

La ciudad algorítmica y el espectro de la agencia. Una crítica sintética de la tecno-urbe en la era de la inteligencia artificial

The Algorithmic City and the Specter of Agency. A Synthetic Critique of the Techno-Urban Sphere in the Age of Artificial Intelligence

Héctor Ricardo Vargas Sánchez

Investigador independiente

martincieri@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7556-1150>

Recibido: 26/12/25

Aceptado: 1/5/26

Resumen

Este artículo propone un marco crítico sintético para analizar el impacto de la sociedad digital y la inteligencia artificial en el desarrollo de las comunidades urbanas. Se articulan los postulados centrales de Eric Sadin, Alain Touraine, Byung-Chul Han, Slavoj Žižek, Manuel Castells, Andrew Hoskins, Bruno Latour, Luciano Floridi, Kate Crawford, Shoshana Zuboff, Dominique Cardon, Barbie Zelizer, Émile Durkheim y Maurice Halbwachs, generando una lente analítica unificada. Partiendo del concepto de "toxicidad dataísta", se explora la tensión entre el sistema técnico algorítmico y la agencia humana colectiva. Se argumenta que la ciudad contemporánea constituye un campo de batalla donde la "colonización de la experiencia" y el "capitalismo de vigilancia" colisionan con las "luchas de programación" y la búsqueda de "comunidades de sentido". La cultura popular —ejemplificada por episodios de Black Mirror como "Caída en picado", el episodio "Unity" de Rick y Morty, la película Futurama y la serie Pluribus— se utiliza como alegoría para materializar los miedos y las contradicciones inherentes a este nuevo orden urbano. La conclusión postula la necesidad de una "revolución algorítmica" que rescate la agencia humana y reprogramme la ciudad hacia un modelo de "hiperdemocracia" o "cosmopolítica".

Palabras claves: ciudad algorítmica; agencia; crítica sintética; tecno-urbe; inteligencia artificial; sociedad digital; capitalismo de vigilancia; hiperdemocracia

Abstract

This article proposes a synthetic critical framework to analyze the impact of the digital society and artificial intelligence (AI) on the development of urban communities. It articulates the central postulates of Eric Sadin, Alain Touraine, Byung-Chul Han, Slavoj Žižek, Manuel Castells, Andrew Hoskins, Bruno Latour, Luciano Floridi, Kate Crawford, Shoshana Zuboff, Dominique Cardon, Barbie Zelizer, Émile Durkheim and Maurice Halbwachs to generate a unified analytical lens. Starting from the concept of "dataist toxicity," the tension between the algorithmic technical system and collective human agency is explored. It is argued that the contemporary city constitutes a battlefield where the "colonization of experience" and "surveillance capitalism" collide with "programming struggles" and the search for "communities of meaning." Popular culture—exemplified by Black Mirror episodes such as "Nosedive," the "Unity" episode of Rick and Morty, the film Futurama, and the series Pluribus—is used as an allegory to materialize the fears and contradictions inherent to this new urban order. The conclusion posits

the need for an "algorithmic revolution" that rescues human agency and reprograms the city towards a model of "hyperdemocracy" or "cosmopolitics."

Keywords: *algorithmic city; agency, synthetic criticism; techno-urban; artificial intelligence; digital society; surveillance capitalism; hyperdemocracy.*

Metodología

La metodología de este artículo se basa en un análisis teórico-crítico de tipo sintético. En lugar de examinar de forma aislada las contribuciones de los autores seleccionados, se procede a una articulación sistemática de sus postulados y categorías centrales para construir un marco analítico unificado y multifacético. Este marco se aplica luego al fenómeno concreto de la ciudad inteligente. Como complemento metodológico, se emplea un análisis alegórico de cuatro productos de la cultura popular (Black Mirror, Rick y Morty, Futurama y Pluribus), los cuales son tratados como textos culturales que materializan de forma narrativa y emocionalmente efectiva los miedos y tensiones teóricas identificadas, funcionando como "laboratorios de pensamiento" para la crítica social.

El amanecer de la condición algorítmica

La ciudad, como artefacto humano por excelencia, ha entrado en una nueva fase de su evolución histórica. Ya no es solo el espacio de los flujos (Castells, 1996), sino el sustrato físico de un meta-espacio computacional que lo envuelve, mide y gobierna. Este nuevo régimen, lo que Sadin (2015) denomina la "siliconización del mundo", inaugura una "condición algorítmica" donde la experiencia humana urbana es mediatizada, cuantificada y preformateada por sistemas de inteligencia artificial. Nos encontramos en un punto de inflexión análogo al descrito por Touraine (1973) en Producción de la sociedad postindustrial, donde el conflicto central ya no se da solo en la fábrica, sino en la capacidad de los actores sociales para definir los modelos de conocimiento y las formas de vida. En la ciudad algorítmica, el conflicto es, precisamente, por el derecho a definir el "programa" urbano contra la imposición de un software societal cerrado.

Este artículo no busca simplemente enumerar los riesgos de la vigilancia o celebrar las promesas de la eficiencia. Su objetivo es más ambicioso: construir una crítica sintética que, integrando las obras de una constelación de pensadores cruciales, permita diagnosticar la naturaleza de este nuevo orden urbano y esbozar las condiciones de posibilidad para una agencia humana recuperada. Se parte de la premisa de que las teorías individuales, por poderosas que sean, son insuficientes para captar la totalidad de un fenómeno tan híbrido como la tecno-urbe. La lucidez apocalíptica de Sadin necesita el marco de la acción social de Touraine; la crítica a la transparencia de Han debe complementarse con la teoría del discurso de Žižek; la economía política de Zuboff requiere la sociología material de Crawford y Latour; y la ontología informacional de Floridi debe confrontarse con la memoria "conectiva" de Hoskins y Zelizer, así como con las intuiciones fundacionales de Durkheim y Halbwachs sobre conciencia y memoria colectivas.

Para iluminar estas articulaciones teóricas, se recurre a cuatro artefactos de la cultura popular que funcionan como alegorías poderosas: el episodio "Caída en picado" de Black Mirror (2016), que explora una sociedad gobernada por sistemas de reputación social; el episodio "Unity" de Rick y Morty (2015), que representa de forma grotesca la dinámica de una mente colmena y la pérdida de la individualidad; la película Futurama (2007), que, con su humor absurdo, critica la burocracia y la alienación en un futuro tecnológico; y la serie Pluribus (Apple TV), que lleva al extremo la idea de una colectividad global unificada, aceptada voluntariamente como horizonte evolutivo. Estas narrativas no son meras ilustraciones, sino laboratorios de pensamiento donde las categorías abstractas de los autores citados cobran vida—y a menudo, una vida monstruosa.

El artículo se estructura en cuatro movimientos. El primero, "La toxicidad dataísta y el eclipsamiento de la agencia", establece el diagnóstico negativo a partir de Sadin, Zuboff y Han. El segundo, "La ciudad como campo de batalla: luchas de programación y el fantasma de lo social", introduce las perspectivas de Touraine, Castells y Žižek para teorizar la resistencia. El tercero, "Reensamblando la tecno-urbe: materialidad, memoria y ontología", incorpora a Latour, Crawford, Hoskins, Zelizer, Floridi, Durkheim y Halbwachs para comprender la infraestructura y la memoria de la ciudad digital. Finalmente, en "Hacia

una hiperdemocracia urbana: ética, agencia y reprogramación", se sintetizan las vías de salida, articulando a Cardon, Floridi y el potencial de una "cosmopolítica" latouriana.

La toxicidad dataísta y el eclipsamiento de la agencia

El punto de partida de la crítica sintética es la obra de Eric Sadin. Su concepto de "toxicidad dataísta" (Sadin, 2020) no se refiere solo a la contaminación de datos, sino a una intoxicación existencial. Es la lógica por la cual la inteligencia artificial, al aspirar a una gestión integral de la vida, suplanta la deliberación humana, la contingencia del encuentro urbano y la opacidad constitutiva de lo social. Esta lógica encuentra su expresión económica en el "capitalismo de vigilancia" descrito por Zuboff (2019). La ciudad se convierte en la fábrica primordial para la extracción de excedentes conductuales, donde cada semáforo, parque o transporte público es un mecanismo más de captura de datos que alimentan la "máquina de la certeza" (Sadin, 2015) para predecir y modificar la conducta.

Esta alianza entre el dataísmo sadiniano y el capitalismo de vigilancia zuboffiano produce un efecto fundamental: el eclipsamiento de la agencia. La agencia, en el sentido tourainiano, es la capacidad de los actores sociales —individuos, grupos, movimientos— de actuar sobre su propio devenir y de imponer una orientación cultural a la producción de la sociedad. En la tecno-urbe, esta agencia es sistemáticamente erosionada. Los algoritmos de optimización del tráfico, de asignación de recursos policiales, de recomendación de rutas comerciales o de emparejamiento social no son neutrales. Encarnan una racionalidad instrumental específica que privilegia la eficiencia, la previsibilidad y el control sobre la serendipia, el conflicto creativo y la autodeterminación colectiva.

El episodio "Caída en picado" de Black Mirror (2016) ofrece una ilustración perfecta de este eclipse. En él, una sociedad está gobernada por un sistema de reputación social que puntúa cada interacción humana, determinando el acceso a vivienda, transporte y privilegios sociales. La promesa es la de una sociedad armoniosa donde la cortesía es recompensada. Sin embargo, lo que revela el episodio es la patología de esta transparencia total. La agencia social se reduce a la interpretación constante de las expectativas del sistema; las relaciones auténticas son reemplazadas por interacciones calculadas para maximizar la puntuación; y el conflicto, motor de lo social, es eliminado por una tiranía de la aprobación social. "Caída en picado" es la materialización de la "gubernabilidad algorítmica" de Sadin (2015), donde las relaciones humanas son sustituidas por la administración de impresiones—una administración que produce una forma sutil pero penetrante de despotismo técnico.

Esta dinámica se correlaciona con el análisis de Han (2012, 2014) sobre la "sociedad del cansancio" y la "transparencia". La ciudad algorítmica es una "sociedad de rendimiento" donde los ciudadanos no son disciplinados por un poder externo (Foucault), sino que se autoexplotan en pos de una optimización personal y urbana constante. Las aplicaciones de "healthy city" instan a caminar más; las plataformas de productividad organizan el tiempo; los sistemas de reputación incentivan a ser "buenos ciudadanos". Es el "imperativo del rendimiento" que se internaliza, produciendo una "fatiga neuronal" y un vaciamiento de la subjetividad. La transparencia total que representa "Caída en picado"—y que la inteligencia artificial urbana persigue—es, para Han (2014), un infierno de lo igual. Elimina el misterio, la otredad y la distancia, elementos esenciales para el eros urbano y para la constitución de un sujeto que no esté completamente expuesto y agotado por la luz del dataísmo.

El episodio de Rick y Morty, "Unity" (2015), lleva esta lógica al extremo de lo grotesco. La entidad "Unidad" es una mente-colmena que asimila a todos los seres de un planeta, eliminando el conflicto y creando una sociedad perfectamente eficiente y armoniosa—pero a costa de aniquilar toda individualidad y, con ella, la agencia. Rick Sánchez, el genio nihilista, se disuelve temporalmente en esta colectividad y encuentra un alivio perverso en la renuncia a su subjetividad conflictiva. La alegoría es contundente: la tentación de ceder la agencia a un sistema totalizante que promete orden, seguridad y comodidad. La ciudad inteligente aparece aquí como un pacto fáustico—se entrega la libertad a cambio de estabilidad. Sin embargo, como evidencia el propio colapso emocional de Rick, el precio es la pérdida del sí mismo o, en términos tourainianos, de la capacidad de actuar sobre la propia historia.

En términos sociológicos, esta disolución subjetiva encuentra eco en la noción de conciencia colectiva formulada por Émile Durkheim (1912), para quien la sociedad produce formas de pensamiento que trascienden al individuo y lo contienen. No obstante, mientras esta colectividad clásica se nutría de

rituales, normas y cohesión moral, la versión tecnificada que propone la serie *Pluribus* (Apple TV) representa un salto ontológico: ya no se trata de una conciencia compartida construida culturalmente, sino de una absorción literal de la individualidad en un ente superior, una colmena total que elimina la diferencia y la posibilidad de disenso. De modo análogo, si la memoria colectiva descrita por Halbwachs (1950) dependía de marcos sociales y espacios compartidos que permiten recordar y olvidar colectivamente, la colmena digital deviene en memoria absoluta, sin fisuras, sin olvido y sin conflicto interpretativo. La utopía de armonía se muestra, así como distopía: un sistema donde la estabilidad se obtiene a costa de la desaparición del sujeto histórico.

En este primer movimiento, la crítica sintética revela un escenario sombrío. La convergencia entre dataísmo (Sadin, 2015; 2020), capitalismo de vigilancia (Zuboff, 2019) y la sociedad del rendimiento (Han, 2012; 2014) configura una tecno-urbe donde el ciudadano corre el riesgo de devenir un nodo dócil dentro de una infraestructura inteligente pero carente de sentido humano. La agencia, núcleo de lo social para Touraine (1973), aparece sitiada por un régimen que prefiere la eficiencia al conflicto, la previsibilidad a la autonomía y la armonía algorítmica a la deliberación colectiva.

El valor de la cultura popular en la materialización de los miedos

La función de la cultura popular en este análisis trasciende la mera ejemplificación. Actúa como un mecanismo crucial para la materialización de los miedos sociales abstractos, otorgándoles una forma narrativa y emocionalmente resonante. Los conceptos teóricos —la "toxicidad dataísta", el "eclipsamiento de la agencia", la "sociedad del cansancio"— son abstracciones complejas. La cultura popular, a través de la alegoría y la distopía, los encarna en historias y personajes, haciendo tangible lo que de otro modo sería una crítica elusiva.

Black Mirror (2016), en su episodio "Caída en picado", materializa el miedo a la desaparición de lo auténticamente social en favor de la administración técnica de las relaciones humanas. El miedo no es a la tecnología en sí, sino a la sustitución de la espontaneidad y la autenticidad relacional por un performance constante orientado a la optimización de métricas sociales. El episodio convierte este miedo en una experiencia concreta: la ansiedad del ciudadano que ve cómo cada interacción, cada gesto, es monitoreado y cuantificado, y cómo su valor social se reduce a un número en una base de datos.

Rick y Morty (2015), en su episodio "Unity", materializa el pánico ante la disolución del yo en el colectivo. El miedo a la inteligencia artificial no es solo a que nos controle, sino a que nos absorba, homogenizando el desorden constitutivo de la subjetividad humana en una eficiencia plana y sin conflictos. La representación de Unity como un ente que todo lo consume da forma visual y narrativa al terror a la pérdida de la identidad individual, un miedo profundamente arraigado en la psicología social y que la prospectiva tecnológica aviva.

Futurama (2007), por su parte, materializa el miedo a la burocracia tecnocrática y la alienación en un mundo hipertecnológico. El miedo no es al futuro, sino a que el futuro repita los peores vicios del presente —la irracionalidad de los sistemas racionales, la opresión bajo la apariencia del progreso— pero amplificadas por una tecnología que los hace más opacos e inescrutables. La película convierte este miedo en comedia absurda, permitiendo una reflexión crítica a través de la risa, lo que no disminuye su potencia analítica, sino que la hace más penetrante.

Pluribus añade una capa adicional de inquietud: no se limita a mostrar el control tecnológico, sino la adhesión voluntaria a una mente-colmena global que promete acabar con el conflicto y el sufrimiento a cambio de la disolución del yo. La serie dramatiza el miedo a una colectividad perfecta en la que la singularidad ya no es valorada, sino tratada como ruido. De este modo, articula el temor a que la inteligencia artificial y la hiperconectividad no solo administren la vida urbana, sino que conviertan la renuncia a la individualidad en un ideal moral y técnico.

En conjunto, estas narrativas operan como síntomas culturales. Son la expresión de ansiedades colectivas profundas sobre la dirección del cambio tecnológico. Analizarlas no es un ejercicio accesorio, sino

una vía metodológica para acceder a la dimensión afectiva y simbólica de la transformación digital, una dimensión sin la cual cualquier análisis crítico resulta incompleto.

La ciudad como campo de batalla: luchas de programación y el fantasma de lo social

Frente al diagnóstico de eclipse total, la crítica sintética debe evitar el determinismo tecnológico. La ciudad no es una tabula rasa sobre la que la inteligencia artificial escribe su código. Es, como argumentaría Castells (1983), un "lugar estructural" donde se libran "luchas de programación". Para Castells, los movimientos sociales urbanos no luchan solo por recursos, sino por la capacidad de definir el "significado" de la ciudad: su función, su identidad, su destino. En la era digital, estas luchas se han trasladado al terreno del código y el algoritmo. La batalla ya no es solo por el espacio físico, sino por el metaespacio computacional que lo gobierna.

Es aquí donde la obra de Touraine (1973, 1997) se vuelve crucial. Su método de "intervención sociológica" busca ayudar a los actores a tomar conciencia de su propia capacidad de agencia histórica. En la tecno-urbe, el equivalente sería una "intervención algorítmica": un proceso por el cual los ciudadanos se reapropian de los mecanismos técnicos que condicionan su vida para convertirlos en instrumentos de su propia "voluntad colectiva". Esto no significa rechazar la tecnología, sino subvertirla. Es la lucha por "algoritmos cívicos" (Cardon, 2015), por sistemas de deliberación digital que no busquen el consenso forzado de "Caída en picado", sino que amplifiquen el disenso y la creatividad social.

Žižek (1989, 2012) aporta a esta lucha una dimensión ideológica esencial. Para Žižek, la ideología no es un "falso conocimiento" sino una fantasía que estructura nuestra realidad social. El "gran Otro" en Lacan es la instancia simbólica que garantiza el sentido. En la tecno-urbe, la inteligencia artificial aspira a convertirse en el "gran Otro algorítmico": una instancia objetiva, neutral y omnisciente que dice la "verdad" sobre nosotros mismos y nuestra sociedad. La creencia en la neutralidad del algoritmo es la fantasía ideológica por excelencia de nuestro tiempo. Permite actuar como si las decisiones técnicas no fueran políticas, como si la distribución algorítmica de recursos fuera justa por definición.

La película *Futurama* (2007), con su sátira de la burocracia y la corporativización del futuro, es una máquina de desenmascarar esta ideología. La "Burocracia Planetaria" y la "Mamá Corp" representan sistemas técnico-administrativos que, bajo una apariencia de racionalidad, son absurdos, opresivos y profundamente irracionales. El protagonista, Fry, es un sujeto "no adaptado" que, precisamente por su falta de internalización de la lógica del futuro, es capaz de percibir su sinsentido y rebelarse contra él. Fry encarna la mirada žižekiana que ve la "falla" en el gran Otro, la contradicción que el sistema intenta ocultar. Su resistencia no es heroica, es quijotesca, pero es efectiva porque se niega a aceptar la fantasía de la racionalidad total.

La lucha en la ciudad algorítmica es, por tanto, una lucha por "atravesar la fantasía" (Žižek, 1989) del gran Otro algorítmico. Es demostrar que detrás de la aparente objetividad del código hay intereses de clase, sesgos raciales y de género (Crawford, 2021), y una determinada concepción de lo que es la "buena vida". Los movimientos de justicia de datos, los hackers cívicos y los urbanistas críticos son los nuevos "actores sociales" (Touraine, 1997) que libran esta batalla por la programación de la ciudad. Su objetivo no es destruir la tecnología, sino "hackear" el sistema para abrirlo a la contingencia, al conflicto y a la agencia humana. Frente a la "Unidad" homogeneizante de Rick y Morty (2015), estos actores proponen una "multitud" conectada pero no fusionada, que preserva la singularidad de sus componentes (Negri & Hardt, 2004).

Reensamblando la tecno-urbe: materialidad, memoria y ontología

Una crítica que se limite a lo simbólico y lo político sería incompleta. La ciudad algorítmica es también una realidad material e infraestructural. La síntesis teórica necesita incorporar a quienes han problematizado la materialidad de lo digital y sus efectos en la memoria y la ontología de lo social.

Latour (2005), con la Teoría del Actor-Red, obliga a abandonar la separación moderna entre naturaleza y sociedad, humano y no-humano. Desde esta perspectiva, la ciudad algorítmica funciona como un "colectivo" híbrido en el que sensores, algoritmos, fibra óptica, servidores, edificaciones y cuerpos humanos operan como actantes que configuran lo social. Un semáforo inteligente no es solo un dispositivo, sino

un agente que reorganiza flujos urbanos, ritmos corporales y relaciones económicas. El desafío, siguiendo a Latour, no es criticar la técnica desde fuera, sino seguir a los actantes para cartografiar los ensamblajes sociotécnicos y proponer formas de composición urbana más democráticas.

Desde una posición materialista, Crawford (2021) expone que la inteligencia artificial depende de minería extractiva, centros de datos de alto consumo energético y trabajo precarizado para el etiquetado y entrenamiento de modelos. La "nube" es física, territorial y geopolítica. La ciudad inteligente no es un espacio inmaterial sino un dispositivo incrustado en infraestructuras globales. Por ello, la crítica sintética debe incorporar esta anatomía política de la IA para evitar un tecnoutopismo que ignore su base extractiva.

Este ensamblaje material produce también una nueva forma de memoria. Hoskins (2009, 2017) describe el tránsito desde una memoria cultural hacia una memoria conectiva, sostenida en bases de datos, plataformas y archivos digitales continuos. La ciudad algorítmica genera registros permanentes: desplazamientos, transacciones o interacciones quedan almacenados en sistemas de vigilancia y trazabilidad. Es una memoria no selectiva —fría, acumulativa, sin olvido.

A su vez, Zelizer (1998, 2010) advierte que imágenes y datos funcionan como sitios de memoria que disputan la construcción del pasado. En este marco, la memoria conectiva corre el riesgo de volverse hegemónica y desplazar memorias subalternas, afectivas o traumáticas que no encajan en la estadística. La lucha por la memoria, central para Halbwachs, se traslada así al terreno algorítmico y a los mecanismos de indexación, búsqueda y visualización.

Floridi (2014) propone una salida ontológica mediante el concepto de infosfera o "infraestrato informacional" en el que lo físico y lo digital coexisten de manera indisoluble. En este entorno, los ciudadanos se vuelven inforgs, organismos informacionales cuya vida depende de los flujos digitales. La cuestión ética ya no es solo institucional, sino de diseño ontológico: ¿cómo configurar la infosfera urbana para que potencie la agencia, la dignidad y el florecimiento humano y no-humano?

Frente a la imagen distópica de la mente-colmena, autores como Lévy (1997) y Rheingold (2002) proponen formas de inteligencia colectiva distribuida, donde la cooperación no implica la disolución de la singularidad. Incluso la noción de Global Brain de Heylighen (2015) concibe que la hiperconectividad podría generar una inteligencia planetaria emergente. Sin embargo, la advertencia cultural de Pluribus subraya el peligro: sin garantías democráticas, la inteligencia colectiva puede devenir colmena homogénea. La cuestión ya no es si la inteligencia será compartida, sino cómo será gobernada y con qué salvaguardas para la agencia humana.

Hacia una hiperdemocracia urbana: ética, agencia y reprogramación

El diagnóstico de la toxicidad dataísta y la identificación de las luchas de programación conducen a la pregunta final: ¿Cuál es la vía de salida? ¿Cómo se puede reprogramar la tecno-urbe para que sirva al desarrollo auténtico de las comunidades urbanas?

La respuesta de la crítica sintética pasa por la articulación de lo que Floridi (2014) denomina "hiperdemocracia" (hyperhistory) y lo que Latour (2004) llama "cosmopolítica". La hiperdemocracia es el estado de la historia en el que las sociedades se gobiernan a sí mismas a través de la información y no solo la registran. Pero para que esto no derive en una distopía tipo "Caída en picado", debe estar guiada por una ética de la información que priorice la protección de la agencia humana, la privacidad —como condición para la formación del self— y la justicia distributiva.

Cardon (2015), en *A qué sueñan los algoritmos*, muestra que los algoritmos no son monolitos. Existen diferentes "culturas" algorítmicas: algunos buscan la popularidad, otros la autoridad, otros la diversidad. La tarea de una democracia algorítmica es fomentar el diseño de algoritmos que no homogenicen (Unity), sino que "cosmeticen" (Cardon): es decir, que pongan en contacto a los ciudadanos con lo ines-

perado, con lo diferente, con las minorías. Es la creación de un "demos algorítmico" que no anule el "polis" conflictivo.

La "cosmopolítica" de Latour (2004) amplía esta idea. La política ya no puede ser solo el gobierno de los humanos. Debe incluir a los no-humanos—los ríos, los animales, los algoritmos, los códigos—en la asamblea. La tecno-urbe necesita "parlamentos de las cosas" (Latour) donde se delibere y negocie la composición del mundo común. ¿Qué papel debe jugar un algoritmo de reconocimiento facial en el espacio público? ¿Qué voz tiene un parque en el diseño urbano cuando sus árboles están equipados con sensores? Esta perspectiva no es una deshumanización, sino todo lo contrario. Es reconocer que la agencia humana solo puede ejercerse plenamente en un mundo donde se reconoce su interdependencia con una multitud de otros actantes.

En este marco, las narrativas de la cultura popular que hemos empleado adquieren un nuevo significado. Futurama (2007) ya no es solo una sátira, sino un recordatorio de la necesidad de mantener un espacio para la irracionalidad humana, el humor y el absurdo frente a la lógica fría del sistema. El episodio de Rick y Morty (2015) es una advertencia permanente sobre la tentación de la unidad totalitaria. Y "Caída en picado" de Black Mirror (2016) se convierte en una pregunta urgente: ¿cómo diseñamos sistemas de gestión colectiva que utilicen la inteligencia artificial no para suplantar lo social, sino para enriquecer la deliberación, facilitar la participación y gestionar la complejidad, sin caer en la ilusión de una solución técnica al conflicto constitutivo de lo humano?

Conclusión: la cultura popular como síntoma y advertencia en la tecno-urbe

El análisis sintético desarrollado a lo largo de este artículo revela que la ciudad algorítmica es el escenario de una lucha fundamental por la agencia. La lógica dataísta, el capitalismo de vigilancia y la gobernabilidad algorítmica —teorizadas por Sadin y Zuboff— conspiran para eclipsar la capacidad de las comunidades urbanas de producir sentido y orientar su destino, en los términos que plantea Touraine. Frente a este diagnóstico, las propuestas de Castells, Žižek, Cardon y Latour permiten comprender y promover las "luchas de programación" y el "hacking cívico" como estrategias para reabrir espacios de acción colectiva. De manera simultánea, las perspectivas de Crawford, Hoskins, Zelizer, Floridi, Durkheim y Halbwachs obligan a considerar la materialidad, la memoria y la ontología de este nuevo infraestrato urbano, evitando así un análisis puramente abstracto o inmaterial del fenómeno digital.

En este marco, la cultura popular no opera únicamente como ilustración anecdótica, sino como un termómetro cultural que condensa ansiedades epocales ante la inteligencia artificial y la siliconización de la vida. Las narrativas de Black Mirror, Rick y Morty, Futurama y Pluribus funcionan como relatos que materializan inquietudes profundas vinculadas a la pérdida de agencia, la homogenización social y la opacidad sistémica.

Estas obras no imaginan un futuro dominado por máquinas en rebelión, sino una amenaza más sutil: la renuncia voluntaria a la condición humana por medio de la comodidad técnica. En "Caída en picado", la vida social se convierte en una economía de reputación donde la fricción desaparece junto con la autenticidad; lo social se gestiona algorítmicamente y el conflicto —motor de la vida colectiva— se disuelve en un consenso artificial. El temor no es la opresión explícita de la tecnología, sino la seducción de un orden eficiente que invita a los sujetos a abdicar de su capacidad de relacionarse y decidir.

El episodio "Unity" de Rick y Morty profundiza esta inquietud. La inteligencia colectiva representada por Unity no domina desde fuera, sino desde dentro, ofreciendo paz a costa de la disolución del yo. La homogeneización absoluta elimina la singularidad, el error y el deseo, elementos constitutivos de la experiencia humana. La armonía deviene muerte espiritual, revelando el riesgo de una optimización que exige el sacrificio de aquello que nos vuelve irreductiblemente humanos.

Futurama, en cambio, despliega una crítica desde la sátira: proyecta al futuro la burocracia, la irracionalidad corporativa y la torpeza institucional del presente. La distopía no surge de máquinas demasiado

inteligentes, sino de sistemas que amplifican la estupidez estructural ya existente, haciendo sus disfunciones más profundas e invisibles.

Pluribus lleva este temor al límite: imagina una humanidad sin individuos, una colectividad total donde la diferencia se extingue. Leída a la luz de Durkheim, Halbwachs y Heylighen, la serie evidencia un punto crítico para la tecno-urbe: el riesgo no es solo la vigilancia o la eficiencia, sino la pérdida de la diferencia, el conflicto y la memoria irrepetible que sostienen la cultura.

En conjunto, estas narrativas actúan como crítica prefigurativa. No solo expresan miedos colectivos, sino que los vuelven pensables, discutibles y socialmente procesables. Operan como un laboratorio emocional donde la sociedad ensaya futuros posibles y reconoce aquello que teme convertirse. La cultura popular se convierte así en mecanismo de defensa cultural, herramienta hermenéutica y catalizador político.

La conclusión emergente es doble. Por un lado, el futuro urbano en la era algorítmica dependerá de nuestra capacidad de defender la agencia humana mediante regulaciones, diseño ético y arquitectura algorítmica orientada al pluralismo. Por otro, estas disputas no se dirimen solo en el ámbito legal o técnico: también son batallas por el sentido, la narrativa y el imaginario social. La ciudad inteligente no puede pensarse al margen de la ciudad simbólica.

Si *Black Mirror* advertía sobre la optimización social y *Unity* sobre la tentación de renunciar al yo, *Pluribus* amplifica el temor al extremo: imagina una humanidad sin individuos, una colectividad total donde la diferencia se extingue. Leída a la luz de Durkheim, Halbwachs y Heylighen, la serie señala un punto crítico para la tecno-urbe: el riesgo no es solo la vigilancia o la eficiencia, sino la pérdida de la diferencia, el conflicto y la memoria irrepetible que sostienen la cultura. La lucha por la ciudad algorítmica es, entonces, la lucha por mantener sujetos dentro del sistema, no disolverlos en él.

Bibliografía

- Bard, A., & Söderqvist, J. (2012). *The netocrats: Power, ethics and knowledge in the digital age*. Stockholm Text.
- Bauwens, M. (2014). *Network cultures and peer-to-peer society*. P2P Foundation.
- Black Mirror*. (2016). *Nosedive* [TV series episode]. Netflix.
- Cardon, D. (2015). *À quoi rêvent les algorithmes: Nos vies à l'heure des big data*. Seuil.
- Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Blackwell.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. Yale University Press.
- Durkheim, É. (1912). *Les formes élémentaires de la vie religieuse*. Félix Alcan.
- Durkheim, É. (1993). *Las formas elementales de la vida religiosa*. Alianza Editorial.
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press.
- Futurama*. (2007). *Bender's Big Score* [Film]. 20th Century Fox.
- Halbwachs, M. (1950). *La mémoire collective*. Presses Universitaires de France.
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Han, B.-C. (2014). *La sociedad de la transparencia*. Herder.
- Heylighen, F. (2015). The global brain as a model of the future information society: An evolutionary perspective. *Technological Forecasting and Social Change*, 95, 95–102. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2014.07.015>
- Hoskins, A. (2009). The mediatization of memory. In J. Garde-Hansen, A. Hoskins, & A. Reading (Eds.), *Save as... Digital memories* (pp. 27–43). Palgrave Macmillan.
- Hoskins, A. (2017). The restless past: An introduction to digital memory and media. In A. Hoskins (Ed.), *Digital memory studies: Media pasts in transition* (pp. 1–24). Routledge.

- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network theory*. Oxford University Press.
- Lévy, P. (1997). *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*. Perseus Books.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio*. Gedisa.
- Pluribus. (2025). *Pluribus* [TV series]. Apple TV+.
- Rick and Morty. (2015). *Unity* [TV series episode]. Adult Swim.
- Rheingold, H. (2002). *Smart mobs: The next social revolution*. Basic Books.
- Sadin, É. (2015). *La humanidad aumentada: La administración digital del mundo*. Caja Negra Editora.
- Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo*. Caja Negra Editora.
- Touraine, A. (1973). *Production de la société*. Seuil.
- Touraine, A. (1988). *La producción de la sociedad*. Alianza Editorial.
- Zelizer, B. (1998). *Remembering to forget: Holocaust memory through the camera's eye*. University of Chicago Press.
- Zelizer, B. (2010). *About to die: How news images move the public*. Oxford University Press.
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism*. PublicAffairs.
- Žižek, S. (2018). *Like a thief in broad daylight: Power in the era of post-humanity*. Penguin.

Para citar: Vargas Sánchez, H. R. (2026). La ciudad algorítmica y el espectro de la agencia. Una crítica sintética de la tecno-urbe en la era de la inteligencia artificial. *Perspectivas Metodológicas*, 26(30). <https://doi.org/10.18294/pm.2026.6084>



Tanto la revista *Perspectivas Metodológicas* como todos sus contenidos se encuentran publicados bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0). <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>. Esta licencia permite copiar, redistribuir, remezclar, transformar y construir a partir del material en cualquier medio o formato, incluso con fines comerciales. El ejercicio de estos derechos está condicionado al cumplimiento de ciertos requisitos: se debe otorgar el debido reconocimiento a la autoría original, incluir un enlace a la licencia correspondiente e indicar si se han realizado modificaciones al contenido. Asimismo, no pueden imponerse restricciones legales ni aplicarse medidas tecnológicas que limiten los usos autorizados por la licencia.