-300) el dispositivo sería

“un conjunto resueltamente heterogéneo que compone los discursos, las instituciones, las habilitaciones arquitectónicas, las decisiones reglamentarias, las leyes, las medidas administrativas, los enunciados científicos, las proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas. [...] El dispositivo mismo es la red que tendemos entre estos elementos. [...], el dispositivo tiene una función estratégica dominante [...], esto supone que allí se efectúa una cierta manipulación de relaciones de fuerza, ya sea para desarrollarlas en tal o cual dirección, ya sea para bloquearlas, o para estabilizarlas, utilizarlas. Así, el dispositivo siempre está inscrito en un juego de poder, pero también ligado a un límite o a los límites del saber, que le dan nacimiento, pero, ante todo, lo condicionan. Esto es el dispositivo: estrategias de relaciones de fuerza sosteniendo tipos de saber, y sostenidas por ellos”.

El dispositivo es, pues, el conjunto de relaciones, la red de elementos heterogéneos que organizan relaciones de fuerza, fundamentado en conocimientos y saberes que constituyen también su límite. Los límites de esos saberes son también los del dispositivo, si bien son límites móviles, como lo es el dispositivo y su cambiante red de relaciones de poder.

En ocasiones el dispositivo, así entendido, se concentra en un dispositivo en sentido estricto, entendido como un aparato, como en el caso de smartphone, como Agamben expone.

La limitación de este influyente análisis está en no haber tenido en cuenta la variabilidad del movimiento que excede a esos conjuntos de relaciones, que a su vez podemos entender siempre en términos de movimientos alineados.

Se trata de entender las ecologías complejas de relaciones entre distintos medios y metamedios y sus formas de distribución y evolu-

ción, sus dinámicas y genealogías, para poder diagnosticar adecuadamente sus cierres o alineamientos, con el fin de reintroducir aperturas. Aquí está la novedad de mi propuesta respecto a otras.

Amplió así la idea de Bernard Stiegler (2021) de desarrollar una organología de las tecnologías exo-somáticas que definen nuestros modos de relación, memoria, o conocimiento, al marco de la Filosofía Radical del Movimiento (FRM) (Del Val 2024a y 2025a), donde distinguimos modos de composición y grados de alineamiento o apertura. Esta aproximación puede ofrecer un diagnóstico multidimensional de los alineamientos del Algoriceno que coreografían nuestras vidas y la biosfera al completo.

Mundo selfie. Arqueología del hipercontrol, más allá de Capitalismo de la Vigilancia

Si estudiamos, por ejemplo, el pancoreográfico del selfie, el acto de tomarse una foto con el smartphone, en general para publicarla en una red social, podemos entender aspectos fundacionales de cómo funcionan la información viral y la desinformación, como complejo entramado de alineamientos reductores. Estos operan en términos de un aplanamiento de ratios sensorimotoras efectuado por el meta-medio de la perspectiva lineal, como herencia del Macroceo que nos alinea e inmoviliza y permite que seamos orientad*s por algoritmos que diseñan los modos de circulación de contenidos o los contenidos mismos que circulan por la red. Este aplanamiento sensorimotor no es solo individual ni social sino planetario y tiene efectos más allá de las sociedades humanas, pues, por un lado, las infraestructuras de la información y la computación tienen en sí mismas impacto ecológico y por otro son la base de la alienación humana, el fanatismo y nuestra incapacidad actual de responder ante el Cambio Climático y la crisis ecológica.

Es precisamente la falsa promesa de conectividad global la que ha de ser cuestionada, pues sucede a expensas de un aplanamiento de ratios sensoriales, de movimiento y de relaciones, y de la sensibilidad más en general, convirtiéndonos en nodos repetidores insensibles de una información “viral” homogénea, que es por otro lado el opuesto de la función de los virus en la evolución como agentes de mutación continua. A nivel presencial y local, en entornos no geométricos, los movimientos de los cuerpos van mutando a la vez que se diseminan,

esto es así desde lo molecular y metabólico y la comunicación de plantas y formas de vida sin sistema nervioso, hasta los modos de comunicación de los animales. Esta variabilidad es el sustrato de la plasticidad de los ecosistemas que subyace a la biodiversidad como clave de la evolución y de la vida, entendida como red simbiótica de mutación continua. Distinguimos así tendencias vitales a la variación, de tendencias antivitales a la homogeneización.

El punto fijo de visión de la perspectiva, como veíamos, es un metamedio complejo que incorpora metamedios anteriores como la cuadrícula, asociados ahora a un encuadre o marco y una pirámide visual. Los fundamentos de estos grandes alineamientos los tenemos, pues, como ya decíamos, en el origen de la vida sedentaria en el Neolítico, con precursores en nuestra evolución como homínidos bípedos en la sabana durante más de dos millones de años.

Podemos ir así esbozando una ecología más amplia de un Pancoreográfico dado, como el selfie, entendiendo su relación con otros campos. Así, por ejemplo, el selfie es en sí mismo una coreografía compleja que condensa y lleva más allá las que habían surgido en torno a la perspectiva: un gesto único de encuadre y pose, al ser el mismo cuerpo observador y observado, ubicándose de forma móvil en un fondo, al que se suma el gesto de clicar para hacer la foto, asociado a un momento de suspensión, una inmovilidad encuadrada. Además, se harán posiblemente retoques a la foto, en muchos casos automatizados, con el software del teléfono o de la red social, y se subirá la foto a una red social, a menudo también de forma automatizada, y asociada a una economía de “likes” o “me gusta”, de cuantificación del éxito y la sobreexposición personal, en una economía fascista de hipercontrol hecho deseable.

Dentro de esto podemos detenernos a estudiar las poses concretas que se hacen, que suelen implicar una alta estandarización de gestos y expresiones: sonrisas y otros gestos que han proliferado en la red y que no tienen necesariamente un sentido simbólico asignado. Se trata de gestos concretos que, en un momento dado, han sido capturados por la lógica de la homogeneización y se han hecho virales. Los cuerpos los repiten homogénamente como nodos repetidores que constituyen un tipo particular de cohesión social planetaria basada en esa misma homogeneización de gestos compartidos.

Distinguimos aquí el gesto de encuadrarse, como metagesto sensorial, del gesto de la pose en sí misma, y del gesto de clickar como gesto computacional. Tenemos pues gestos heredados de la perspectiva lineal del Renacimiento y otros propios de la cultura de la computación y su lógica binaria, on/off, donde, haciendo click en la pantalla, activas una función. Todos ellos se entrelazan en el selfie y son parte de la “pandemia” de gestos contagiosos de la cultura del selfie y de la información viral.

Las sonrisas homogéneas que proliferan en los selfies a escala planetaria son parte de lo que llamo una *emoticonización* del mundo, donde una serie de expresiones emocionales predominantes heredadas de eras anteriores son simuladas en sistemas computacionales que las reducen aun más. Usando emoticonos alineamos nuestros afectos con lo que esos emoticonos expresan, con su “corporalidad” concreta, tan distinta de las expresiones variables e irreducibles de cuerpos en movimiento. El selfie extiende esa economía a una comunidad planetaria de gestos contagiosos y homogéneos de felicidad que denotan estatus social y vital en el Pancoreográfico, que debe premiarnos con “likes”.

El selfie puede ser a su vez un medio para otras coreografías y programas, como por ejemplo el amor romántico y la heteronormatividad, o el colonialismo implícito en el turismo y en la propia tecnología. Si bien distribuye en sí mismo sus propios gestos contagiosos estandarizados que conforman un mundo selfie global.

La lógica heredada de la representación, de que cuenta más una imagen que una experiencia, hace que el selfie se imponga a la experiencia, suplantándola. Lo mismo ocurre en toda información viral y desinformación.

La economía “viral” se basa, pues, en una homogeneización de ratios sensoriales y motoras implantada por el propio medio y sus metamedios subyacentes, que a su vez instrumentalizan esferas gestuales heredadas de estratos anteriores que se han vaciado de su valor simbólico (lo que en diseño se llama esqueumorfismo), ya no estructuran la sociedad, que ahora es coreografiada por máquinas y algoritmos autónomos.

Pero en un selfie convergen muchas más cosas, al conectarse la lógica de la perspectiva lineal con la de la computación planetaria. El *smar-*

tphone es una computadora, pero está a su vez conectado con la computación en la nube, con sistemas planetarios interconectados de computación, *Big Data* e IA, y sus pesadas infraestructuras planetarias. Se sustenta pues en toda una tradición muy reciente pero acelerada que ha dado a luz, primero a la computación por parte de personas humanas (notoriamente mujeres que eran denominadas “computadoras”), luego de máquinas individuales y finalmente de sistemas interconectados, basados en un hardware (una corporalidad cuadricular donde se gestionan señales electrónicas) y un software (que es el programa concreto para esa gestión). La computación puede verse como un metamedio del smartphone, y la matemática en la que se basa como un metametamedio; igual que la perspectiva y la geometría son, respectivamente, metamedio y metametamedio de la cámara del teléfono.

Tanto la perspectiva como la economía de producción de los sistemas de computación están a su vez asociados con un programa colonial y extractivista que lleva varios siglos, sino milenios, extrayendo recursos y explotando tierras y mano de obra humana y no humana, asociada a un metaprograma aun más antiguo de acumulación y homogeneización, de monocultivos de plantas, animales y humanos que surge en el Neolítico y con ellos el auge de la exosomatización y la gramatización (segmentación del movimiento y del mundo). De esta época datan metamedios como la cuadrícula que será incorporada en la perspectiva lineal.

Por otro lado el smartphone depende de todo un conjunto de saberes e instituciones concretas en las que se ha desarrollado la investigación y desarrollo que han creado las condiciones mismas de ese dispositivo: laboratorios, universidades, empresas, y tras ellos sistemas de conocimiento acumulativo, libros y bibliotecas, etc., así como sistemas legales, si bien, curiosamente estas tecnologías suelen implantarse sobre vacíos legales y son reguladas décadas después, lo cual presenta un caso interesante y crucial de cómo la dominación en la era digital se implanta en la medida en la que excede sistemas legales heredados de épocas previas y que son incapaces de lidiar con el dinamismo de la era digital. Esta es la clave de lo que se llama *disrupción tecnológica*.

Los verdaderos perfiles en las “redes sociales” no son los que l*s usuario*s se crean sino los que algoritmos autónomos componen de forma secreta y son vendidos a terceras partes, como parte de lo

que Shoshana Zuboff (2020) denomina “Capitalismo de la Vigilancia”. Pero subyaciendo a todo ello hay alineamientos reductores del movimiento y la percepción que urge visibilizar y desalinear.

La evolución actual de esos metaprogramas coloniales y extractivos es en forma de un capitalismo de la vigilancia, un hipercapital o afectocapital que capitaliza los gestos mismos, extrayendo de ellos capital al orientarlos y modularlos en función de la publicidad o de programas políticos concretos que expanden el metaprograma de la acumulación y la dominación, de los que estos medios y metamedios son expresión completa, de modo que su lógica interna e intrínseca obedece a esos metaprogramas, aun cuando tenga otras variaciones inesperadas. Esto obliga a repensar seriamente toda idea sobre la neutralidad de una tecnología que dependería del uso que se le dé, un argumento erróneo y manido por el que estos dispositivos solo se refuerzan.

Podemos elaborar así una organología completa que despliega el ecosistema de un dispositivo, sus relaciones de poder, sus genealogías, sus capas y dinámicas internas y sus grados de cierre o apertura. Estos sistemas configuran la percepción a niveles muy profundos y con ello el campo de lo pensable, favoreciendo en la actualidad una economía de la atención dispersa que impide la consolidación de un sujeto reflexivo que procese lo que le llega y que se convierte en un nodo repetidor vacío. Pero con ello el propio sistema se va empobreciendo y entra en un solipsismo sin salida.

Una consecuencia de este enfoque, que llamamos metaformativo, y que estudia el surgimiento y funcionamiento de alineamientos, para las políticas, es que pasamos del contenido al marco y que no basta con cambiar los contenidos de las tecnologías de la información ni regular la desinformación, hay que atacar el meollo de su arquitectura profunda, de sus metamedios, como dispositivos de producción de gestos y comportamientos.

Ontología, dinámica, genealogía, diagnóstico, ecología

Proponemos pues una ontología del Pancoreográfico y de la dominación, entendida como una reducción del movimiento continuo, improvisado, irrepetible, e indeterminado, a segmentos y coreografías repetibles. Esto ha sucedido alineándose el movimiento con un

conjunto creciente de referencias geométricas externas.

Proponemos una dinámica para entender la actual complejidad de estos alineamientos, que se juega entre dos estratos principales, del Macroceno y el Hiperceno. En el primero surgieron grandes alineamientos estáticos que culminan en la perspectiva lineal. En el segundo, nuestra atención, ya alineada con el punto fijo y su encuadre, pasa a ser gestionada por sistemas algorítmicos invisibles y dinámicos. En el primero se nos orienta a un marco preciso, en el segundo se modifica constantemente el contenido de ese marco, reduciéndose nuestro espectro de acción a lo que este ofrece, pero que por efecto de nuestro propio empobrecimiento sensorial hemos llegado a confundir con el total de posibilidades de elección y libertad de acción, como si no hubiera vida posible ya fuera de ese estrecho marco. Doble pinza, pues, de la homogeneización y de la modulación continua, que a su vez intenta anticipar y capturar al vuelo las fluctuaciones del deseo. Pasamos con ello del biopoder al ontopoder, como veremos a continuación.

Proponemos también una genealogía compleja, irreductible a un único mapa, pues dependerá del objeto de análisis y las redes que constituya, pero donde podemos identificar una serie de estratos fundamentales y podemos observar siempre múltiples capas de alineamientos que se entrelazan en cada caso, algunas más antiguas que otras.

Se trata de programas, medios y coreografías que pueden en muchos casos independizarse de su contexto y pasar a formar parte de otro o ser instrumentalizado por otro, como el gesto individualista de posar se instrumentaliza en la economía de datos del selfie como parte de una ecología hiperfascista de vigilancia y control, practicada efusivamente por casi todo el mundo.

Proponemos, en fin, el diagnóstico de una evolución y tendencia, en este caso a un cierre epocal del que asistimos ahora al colapso.

Programas y metaprogramas, medios y metamedios, dispositivos y coreografías

No se trata aquí de hacer un mapa completo del pancoreográfico, esto no es posible pues es infinito. Pero esbozamos criterios para

diagnosticar casos concretos, así como estratos fundacionales y dinámicas comunes a casi todos los casos. A modo de ejemplo podemos distinguir:

Metaprogramas, entendidos como aquellas finalidades profundas y principios rectores que subyacen a programas concretos de comportamiento: separar, interrumpir, alinear, homogeneizar, controlar flujos, determinar, dominar, explotar, acumular. Los metaprogramas serían los fundamentos de coreografías sistematizadas convertidas en modos estructurados de organización social y sensorial con múltiples niveles y programas concretos.

Programas, entendidos como aquellos protocolos o sistemas concretos de organización en los que se expresan esos metaprogramas: sistemas de aprendizaje en la escuela, modales que nos alinean con un estatus de clase y de humanidad, coreografías de género binario que nos alinean con aparatos heteronormativos, comportamientos en el aparato de la familia y el hogar, tabúes, organizaciones concretas del trabajo impuestas por la empresa o la burocracia estatal, sistemas de educación, cultura y ocio, sistemas legales, organizaciones militares, gimnasios y prácticas somáticas, de ejercicio o de danza, etc. Los programas pueden entenderse como coreografías.

Metamedios, entendidos como ratios sensorimotoras que subyacen a medios concretos: como la perspectiva lineal, el encuadre o marco, la cuadrícula, y en un sentido aún más profundo la geometría (metametamedio).

Medios, entendidos como dispositivos concretos (aparatos) que expresan las ratios del metamedio: como la cámara fotográfica o el smartphone. Un medio puede entenderse también como entorno de difusión y diseminación de coreografías concretas procedentes de otros medios. Por ejemplo, la familia, como medio de difusión del selfie, es en sí misma un medio constituido por coreografías contagiosas de construcción del parentesco, los afectos y la sexualidad reproductiva asociada a la propiedad, tiene sus propios programas, evoluciones y metaprogramas. Inversamente el selfie puede ser un medio de difusión de las coreografías de la familia nuclear.

Coreografías: incluyen los metagestos perceptuales concretos por los que nos alineamos con una interfaz, una cámara o punto fijo de

visión, así como los gestos realizados como contenido de un encuadre (cámara o pantalla), que a su vez pueden estar asociadas a coreografías que condensan comportamientos normativos (por ejemplo, de género binario y heteronormatividad), o de supremacismo humano y de clase (por ejemplo, los modales a la mesa).

Pero los medios y metamedios constituyen en general genealogías y redes complejas e híbridas. A modo de ejemplo y de caso de estudio exponemos el medio de una interfaz humano-máquina y su coreografía, que se constituye de inframedios (los microchips, hardware y software), metamedios (la perspectiva, que define la lógica de racionalización y el punto fijo de medición), epimedios (la investigación y desarrollo en “Interacción Humano-Máquina”), paramedios (la familia o el estado a través de los que se implantan, así como mercados de valores, economías globales de producción y transporte, y otras economías relacionadas y sus efectos, como el Cambio Climático), metadispositivos (los metasistemas epocales de los que surgen los medios y metamedios, y que cimentan o transforman, como el de la burguesía renacentista, el colonialismo, la economía de crecimiento y de datos, y el capitalismo de la vigilancia). A su vez está el modo de composición (ritmos y gestos repetitivos, orientaciones estrechas, inmovilidad y dispersión de la atención) y el grado de plasticidad o cierre que se les asocia.

Cada caso de estudio requerirá de un diagrama específico y concreto que visibilice relaciones y problemáticas y que profile posibles desalineamientos en todos los estratos del medio.

Geografía y arqueología de pancoreográficos

Cada pancoreográfico es siempre un ensamblaje complejo de coreografías. Por ejemplo el pancoreográfico del transporte motorizado incluye nuestros gestos de conducir y de sentarnos en los vehículos; las trayectorias lineales aceleradas en redes de carreteras que son visibles en tierra e invisibles en mar y aire y que crean accidentes y matan a cientos de millones de animales por año; la contaminación, el cambio climático y las extinciones masivas; los movimientos circulares acelerados de los motores y resto de movimientos de la propia máquina, y todo el conjunto asociado de ingeniería, planificación urbana, infraestructuras, extractivismo, y las economías de crecimiento que nos han impulsado a una ubicuidad destructiva e hiperconecta-

da, a la que actualmente se ha sumado el universo de digital de algoritmos autónomos que gestionan el tráfico o que nos guían con GPS y mapas, que son la forma más implantada de Realidad Aumentada, orientándonos en el mundo físico. Cada caso concreto tendrá especificidades únicas, por ejemplo, el pancoreográfico del metro de Madrid, los modos de moverse y sentarse de la gente, el propio recorrido y diagrama de flujo de la red de metro, es muy distinto del de Ciudad de México, o el de Tokyo, o el de Londres. Igualmente podemos estudiar evoluciones, por ejemplo, en cómo el acto de ir en metro ha sido colonizado desde 2007 por el smartphone que captura nuestra atención y aísla a cada cuál en una burbuja, una realidad aumentada (o reducida) paralela a Internet. Igualmente podemos analizar las variaciones, lo que escapa a las coreografías, los movimientos inesperados, los enjambres impredecibles de multitudes, o el hormigueo de la postura cambiante del cuerpo.

El pancoreográfico de Internet está hecho de los miles de millones de interfaces que nos alinean y los gestos que hacemos con ellas; de los contenidos y gestos contagiosos que circulan por la red (memes, emoticonos, vídeos virales, coreografías virales, desinformación, pero también conocimiento e investigación, etc.); de la propia arquitectura de la computación, el hardware, el software y la coreografía de trillones de señales binarias que circulan por el planeta a la velocidad de la luz y se almacena en discos duros de centros de datos usando pesadas infraestructuras; etc. Dentro de internet hay innumerables pancoreográficos más concretos: los de comunidades de investigación que comparten conocimiento, los de la desinformación, los del porno, los del entretenimiento, etc. En cada uno, los movimientos que hacemos en la interfaz se conectan de forma distinta con mundos más amplios de la experiencia, y con otros pancoreográficos (de la academia y la educación, de la sexualidad, de la política, etc.).

El pancoreográfico de las discotecas está hecho de coreografías contagiosas que circulan por el planeta a través de vídeos musicales o vídeos virales de redes sociales y que los cuerpos reproducen y se transmiten mientras hacen lipsync murmurando las letras de las canciones; de los gestos sociales de beber alcohol; de las luces robóticas; de los ritmos (cada vez más homogéneos) de una música pop globalizada (Serra 2012); de las poses y *looks* que reproducen modas asociadas a estatus social o a comunidades concretas y tribus urba-

nas; de las coreografías del ligue y la seducción (distintas en entornos heteronormativos, gays, lésbicos u otros); de los algoritmos de redes sociales donde se comparte la experiencia, o de mapas que te han llevado al lugar; etc. Aquí igualmente habrá enormes variaciones locales, en cada club, ciudad país, subcultura musical, o queer, o latina, o afro. Igualmente, ahí es interesante ver los distintos grados de alineamiento y en qué medida hay o no una creciente homogeneización global de ritmos y gestos, así como cuáles son los potenciales para la variación y la apertura, y los locales más desalineados donde la gente baila por puro placer y se deja llevar al éxtasis de ser “puro ritmo plástico”.

Los signos, emoticonos, o logos de marcas tienen su propio pancoreográfico de diseminación en pantallas ubicuas, como suerte de gestos congelados que generan un referente homogéneo que se transmite de forma viral en medios estandarizados. Podríamos del mismo modo analizar pancoreográficos de los afectos, de la sexualidad, del porno (empezando por el punto fijo de visión y la cultura de cámaras y pantallas, antes que por las coreografías de actrices y actores, de los gestos masturbatorios del consumidor, o de la publicidad y los algoritmos que dirigen nuestra atención en el Pancoreográfico de Internet), de la heteronormatividad, del género (que incluyen lo que analiza la teoría de la performatividad pero también otros como los que analiza Sara Ahmed (2006) en *Fenomenología Queer*, que tienen que ver con orientaciones espaciales, temporales, no verbales, y con alineamientos muy diversos), de la familia, del Estado (con su burocracia y sus formularios), del ejército (este más evidente con su estricto alineamiento corporal), de la religión (con los gestos de rezar, el ritual de la misa, la confesión, etc.), de la ley (con los protocolos, los juicios, las sentencias y castigos, la prisión), de la alimentación (con el Holocausto Planetario de la ganadería, avicultura, pesca y acuicultura, los monocultivos ubicuos y tóxicos y sus redes planetarias deslocalizadas, nuestros hábitos concretos de compra, alimentación, cocina, comer fuera de casa y desecho, los gestos de comer y cocinar, los modales a la mesa, que son parte de otro pancoreográfico de la educación y el estatus de clase social); la educación (que puede describirse íntegramente en términos de movimientos); etc. Cada uno de estos es parte de un Pancoreográfico global que no es reductible a una única descripción homogénea.

De lo que se trata sin embargo es de analizar tendencias transversales a todos ellos, tendencias a la reducción, para entender sus manifestaciones más profundas, en una suerte, no solo de geografía sino de arqueología, que permita ir a los estratos más ocultos de esas coreografías sistémicas. El Pancoreográfico (con mayúsculas) es entonces el conjunto de metacoreografías, de programas y metaprogramas que subyacen a las coreografías concretas y sus ensamblajes complejos, y que van transformándose y recodificándose con el tiempo, hacia nuevas expresiones y evoluciones de un mismo principio reductor, como hemos mostrado en el caso de la perspectiva lineal y el selfie, que son dos evoluciones del punto fijo de visión entendido como principio reductor y como alineamiento fundamental, asociado al metaprograma de separar, orientar e inmovilizar para controlar y acumular.

Resulta por el contrario más difícil asociar la noción de pancoreográfico a ecosistemas naturales y a los comportamientos de los animales y el resto de formas de vida, incluidas las comunidades de recolectores-cazadores nómadas, pues en estos casos los movimientos y hábitos son menos alineados y repetibles, igual que lo son los propios ecosistemas. El pancoreográfico está intrínsecamente asociado al surgimiento de geometrías planetarias que orientan el movimiento y permiten su homogeneización, su coreografía sistémica, a partir del Neolítico. Pero permite mirar más allá, hacia ecologías de movimiento menos alineadas, al permitirnos entender cómo han surgido los alineamientos, su génesis profunda, su genealogía, arqueología, evolución, dinámica y tendencia. Frente al pancoreográfico y sus alineamientos se planteará así en *Metacuerpos* (Del Val 2025) la praxis del desalineamiento y la posibilidad de un Gran Desalineamiento planetario, hacia un mundo *descoreográfico*, *postcoreográfico* y *anticoreográfico*.

Ontoviolencia, ontoecología y ontopolítica de medios: hacia una inmunología

[...] la unificación que realiza [el Espectáculo] no es más que el lenguaje de la separación generalizada. [...] El Espectáculo reúne lo separado, pero lo reúne en cuanto separado.

Guy Debord, *La Sociedad del Espectáculo* (1999, 38 y 49).

La violencia ontológica de un medio o metamedio está en cómo impone silenciosamente separaciones y ratios sensoriales. Por ejemplo, la perspectiva lineal impone la separación ontológica entre sujeto y objeto, la efectúa sensorialmente, sin lo cual el dualismo metafísico no sería posible o pensable siquiera, pues se basa en ese sesgo perceptual inducido.

Una ontoecología, ontopolítica y ontoética dará cuenta de este poder formativo de los medios, con estrategias metaformativas que aborden y se contrapongan a ese poder formativo, desalineándolo.

Se plantea en definitiva si, frente al contagio gestual homogéneo de los llamados “medios virales” podemos activar una inmunología que contrarreste el poder homogeneizador de estos medios y metamedios.

Una política metaformativa atenderá a esta violencia ontológica de los medios y metamedios, no solo a su contenido.

Del biopoder al ontopoder. *Highway to Climate Hell*

Es preciso revisar el concepto de biopoder entendido como optimización del rendimiento de lo viviente en función de aparatos de producción disciplinarios e industriales. La actual sociedad del control y su voluntad de predicción y anticipación de toda variación futura potencial, marca el paso del biopoder a lo que Brian Massumi denomina ontopoder (Massumi 2015). El ontopoder intenta gestionar y dominar no en términos de lo ya constituido sino de lo emergente, de lo naciente, de lo futuro, de lo que aún no es, anticipando su emergencia de forma controlada. Su materialización actual es el Big Data y sus infraestructuras de captura, almacenamiento, procesamiento y redistribución de datos, con el *smartphone* como eje y catalizador. El poder siempre ha sido cuestión de intervenir y orientar, no solo de vigilar, pero ahora sucede de formas más dinámicas, con la anticipación (*preemption*) de futuros potenciales, en sistemas predictivos opacos. Esta anticipación detecta vectores incipientes de movimiento (por ejemplo en los deseos consumistas de poblaciones) y los alinea con cebos o nichos, según están emergiendo.

A su vez, la gubernamentalidad algorítmica es, siguiendo a Antoinette Rouvri (2013) o Benjamin Bratton (2015), el nuevo modo de

dominación que excede al neoliberalismo o incluso al capitalismo (aunque los potencie provisionalmente) donde sistemas de algoritmos cada vez más autónomos, emergentes y opacos gestionan la casi totalidad de aspectos de la vida en las sociedades industrializadas, y con alcance planetario, desde los mercados de valores a la agricultura, asociados a proyectos neocoloniales y neoimperiales de escalas sin precedentes (como Google Maps). Excede el neoliberalismo en la medida en que no se basa en la producción de subjetividades sino en impedir que estas se consoliden convirtiendo a los individuos en individuos (Deleuze 1990): masas estadísticas de datos de comportamiento y tendencias de poblaciones (Munster 2013, 94). Excede al capitalismo porque apunta eventualmente al control absoluto, sin más finalidad que la reducción algorítmica total del mundo, el control trascendental, donde el capitalismo es solo una fase de la era de la explotación y la dominación.

Todo ello se acelera actualmente con el desarrollo de la mal llamada Inteligencia Artificial, y su interrelación con otras tecnologías convergentes como el metaverso, la robótica o la computación cuántica. Si bien se trata de una aceleración suicida en una “autopista al infierno climático” (Guterres 2022) y la extinción, mientras el universo de representaciones autorreferenciales que surgió hace milenios se ha impuesto al mundo de tal modo, se ha vuelto tan solipsista en su negación de la indeterminación y en su voluntad de control, que es a todos los efectos un agujero negro de empobrecimiento cuyo único telos es la extinción. Algo que los aceleracionistas (otra marca de supremacistas humanos) parecen ignorar en su negacionismo psicótico. Los algoritmos entran en bucle empobrecedor realimentándose sobre sí mismos hasta que sus simulaciones de simulaciones se agotan.

Por qué la IA no tiene futuro, y nos quita el futuro

En un sentido más básico la IA no tiene futuro por el colapso inminente de la civilización industrial debido al Cambio Climático y el agotamiento de recursos junto al resto de conflictos planetarios en escalada exponencial. Es una distracción de los problemas reales. Es parte de las fantasías supremacistas que nos hacen pensar que la civilización explotadora es inevitable y que el futuro de la IA es inevitable, cuando la realidad es lo contrario, no tiene futuro ninguno, es más, nos lo arrebató. Son estas mismas tecnologías las que nos quitan el futuro por su insostenibilidad y su supremacismo implícitos.

Es radicalmente insostenible a nivel ambiental pues consume cantidades ingentes de energía y agua. La IA es la otra cara de la crisis ecológica: ambas son caras de la misma moneda de la extinción, de esa era fracasada de la acumulación homogénea tendente al beneficio, el control y la expansión, una era antivital que solo puede crear extinción.

Y es insostenible también a nivel social, creando sesgos tanto mayores cuanto más inabarcable quiere ser, mostrando su intrínseco carácter tóxico, polarizador, eugenésico y fascista, orientado al control, el beneficio, la gestión de la acumulación, el elitismo, y obedeciendo a fantasías de dominación de cuerpos paranoicos, psicóticos y anes-tesiados. Ello se demuestra en el creciente número de estudios sobre los crecientes malestares individuales y sociales, y la creciente alienación, sexismo, agresividad y toxicidad relacional entre jóvenes y no jóvenes debido a su adicción al *smartphone* y las redes sociales. La IA es el sueño convertido en pesadilla de tecno-emperadores psicóticos que quieren congelar el universo en su propia imagen, al tiempo que temen que los supere y destruya.

Favorece el odio, pues este afecto homogéneo y polarizador es el que más fácilmente se puede estimular en estos medios alienantes y el que mejor sirve a los intereses de manipulación de los sistemas de dominación, propulsando una espiral de fanatismo creciente y de alienación radical, tanto mayor cuanto más dependemos de ella. La lógica intrínseca de la polarización se asocia así a la homogeneización como reverso exacto de la lógica de la vida y la biodiversidad. Esto es extensivo al Big Data, la computación cuántica, y todos los desarrollos relacionados con el auge de una *digitalidad exponencial*. La computación cuántica es otro ejemplo de insostenibilidad que quizás se vaya imponiendo según su uso genere brechas de seguridad que obliguen a la implantación global de sistemas de hipercontrol y cifrado que dejan pálido cuanto hasta ahora se conoce.

Los neuroderechos (la no intrusión en nuestros pensamientos y procesos neurológicos y cognitivos) o el derecho a la desconexión, deben empujarse mucho más lejos, en especial ante la amenaza de una exponencial complejización de problemas con la computación cuántica y el internet cuántico. Solo cabe esperar que el colapso de la sociedad industrial pare su desarrollo.

Los debates están mal enfocados, dando la tecnología por hecha y poniéndole si acaso parches, con la consabida excusa de que depende de cómo se use y que tiene aspectos beneficiosos, lo que solo sirve para justificarla y para alentar su implantación y su falso aire de inevitabilidad. Ante todo, es una tecnología que representa la culminación fracasada del ciclo de las civilizaciones sedentarias orientadas al control. Solo añade problemas al problema con su radical insostenibilidad social y ambiental, con la pérdida de capacidades propias de memoria, orientación, pensamiento, conocimiento, y creatividad, y la creciente dependencia de ella. La humanidad entera está perdiendo del todo sus capacidades de moverse, relacionarse y pensar en pocas décadas, se está atrofiando y desmejorando definitivamente por esa distópica fe religiosa en un mundo desencarnado hecho de abstracciones cerebrales computables. Lo que tenemos es que depender cada vez menos de ella. Usarla lo mínimo para diseminar el mensaje antes de desaparecer del sistema.

Además, el problema no es el futuro sino nuestra incapacidad de entender la distópica complejidad de los algoritmos que llevamos ya en los bolsillos y cómo nos afectan, algo que excede toda ciencia ficción conocida, igual que la excede el Holocausto Animal y la Sexta Extinción Masiva, e igual que la excede inversamente la complejidad y variedad de la vida.

La IA es un callejón sin salida también porque es un bucle de simulaciones, una retroalimentación de lo existente, un aplanamiento donde todo se parece cada vez más a todo, como denuncia Kyle Chayka (2024).

Se trata de un *Hiperbucle* de tecnologías que reducen, orientan, producen, alinean, alienan, atrofian y alimentan un solipsismo empobrecedor. Milenios de sistemas de gestión de la acumulación en imperios agrarios, siglos de perspectiva lineal y representación, décadas de medios de masas y dataísmo ahondan en la misma lógica de suplantación del mundo por un doble controlable.

Dudo que la IA represente una amenaza de extinción humana, salvo que llegue a encarnar tanto los sesgos humanos de las culturas de la dominación y de la auto-perpetuación a expensas del entorno, que los ponga en práctica sin ser un cuerpo se-moviente con su *conatus*, su voluntad-de-persistir-en-variación. También dudo que la

lógica reductiva intrínseca de los sistemas de computación, orientada al beneficio y la gestión de la acumulación, pueda llegar a desarrollar una noción simbiótica del mundo en devenir que le haga entender que sus creadores humanos y las élites dominantes son la plaga de la que liberar al planeta. No caerá esa breva. Se trata más bien de una cuestión de mala conciencia por parte de quienes tienen ese miedo, y una proyección de sus propios esquemas exterministas.

La IA es en realidad un mito, una falacia. En realidad, no existe la IA, hay que llamarla *aprendizaje automático* de máquinas basado en simulaciones creadas por algoritmos hipercomplejos y recursivos, y en “modelos de lenguaje”, pues esas máquinas carecen de la base de la inteligencia: el cuerpo que se mueve de formas impredecibles en un mundo fluctuante. El cuerpo de la IA es uno de cuadrículas inmóviles tendentes a la reducción del mundo a puntos calculables, y que producen simulaciones de lo que otros cuerpos móviles han generado. Es el espejo empobrecido de un modo ya pobre de inteligencia: la racional, que todo lo reduce a causalidad, efecto de milenios de sedentarismo geométrico y acumulador, e ignorante de la complejidad del mundo. Cualquier comunidad indígena tiene modos menos lineales y más complejos e interesantes de pensamiento.

Pero a un nivel más profundo todo esto guarda relación con la intrínseca lógica antivital de la IA, su vocación de control y homogeneidad, de gestión de la acumulación.⁴ La base está en el sedentarismo, la explotación de la vida y la acumulación homogénea en el Neolítico, que culmina en el datacetrismo como falsa ontología y

⁴ Como afirma Karen Hao (2021), el problema con la desinformación en redes como Facebook afecta a la matriz algorítmica fundamental, no puede ser arreglado con maquillaje alguno. Esa matriz algorítmica está dirigida a maximizar beneficios de la compañía y las grandes corporaciones no tienen intención alguna de rehacerla desde la base, al contrario, difundiendo la propia desinformación que sus algoritmos facilitan, pretenden estar muy preocupadas tomando medidas al respecto cuando en realidad es todo lo contrario, mientras los estados y sistemas legales se manifiestan incapaces de lidiar con el problema, atenzados por sistemas legales obsoletos y por choques entre nociones limitadas de privacidad, libertad de expresión e intereses económicos y políticos. Pero la pregunta más profunda es si sería en absoluto posible diseñar algoritmos que no favorezcan la desinformación o si una red social, y los algoritmos en general, van asociados a una homogeneización de ratios sensoriales, a una economía de la representación y de suplantación de lo real por un doble digital, y llevan en su ADN la confusión entre información y desinformación, y el hecho de favorecer todo lo que estandariza.

metafísica antivital que suplanta el movimiento del mundo por puntos calculables, falacias ontológicas, quimeras que crean extinción.

La excusa de los posibles buenos usos de esa tecnología no vale, pues acaba justificándola. Lo que hay que entender es el origen sistémico de los problemas que queremos abordar y cambiar las formas de vida en vez de seguir añadiendo problemas al problema.

Se considera impensable que no tenga futuro por la misma fe religiosa en el progreso humano que hace impensable nuestra extinción. Paradójicamente es esa fe la que nos lleva a la extinción.

Frente a la IA hay que exigir una moratoria en los desarrollos e implantación y blindar derechos (no solo humanos, de privacidad, de no discriminación, y contra la desinformación y la insostenibilidad ambiental, sino de todas las formas de vida), dedicando los esfuerzos humanos a parar la crisis desmontando nuestra huella planetaria.

Al mismo tiempo, frente a cualquier “regulación” urge una profundización de los desafíos radicales que plantea, que exceden las ontologías legales actuales, basadas en el Derecho Romano de Propiedad. El Big Data y la IA son intrínsecamente no regulables ni cognoscibles en muchos aspectos. Aquí esbozamos planteamientos críticos para abordar estos problemas y mirar más allá.

Un Gran Hermano Feliz. Los límites del “libre albedrío”

Los sistemas se van implantando de formas distintas a como la imaginación antropocéntrica imagina, avanzan en vacíos ontológicos, y están ya mucho más adelantados de lo que pensamos. Habitamos ya una red hipervigilada por algoritmos autónomos que definen lo que percibimos y nuestro campo de posibilidades o que toman directamente la decisión por nosotr*s, y gestionan casi todo, desde los semáforos y mercados a cómo se ha de producir comida o cultura; pero además contribuimos con furor a ello, ansiosas de sobreexponernos en una escarapate global tóxico que explota nuestro anhelo egocéntrico de fama y reconocimiento, heredado del sujeto individualista creado por anteriores procesos histórico-técnicos, pero que es solo un cebo para convertirnos en alimento de perfilados algorítmicos tóxicos que modulan los comportamientos de poblaciones capturando al vuelo y orientando los deseos emergentes del/la consumidor*,

del/la votante, del/la amante, o que deciden si recibes una ayuda estatal, una hipoteca o un trabajo, y donde la función cognitiva fundamental del pensamiento creativo, por ejemplo pensar el esquema de un trabajo o libro, se relega de forma generalizada a sistemas automatizados de IA (GPT) que nos generan una simulación en microsegundos recombina lo que han aprendido en bases de datos masivas, con todos sus sesgos.

La “uberización” del cuerpo, la ciudad⁵ y el mundo, es un proceso que no solo gentrifica barrios, capitaliza toda actividad y espacio, y nos somete a redes de vigilancia ubicuas, sino a una gestión por algoritmos opacos que deciden casi todo⁶: lo que compramos, encargamos y vemos online, el transporte, las compras, la alimentación y el ocio que consumimos en la ciudad, y la monitorización de nuestros cuerpos con relojes inteligentes que registran nuestro ejercicio, salud, posición y trayectorias, velocidades y hábitos, socialidad, afectividad y sexualidad, dispositivos que compramos eufóricamente como signo de estatus social y empoderamiento: el colmo del Mundo Feliz y el Gran Hermano unidos en un paradigma único del Gran Hermano Feliz (Brave New Big Brother). Todo ello abundando en la herencia de anteriores sistemas disciplinares que ya nos enmarcaban en escenarios reducidos de toma de decisiones: trabajo, familia, heteronormatividad, y más recientemente ocio, entretenimiento, espectáculo y consumismo.

⁵ Sobre la ciudad uberizada ver Brossat 2019.

⁶ Como afirman Agudo y Liberal (2024) delegamos cada vez más la toma de decisiones en algoritmos que nos indican el camino, se asume que lo hacen mejor y son neutros, y nos sentimos libres haciéndolo, esta sería la base del oxímoron del “paternalismo libertario”. Los algoritmos toman ya decisiones en todo tipo de cuestiones de calado sin que haya habido debate social ni regulación, ni podamos saber cómo toman la decisiones (en 2024 hay entre 8.000 y 400.000 millones de parámetros en las redes neuronales), pero siempre tienen sesgos y afectan a sectores desfavorecidos que son como bancos de pruebas, y pueden escalarse de forma masiva esos sesgos, que nos orientarán a la hora de elegir película, pareja, a quién votar, o que decidirán a quien se protege ante la violencia de género, o se encarcela, o se da una hipoteca, o un trabajo. No somos conscientes de las limitaciones que se imponen a las decisiones guiadas por lo que el algoritmo nos ofrece, en parte debido al “metasesgo” o punto ciego: no somos conscientes de nuestros propios sesgos. En Metacuerpos (Del Val 2025) expongo mecanismos profundos de esos metasesgos y de la “arquitectura de la decisión”.

Es un sistema antivital que penaliza doblemente toda variación: por un lado, si te sales de la norma, eres sujeto de sospecha y ostracismo, cuando no persecución, por otro tus deseos emergentes se canalizan en nichos homogéneos de mercado disfrazados de falsa liberación.

Hemos pasado de una espiral tecnogenética abierta, donde las técnicas coevolucionan con los entornos, como en la naturaleza y las sociedades de recolectores, al bucle tecnogenético cerrado, de producción solipsista de realidad empobrecida, que aquí diagnosticamos desde la filosofía del movimiento en términos de alineamientos que dan forma a la percepción y los hábitos.

...

Cuando, ante semejante realidad, hay expert*s que dicen que no se trata de dejar de usar la tecnología sino de limitar y mejorar su uso, porque esta tendría cosas buenas y es inevitable, ignoran la visión de conjunto sistémica que aquí planteamos, que muestra que estas tecnologías no solo son indeseables y evitables sino que no tienen futuro, y además le hacen el juego a los magnates tecnológicos que se reirán a carcajadas de que proliferen tamaños mensajes “críticos”. Falacia del “empoderamiento” “usando” la tecnología, como si se pudiera “desmontar la casa del amo con las herramientas del amo”⁷, cuando ello solo contribuye a extender su dominio.⁸

La única acción subversiva en este campo puede venir del abandono colectivo de las tecnologías dominantes o de la resistencia a su uso, y de combatirlas por todos los medios posibles, legales incluidos. Pero para ello hace falta un entendimiento mucho más profundo de sus efectos y su marco histórico y ontológico. Lo dice alguien que lleva 20 años “usando de forma crítica” la tecnología en sus proyectos artísticos y que ya no ve futuro en ello, aunque podamos seguir haciéndolo mientras existen esas tecnologías, pero ¡con cuidado de no justificar con ello su proliferación planetaria!

⁷ Paráfrasis de Audre Lorde (1984): “Las herramientas del amo nunca dismantelarán la casa del amo”.

⁸ No me opongo a estrategias puntuales de apropiación de tecnologías dominantes, pero no como finalidad, y con mucha cautela.

Hacia una agencia relacional indeterminista

N. Katherine Hayles (1999; 2012; 2017) aborda la manera en que los sistemas de computación actuales, no solo desmontan la idea del sujeto racional autónomo, pues estamos tan imbricados con ellos que nos constituyen a nivel muy profundo (somos ya “posthumanos”), sino que operan en espectros inaccesibles a nuestra percepción consciente, como parte de ensamblajes cognitivos distribuidos, y se plantea cómo sería posible darles respuesta movilizándolo igualmente una agencia no consciente (Hayles 2012, 102). La respuesta no puede venir, pues, de una nostalgia por el sujeto racional, que es parte del problema y que es incapaz de responder a la dictadura de algoritmos autónomos ni de fluir con la lógica no lineal de lo viviente.

Se trata aquí de pensar otro tipo de agencia, de capacidad de acción libre en el mundo, una agencia que no es individual sino relacional. Se trata de entender que lo que permite la libertad de movimiento es el ecosistema y su grado de apertura. Un ecosistema rígido y geométrico estará siempre introduciendo rígidos marcos ocultos de decisión. La operación más profunda por la que esto sucede nos es inaccesible porque da forma a nuestra propia percepción, como decíamos cuando hablábamos de la metaformatividad. No se trata pues de limitarnos a sustituir un marco reductor por otro, sino de movilizar ecosistemas menos reductores. Frente a la lógica de la reducción, una de la apertura.⁹

La agencia será entonces la capacidad del ecosistema de favorecer un florecimiento de la diversidad que surge en el acoplamiento estructural entre las variaciones internas de cada cuerpo y las variaciones del conjunto. Llamaremos a esto una ética del co-sentir, y será la base de una política radicalmente no antropocéntrica y metahumana. El futuro no es la IA y el control, sino la IC (Inteligencia Corporal) y la indeterminación (Del Val 2025a). Recobrar el cuerpo perdido, mutando en el colapso que viene, hacia sociedades de recolector*s vegan*s y desnud*s, es la única opción realista (Del Val 2024b), recorriendo la co-evolución simbiótica con el total de lo viviente, para una liberación terrestre.

⁹ Esto es lo que llevo más de 20 años proponiendo en proyectos artísticos como el de *Microsexos/Cyborg Pangénero*, donde se subvierte la tecnología de la cámara y el punto fijo de visión de la perspectiva renacentista. Ver <https://metabody.eu/es/microsexos/>.

Referencias

AGAMBEN, Giorgio. 2000. *Medios sin Fin. Notas Sobre la Política*. Traducción de Antonio Gimeno Cuspinera. Valencia: Pretextos

———. 2011. “¿Qué es un dispositivo?” *Sociológica*, año 26, número 73, pp. 249-264 mayo-agosto de 2011 Traducción de Roberto J. Fuentes Rionda, de la edición en francés: Agamben, Giorgio. 2007. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* París: Éditions Payot & Rivages

AGUDO, Ujue y KARLOS G. Liberal. 2024. *El Algoritmo Paternalista*. Cuando mande la inteligencia artificial. Katakarak

AHMED, Sara. 2006. *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*. Duke Univ. Press

AUSTIN, John. L. 1998. *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós

BENCH, Harmony. 2009. “Computational Choreographies: Performance in Dance Online.” *The International Journal of Performance Arts and Digital Media* 5, nos. 2–3: 155–69. DOI: 10.1386/padm.5.2-3.155/1.

BINOTTO, Marco. 2000. *Pestilenze*. Roma: Castelveccchi

BRATTON, Benjamin H. 2015. *The Stack. On Software and Sovereignty*. Cambridge, MA: MIT Press

BROSSAT, Ian. 2019. *Airbnb, La Ciudad Uberizada*. Navarra: Katakarak Ed.

BUTLER, Judith. 1990. *Gender Trouble. Feminism and the subversion of Identity*. New York: Routledge

———. 1997. *Excitable Speech. A politics of the performative*. New York: Routledge

CHAYKA, Kyle 2024. *Mundofiltro*. Cómo los algoritmos han aplanado la cultura. Gatopardo Ensayo.

DEBORD, Guy. 1999. *La Sociedad del Espectáculo*. Traducción de José Luis Pardo Torio. Valencia: Pre-textos

Del Val, Jaym*/Jaime. 2006. "Cuerpos Frontera. Imperios y resistencias en el post-postmoder-nismo", Artnodes #6 – Organicitats [e-journal] [online]: <https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/53108/61082>

———. 2009a. "Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del Afectocapital." *CIC Cuadernos de Información y comunicación*, Volumen 14, 121-139. Corrientes de Investigación en Comunicación Interpersonal. Eva Aladro Vico, Ed. Madrid: Universidad Complutense. Online: <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0909110121A/7222>

———. 2009b. "Coreografías globales y cuerpos amorfos. Panceo-reográfico, cuerpos en serie y Capitalismo de los Afectos." *El Rapto de Europa*, nº 14 (June), 63-72. *Entre Cuerpos*. Nuria Valverde y José Duarte, Eds. Madrid: Calamar Ediciones. — [reverso.org/texts/DelVal-2009-COREOGRAFIAS-GLOBALES-Y-CUERPOS-AMORFOS—Rapto-de-Europa.pdf](https://reverso.org/texts/DelVal-2009-COREOGRAFIAS-GLOBALES-Y-CUERPOS-AMORFOS-Rapto-de-Europa.pdf)

———. 2017. "Algoriceno. Ecologías mayores y menores en la era del Big Data". En *Debates sobre la Investigación en Artes*, 48-61. Guayaquil: UArtes Ediciones. Online: <http://www.uartes.edu.ec/institucional/index.php/download/ilia/?wpdmdl=1666&masterkey=59e7ea85dae70> y [www.reverso.org/texts/DelVal-2017-Algoriceno-Ecologias-mayores-y-menores.pdf](https://reverso.org/texts/DelVal-2017-Algoriceno-Ecologias-mayores-y-menores.pdf)

———. 2018a. "Ontohacking: Ontoecological politics in the Algoricene". Leonardo, 51(2), 187–188. Disponible online: [www.reverso.org/texts/DelVal-2018-Ontohacking--Leonardo-BunB2016.pdf](https://reverso.org/texts/DelVal-2018-Ontohacking--Leonardo-BunB2016.pdf)

———. 2018b. "Microsingularities: Body Intelligence, Neuroplastic Ecologies and Antismart Architectures in the Algoricene". En *Balance-Unbalance Conference 2018 Proceedings*, pp. 65-69. Anne Nitgen Ed. The Patching Zone, Rotterdam. Online: [http://www.reverso.org/texts/DelVal-2018-Microsingularities--BunB2018.pdf](https://www.reverso.org/texts/DelVal-2018-Microsingularities--BunB2018.pdf)

———. 2021a. "The Body is infinite / Body Intelligence. *Ontohacking sex-species and the BI r/evolution in the Algoricene*." *Journal of Posthumanism*. London: Transational Press. Online: <https://journals.tplondon.com/jp/article/view/1447>

———. 2021b. "Ontoviolencia en el algoriceno. Hacia una ecología de lo abierto". En *Comparecen los cuerpos. Materias y fronteras*, Maya Aguiluz Ed., Mexico: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Accessible online: <http://www.reverso.org/texts/Del-Val-2021-ONTOVIOLENCIA-EN-EL-ALGORICENO—FINAL-sinisbn.pdf>

———. 2024a. *Ontohackers: Radical movement philosophy in the age of extinctions and algorithms, Part I: Radical Movement Philosophy and the Body Intelligence R/evolution*. Milky Way, Earth: punctum books. DOI: 10.53288/0402.1.00. Accesible Online: <https://punctumbooks.com/titles/ontohackers-radical-movement-philosophy-in-the-age-of-algorithms/> – www.ontohackers.com

———. 2024b. "Descolonización terrestre y nuestro futuro como recolectores." En *¡Cuerpo, Máquina, Acción!* Año 8, nº 10, pags. 20-38. La Plata, Argentina: Universida de la Plata. Online: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/175275>

———. 2025a. *Metacuerpos: un Contrapocalipsis*. Filosofía del Movimiento y Liberación Terrestre: Deshacer el Supremacismo Humano, en la Era de Algoritmos y Extinciones. Madrid: Reverso-Metabody Ed. ISBN: 978-84-09-70231-2 <https://metabody.eu/es/metacuerpos-libro/>

———. 2025b. *Ontohackers: Radical movement philosophy in the age of extinctions and algorithms, Part II: R/evolution Technologies*. Milky Way, Earth: punctum books. <https://punctumbooks.com/titles/ontohackers-radical-movement-philosophy-in-the-age-of-extinctions-and-algorithms-part-ii-r-evolution-technologies/> – www.ontohackers.com

DERRIDA, Jacques. 1989. *Márgenes de la filosofía*. Madrid. Cátedra

DIPROSE, Rosalyn. 1994. "Performing Body-Identity," Writings on Dance 11–12: 15. <https://www.writingsondance.com/11-12.htm>

FLUSSER, Vilém. 2001a. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Madrid: Editorial Síntesis

FOUCAULT, Michel. 1976. *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI

———. 1977. *Historia de la sexualidad 1. La voluntad de saber*. México: Siglo XXI

———. 1994. *Dits et écrits II. 1976-1988*. Paris: Ed. Gallimard

GUTERRES, Antonio. 2022. "Secretary-General's remarks to High-Level opening of COP27." UN, Online: <https://www.un.org/sg/en/content/sg/speeches/2022-11-07/secretary-generals-remarks-high-level-opening-of-cop27>, <https://news.un.org/es/story/2022/11/1516697>

HAO, Karen. 2021. "How Facebook got addicted to spreading misinformation" MIT Technology Review. MIT. Online: <https://www.technologyreview.com/2021/03/11/1020600/facebook-responsible-ai-misinformation/>. Traducido al castellano en: <https://radiolaprimera.com/como-facebook-se-volvio-adicto-a-la-desinformacion/>

HARAWAY, Donna J. 1995. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Traducción de Manuel Talens. Madrid: Cátedra

HAYLES, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press

———. 2012. *How we think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago: University of Chicago Press

———. 2017. *Unthought. The Power of the Cognitive Nonconscious*. Chicago: University of Chicago Press

LORDE, Audre. 2007. [1984] "The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House." *Sister Outsider: Essays and Speeches*. 110-114. Berkeley, CA: Crossing Press

———. 2002. *La Hermana, la Extranjera: Artículos y Conferencias*. Horas y Horas

MASSUMI, Brian. 2015. *Ontopower. War, Powers and the State of Perception*. Durham: Duke University Press

MUNSTER, Anna. 2013. *An Aesthesis of Networks*. Cambridge, MA: MIT Press

ROUVROY, Antoinette. 2013. *"The end(s) of critique: data-behaviourism vs. due-process"* En *Privacy, Due Process and the Computational Turn. Philosophers of Law Meet Philosophers of Technology.* Mireille Hildebrandt y Ekatarin De Vries Eds., pp. 147-148. London: Routledge

SERRÀ, J., Á. Corral, M. Boguñá, et al. 2012. "Measuring the Evolution of Contemporary Western Popular Music." *Nature, Scientific Reports* 2, 521. <https://doi.org/10.1038/srep00521>

STIEGLER, Bernard. 2021. "Biopoder, psicopoder y gramatización" *Ciencias Sociales y Educación*, 10(20), 263-284. Traducción de L. Paláu. Online: <https://doi.org/10.22395/csye.v10n20a12>

STONE, Allucquère Rosanne (Sandy). 1996. *The War of Technology and Desire at the Close of the Mechanical Age.* Cambridge: MIT Press

ZUBOFF, Shoshana. 2020. *La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder.* Traducción de Albino Santos Mosquera. Barcelona: Paidós