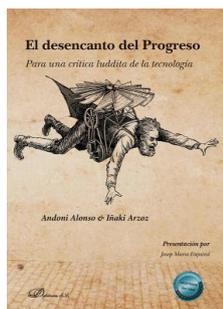


Reseña/Review (Alonso, Andoni y Arzoz, Iñaki, “El desencanto del Progreso. Para una crítica luddita de la tecnología”, Dykinson, ISBN: 978-84-1377-499-2, 170 págs., 2021)



La idea principal en la que se centra esta obra es el luddismo, un concepto que generalmente ha sido muy poco trabajado por los investigadores especializados en el análisis de la tecnología, seguramente por las connotaciones negativas que se le han atribuido. Se trata de una idea de la que quizás lo más conocido de ella sea la parte

histórica, retratada como un movimiento de trabajadores ingleses del sector textil que, en el siglo XVIII, protagonizaron revueltas en contra de la maquinaria presente en las fábricas. Una circunstancia que se señala a este respecto es cómo el luddismo original sufrió una represión desproporcionada en relación al peligro inminente que representaba este movimiento. Se podría entender que la amenaza que se contemplaba era de índole diferente, pues a lo que se oponían no era a un gobierno o religión concreta, sino al núcleo del sistema técnico de la sociedad y a la lógica productiva misma de una manera radical. Sin embargo, no es posible hablar de una reflexión genuinamente luddita en esta organización y no será hasta los poetas del Romanticismo inglés cuando se desarrolle algo parecido a una filosofía luddita.

Los autores del libro señalan cómo el luddismo no pertenecería a ninguna ideología política concreta y remarcan su carácter transversal, tratándose actualmente de una cuestión independiente a las circunstancias individuales de clase, edad, etnia... pues este modelo de desarrollo tecnológico se ha acabado por exportar a todo el mundo (Alonso y Arzoz, 2021, p. 17). Se propone una clasificación para diferenciar entre varios tipos de luddismos, entre los cuales destacan el violento, el religioso, el artístico, el vergonzante, el del arrepentimiento y el ilustrado, mencionando, a su vez, otras corrientes críticas con la tecnología como el primitivismo de Zerzan o el pacifismo antimilitarista (Alonso y Arzoz, 2021, p. 53). La figura del luddita ilustrado, postura por la que se decantan los autores, se define como una especie de hereje frente a la doctrina del desarrollo tecnológico (Alonso y Arzoz, 2021, p. 39) basada en la idea de progreso que alimenta las diferentes creencias sobre la tecnología presentes en nuestra sociedad. Es importante señalar también el carácter reactivo de esta crítica luddita, una característica que hace que se vaya desarrollando a medida que se implementen nuevos cambios tecnológicos, pues cuanto mayor sea el peso y el impacto de lo

tecnológico en la sociedad, tanto mejor se podrán ver sus costuras y descosidos, posibilitando el realizar una crítica menos especulativa.

En este sentido, se señala a lo largo de las páginas del libro, cómo el discurso actual generalmente publicitado sobre la digitalización considera dicho fenómeno como una novedad sin precedentes y que estaba predeterminada a irrumpir de esa manera. Sin embargo, la obra procura alejarse de este discurso para volver la mirada hacia el contexto histórico de esta tecnología y analizar cómo se ha llegado a su desarrollo actual con el objetivo de observar si podría haber constituido un progreso mejor (Alonso y Arzoz, 2021, p. 18). De esta manera se trata al progreso como algo multívoco, un proceso que no es determinado de antemano. Empleando ejemplos de tecnologías que usamos de manera cotidiana es posible observar cómo las raíces del mismo no son nuevas, cómo el protocolo TCP/IP que emplean la mayoría de páginas *web* y que en sus orígenes no monitoreaba tan exhaustivamente, el *cablase* como precursor de los mensajes y emoticonos que usamos en WhatsApp o los catálogos de venta por correo que procuraban ampliar la oferta de productos hasta límites insospechados, como harían actualmente las empresas ‘de la larga cola’ (*long tail*). La diferencia radical se encontraría entonces en el proceso de digitalización, pues mientras que antes estas tecnologías tenían unos límites y debían guardar una proporción entre los fines y medios empleados, con la digitalización masiva actual estos se difuminan y parecen no regirse por constricciones espacio-temporales. De esta forma se incentivaría el desarrollo de una lógica productiva desaforada, observable en la manera en que algunas empresas de economía colaborativa no aplican las regulaciones que tienen sus pares analógicos.

A este respecto como indica De Decker (2015), el coche es una tecnología que todavía tiene un límite en su diseño. Es decir, las variaciones de su tamaño no pueden ser drásticas y su consumo de energía está limitado generalmente por la disponibilidad de carburante. Sin embargo, esta situación cambiaría con lo digital, pues su consumo de energía es en principio ilimitado y se puede hacer adaptar a cualquier forma (gafas, relojes, móviles...), a la vez que su uso se torna cada vez más imprescindible. Derivada de esta característica, se encuentra que la adicción al contenido digital es un problema actual y, como señala el periodista Guimón (2019), los empresarios e ingenieros de Silicon Valley evitan que se eduque a sus hijos con pantallas, prohibiendo que

se les muestre un *smartphone* e incluyendo esta cláusula en los contratos de las niñeras a la manera de un tipo de luddismo denominado del arrepentimiento. Esta circunstancia produce otra situación paradójica, pues se estaría generando una nueva brecha en la que las rentas más bajas, al no tener tantas posibilidades de alejar a sus hijos de las pantallas, ya sea en el instituto público o en su casa, serían las que más tiempo dependerían de estos dispositivos.

Otro de los problemas que detectan los autores es la creencia en que la tecnología posee la capacidad intrínseca para llevar a cabo toda una serie de pintorescas utopías. Esta idea fue también expuesta en *La Nueva Ciudad de Dios* (título anterior de ambos autores) con el nombre de 'techohermetismo', dando continuidad a unas reflexiones que vieron de manera anticipada tendencias que en algunos casos se han intensificado en estos últimos diecinueve años. Desde esta creencia se podría conjeturar que en los medios digitales se puede encontrar el conocimiento universal. Lo cierto es que las distintas redes sociales y sitios *web* pueden cumplir un papel (aunque en muchos casos se trate de la comercialización de datos), pero no es el de descifrar las verdades últimas ni convertirnos en seres de excelencia moral. Por otra parte, en el ensayo se indica cómo los casos tan publicitados sobre la igualdad de oportunidades gracias a la digitalización y, ejemplificados en la figura de (en su momento) 'innovadores ocultos' como Gates, Jobs o Bezos, deberían ser contextualizados como lo que son: excepciones que confirman la regla de que la acumulación de capital sigue al alza. Esta circunstancia fue también analizada por Winner (2008) respecto a lo que supondría la llamada 'revolución de la microelectrónica', señalando que, en verdad, dicho cambio alteraba las relaciones de poder y beneficio en favor de las grandes empresas y burocracias públicas que previamente estaban bien posicionadas, antes que, hacia los usuarios individuales, convirtiéndose en una especie de revolución conservadora.

El enfoque crítico sobre la tecnología que se quiere dar en la obra es distinto al psicológico, extendido mayoritariamente y centrado en los efectos visibles de las mismas, por lo que es un análisis hasta cierto punto autolimitado. De esta manera se despliega un análisis alejado de la reflexión contemporánea general, que presenta ciertas supersticiones tales como que el lenguaje es exclusivamente una herramienta que puede ser incluida en los sistemas logarítmicos sin pérdida de su integridad originaria o lo que podríamos denominar 'paradigma del cuchillo', que postula que la tecnología (tanto en su diseño como en su desarrollo) es neutral y es su uso lo que es susceptible de valoración moral o política. La crítica a esta concepción ha sido realizada por diversos autores y en esta obra se aplica principalmente al ámbito de lo digital y a su configuración actual. Siguiendo este enfoque se abordan las cuestiones relativas a las transformaciones que el desarrollo tecnológico occidental ha propiciado en nuestra concepción del lenguaje, el cuerpo, el mundo y la sociedad. A este respecto la obra recupera y desarrolla el pensamiento de algunos autores clásicos como Anders, Kraus o Illich para señalar cómo los pro-

blemas que observaron sobre la sociedad técnica no solo no han desaparecido, sino que su lógica se ha convertido en hegemónica con el proceso de digitalización.

Acerca del lenguaje en la era digital, las reflexiones de Kraus u Orwell ya advirtieron de lo que podía significar su devaluación y alteración, transformándonos a su vez a nosotros mismos. Así concebían que se podría producir una interiorización generalizada de ciertos conceptos de una manera muy determinada, como por ejemplo la concepción de que toda innovación es siempre positiva, el progreso y el desarrollo tecnocientífico como dinámicas inalterables o que la autoadministración individual es el único camino para alcanzar la plenitud vital. El lenguaje expuesto a los medios digitales propicia que surjan nuevas palabras para velar el sentido de conceptos tan antiguos como explotación, propaganda o precariedad. De esta forma, recuerdan los autores cómo la filtración masiva de datos personales con las redes sociales es posible y hasta cierto punto habitual y, sin embargo, se han tratado como errores puntuales y subsanables. La última filtración de datos personales parece afectar a 533 millones de usuarios, una cantidad similar a la de los habitantes repartidos entre los veintisiete países de la Unión Europea. Esta filtración masiva sin la existencia y configuración actual de estas plataformas digitales no habría sido posible o, al menos, habría sido muy tediosa (introducirse en los sistemas informáticos gubernamentales de veintisiete países no parece tarea sencilla) y, en el supuesto de haberse logrado, al menos no se podría acceder a los allegados de estas personas, información útil para realizar chantajes.

El cambio en la concepción del cuerpo en el siglo XXI estaría motivado en gran medida por el potencial de la tecnología. Esta transformación no sería tampoco nueva, sino que se remontaría (en términos tecnológicos similares y refiriéndose a la liberación de la fisiología humana respecto a la naturaleza) a Francis Bacon y su *Nueva Atlántida*. De esta manera, las máquinas y la ingeniería que han acaecido en el último siglo han afectado a nuestra noción del cuerpo, volviéndolo como algo obsoleto y defectuoso en comparación a las máquinas e incidiendo en la responsabilidad de su correcta administración por parte del individuo. Esta transformación inspira a su vez que surjan toda clase de anhelos utópicos como el del movimiento transhumanista y enfermedades relacionadas con su percepción, como las obsesiones referentes a la salud y la imagen personal. La propuesta especular de los autores frente al transhumano amortal será la de promover la figura del ciborg luddita, criticando a su vez toda forma de menosprecio al cuerpo y considerándolo (al igual que al lenguaje) no como algo que tenemos, sino que somos.

De cara a afrontar la transformación de la sociedad, los autores remarcan la estrategia comercial de la personalización y cómo se ha extendido a otros ámbitos, diseccionando la masa de individuos en categorías y afinidades que sirven para ignorar las particularidades. En este sentido la obra recupera la discusión entre Dewey y Lippmann (continuada por otros pensadores como Arendt o Habermas) sobre las utopías comunicacionales, que es la hipótesis de que una generalización de la

comunicación llevaría necesariamente a la construcción de una comunidad genuina, debate que sigue vigente en la actualidad. Mientras que desde una visión tecnoptimista se entendería que Internet posee esa capacidad para promover la participación directa en los asuntos sociales, los autores señalan que se ha acabado imponiendo un mayor control de la multitud por parte de algunos Estados con la ayuda de estos medios. Otra característica de esta personalización basada en los algoritmos se muestra al ver cómo en vez de promover la apropiación de puntos de vista ajenos, el usuario medio ha terminado reafirmando las ideas propias, el llamado ‘filtro burbuja’. De esta forma, es posible entender la esterilidad de movimientos tecnopolíticos que han pretendido convencer al público sin acercarse a lo público, proponiendo exclusivamente soluciones de tipo técnico a cuestiones de índole sociocultural. A pesar de estas dificultades, los autores consideran que es posible un activismo en la red mediante la realización de micro-políticas antes que revoluciones utópicas.

La transformación del mundo se aborda analizando el paradigma que establece la separación entre lo real y lo virtual o, si se prefiere, entre lo natural y lo artificial. Sin embargo los autores entienden que esta división categórica es problemática y sería más estimulante pensar en estos polos como mutuamente imbricados y dependientes con el objetivo de observar la concepción de lo digital que se ha impuesto en la actualidad (Alonso y Arzoz, 2021, p. 130). A raíz de esta división es posible encontrar posturas que se prestan a la defensa de uno de estos polos en detrimento del otro, como los últimos desarrollos en realidad virtual cuya inspiración sería la de construir un mundo acorde a la propia voluntad humana. En estas mismas coordenadas es posible encontrar el *biohacking*, el cual debería ser enmarcado dentro de cierta lógica de mercado que no tendría nada de novedosa, promoviendo la democratización de los productos o el *Do It Yourself*. Otras cuestiones relativas a esta transformación como la *geoingeniería*, la *nanorobótica* o la ‘conectividad de las cosas’ se entienden como proyectos tecnocientíficos en los que se deposita la esperanza de revertir el daño que ha causado el propio desarro-

llo tecnológico. A pesar de ello su aplicación acabaría provocando nuevos problemas como la incertidumbre medioambiental, la proliferación de litigios legales acerca de las patentes o el desarrollo de nano-bombas.

Finalmente se establecen en el libro las características que el pensamiento luddita deberá poseer para ser considerado como genuinamente reflexivo. Para ello deberá ser convivencial, comunal (a la manera en que lo fue por ejemplo el movimiento del *software* libre), tecno-realista, ciborg, escéptico con la innovación y ascético en lo tecnológico, teniendo muy presente la propuesta de la crítica decrecentista de tener menos para ser más (Alonso y Arzoz, 2021, p. 145). La última característica que se señala sobre el luddismo reflexivo es que deberá ser tecnofeminista con el objetivo de cuestionar los valores intrínsecos en el diseño de los desarrollos tecnológicos y acercarlo a las cuestiones de género, que implican a su vez problematizaciones políticas y sociales primordiales.

A modo de conclusión, cabe decir que generalmente se aplaude la llegada de las redes 5G como un progreso tecnológico increíble. Sin embargo, pocos se preguntan por el coste medioambiental que conlleva, quién ostentará la propiedad de esta tecnología, hasta qué punto sustituye formas de vida o el hipercontrol que posibilita. Como señalaba Riechmann (2016, p. 120), los indígenas de Abya Yala tienen el dicho: «que la tecnología y la llamada modernidad toquen a la puerta antes de ingresar en nuestras comunidades». Esta postura que podría clasificarse como luddita, enfatiza la cuestión de analizar hasta qué punto el progreso es tal, reflexión que a raíz de la lectura de esta obra debería ser primordial para analizar nuestro desarrollo tecnocientífico contemporáneo. El objetivo último es el de involucrar activamente a la ciudadanía en los procesos tecnológicos que configuran cada vez más su cotidianeidad, negociando inteligentemente con la tecnología del momento presente (Alonso y Arzoz, 2021, p. 147). En definitiva esta obra trata de restablecer la dignidad intelectual del luddismo como concepto crítico, históricamente tan denostado como necesario actualmente para la reflexión efectiva de nuestra era de la alta tecnología.

Referencias

- Alonso, A. y Arzoz, I. (2021). *El desencanto del Progreso. Para una crítica luddita de la tecnología*. Dykinson.
- De Decker, K. (2015, 23 de octubre). Por qué necesitamos un límite a la velocidad en Internet. [Artículo en blog]. *Crisis Energética*. <https://www.crisisenergetica.org/article.php?story=20151023124304410>
- Guimón, P. (2019, 24 de marzo). Los gurús digitales crían a sus hijos sin pantallas. *El País*. Recuperado de <https://elpais.com/especiales/2019/crecer-conectados/gurus-digitales/>
- Riechmann, J. (2016). *¿Derrotó el “smartphone” al movimiento ecologista? Para una crítica del mesianismo tecnológico*. Catarata.
- Winner, L. (2008). *La ballena y el reactor. Una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Gedisa.

David Quevedo Martín
 Universidad Complutense de Madrid (España)
davidque@ucm.es; <https://orcid.org/0000-0001-5544-7852>