978 980 439 038 8

Humberto Valdivieso
Lorena Rojas Parma
Editores-compiladores

NEXT:
IMAGINAR EL POSTPRESENTE
FILOSOFÍA, ARTE Y TECNOLOGÍA EN LA CULTURA DIGITAL

abediciones
COLECCIÓN LETRAVIVA

Fundación Telefónica Movistar

ISAURA: EL FUTURO TECNOPAGANO DE LA CIUDAD ENTRE TRANSURBANISMO Y TRASCENDENCIA

13

Victoria Dos Santos[I], Mattia Thibault[II], Oğuz 'Oz' Buruk[II], Seda Suman Buruk[III], Juho Hamari[II]

Abstract:

Spirituality has always played a major role in cities, affecting deeply every aspect of urban life. But what about the future? Will the development of technology diminish the importance of spirituality? Or, on the contrary, will post- and transhumans be profoundly spiritual beings? In this paper we make use of speculative design and of pastiche scenarios to investigate the role of spirituality in a *transurban future.* In particular, we imagine Isaura, a city imbued with transhuman augmentations and technopagan ideals where people can cast themselves in the body of animals. The scenario allows us to reflect on the possibility of an animistic future based on avatarization technologies, seen in the framework of Descola's ecology of relationships.

Keywords: transhumanism, posthumanism, transurbanism, technopaganism, avatarization.

Resumen:

La espiritualidad siempre ha jugado un papel importante en las ciudades, afectando profundamente todos los aspectos de la vida urbana. Pero ¿y el futuro? ¿Acaso el desarrollo de la tecnología disminuirá la importancia de la espiritualidad? O, por el contrario, ¿será acaso los post y transhumanistas seres profundamente espirituales? En este artículo utilizamos un diseño especulativo y escenarios pastiche para investigar el papel de la espiritualidad en un futuro transurbano. En particular, imaginamos Isaura, una ciudad imbuida de aumentos transhumanos e ideales tecnopaganos, donde las personas pueden habitar el cuerpo de los animales. El escenario nos permite reflexionar sobre la posibilidad de un futuro animista basado en tecnologías de avatarización, visto en el marco de la ecología de relaciones de Descola.

Palabras clave: transhumanismo, posthumanismo, transurbanismo, tecnopaganismo, avatarización.

[I] Universidad de Turín.
[II] Universidad de Tampere.
[III] Diseñador urbano independiente.

1. Introducción

Los espacios urbanos, lejos de estar meramente organizados en torno a necesidades de carácter logístico, económico o material, son complejas máquinas semióticas a la vez que depositarias y productoras de cultura. Entre las muchas facetas culturales que afectan y dirigen la producción del espacio de la ciudad[1], la espiritualidad y la religión ocupan un lugar importante. Además de los monumentales edificios religiosos que constelan la mayoría de las ciudades, la espiritualidad también incide en la relación que tienen los ciudadanos con su entorno, afectando la percepción de los espacios y la identidad de la propia ciudad. Pero, ¿cuál puede ser el futuro de la espiritualidad urbana? ¿Cómo cambiará nuestro sentimiento espiritual y religioso en relación con los cambios culturales traídos por el desarrollo tecnológico?

El presente ensayo explora las potencialidades religiosas y espirituales de la «ciudad transurbana»[2], la cual puede entenderse como la integración entre el entorno urbano con sus habitantes post y transhumanos a partir de la mediación tecnológica. En tal sentido, el componente tecnológico no sólo vendría a influir en el modo en el que los individuos se relacionan con la ciudad, sino que generaría otros modos de concebir lo espiritual en un ambiente hiperconectado y en constante transformación.

Ya en el escenario contemporáneo, sin embargo, la mediación digital ha significado un repensar de todas las categorías humanas, incluyendo esferas tan universales como son lo urbano y lo religioso, las cuales se han visto fuertemente influenciadas por la ubicuidad tecnológica. Por tal motivo, los procesos vinculados a las tecnologías de la información han transgredido no solo los modos de percibir, sino de relacionarse con cada uno de estos espacios, ofreciendo posturas que desafían los límites impuestos entre ellas y sus potencialidades en generar nuevos sentidos. En el aspecto religioso, esta intersección con la tecnología comprende la aparición de fenómenos como es el caso del tecnopaganismo, un híbrido que involucra prácticas del paganismo contemporáneo en el contexto de las redes digitales[3]. A su vez, en el aspecto urbano se ha iniciado a reflejar la incorporación tecnológica, la cual tiene lugar tanto en ámbitos culturales e infraestructurales, como en los propios cuerpos de sus habitantes.

1 *Cfr.* Henri Lefebvre, *La production de l'espace* (Paris: Anthropos, 1974).

2 *Cfr.* Mattia Thibault, Oğuz "Oz" Buruk, Seda Suman Buruk & Juho Hamari, «Transurbanism: Smart Cities for Transhumans», *DIS '20: Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference,* (2020): 1915-1928.

3 *Cfr.* Victoria Dos Santos, «Tecnopaganesimo: Spiritualità Digitale nella Contemporaneità», *Religio: Collana di Studi del Museo delle Religioni «Raffaele Pettazzoni»,* Próximo a publicar.

En un futuro inmediato, el desarrollo de las tecnologías transhumanas, así como el surgimiento de ciudadanos posthumanos, generarán cada vez más tensión en el entendimiento tradicional de estos constructos, renovando profundamente las formas en las que los individuos conciben e interactúan con los espacios urbanos, así como con las dimensiones religiosas y espirituales que surgirán de estas intersecciones.

A través de una metodología que ya ha sido implementada en pasadas investigaciones sobre el transurbanismo y su relación con otras dimensiones culturales[4], la presente contribución busca dar cuenta de los procesos de hibridación tecnológica que tendrán lugar tanto en la ciudad como en los sistemas de creencia, a través de la creación de un escenario hipotético con una metodología de diseño especulativo basado en la construcción de un escenario pastiche[5] el cual ha sido inspirado por una de las ciudades invisibles de la obra homónima de Ítalo Calvino[6]. En este escenario, la ciudad transurbana *Isaura* despliega una tecnología que permite a las personas habitar cuerpos de animales no humanos y experimentar los espacios urbanos desde la perspectiva de ese avatar que los aloja. Estas tecnologías poseen fuertes consecuencias espirituales, pues llevan a algunos citadinos a adoptar una concepción tecnopagana de las experiencias que allí se desarrollan, originando a su vez una triada que influye en la forma en la que los individuos se expresan y se apropian del espacio público.

Al explorar un desarrollo tanto utópico como distópico de ese futuro, intentamos trazar un mapa con algunos de los problemas claves, relacionados con la espiritualidad, que podrían surgir en las ciudades del futuro. Es importante enfatizar que no intentamos *predecir* el futuro a partir de estos escenarios. Por el contrario, al centrarnos en un escenario especulativo, proponemos una reflexión sobre las tendencias culturales y tecnológicas actuales que redefinen la humanidad, la espiritualidad y los entornos urbanos; y cómo una posible convergencia de tales áreas pudieran generar resultados interesantes.

2. La espiritualidad y la ciudad

Las conexiones entre espiritualidad, la religión y la ciudad están profundamente arraigadas en el tejido urbano. Esto es casi evidente si observamos cómo en el pasado

4 *Cfr.* Thibault et al., «Transurbanism: Smart Cities for Transhumans»; Mattia Thibault, Oğuz "Oz" Buruk y Seda Suman Buruk «Tekhla: The production of space in a transurban city», Tirana Architecture Week Conference Proceedings. Tirana: POLIS_Press. Próximo a publicar.

5 *Cfr.* Mark Blythe y Peter Wright, «Pastiche scenarios: Fiction as a resource for user centred design», *Interacting with computers* 18, no. 5 (2006): 1139-1164.

6 *Cfr.* Italo Calvino, *Invisible Cities* (Houghton Mifflin Harcourt, 1978).

el origen de muchas ciudades estaba íntimamente ligado a motivaciones religiosas[7] y gran parte del patrimonio cultural, consagrado en los espacios urbanos del mundo, tenía, y aún tiene, funciones y deseos religiosos. La relación con lo sagrado en ciudades como Roma, Jerusalén, Atenas, Upsala, El Cairo o La Meca es parte constitutiva de la arquitectura de estas ciudades, pero también de su significado y percepción. El vasto patrimonio religioso que caracteriza a muchos centros urbanos no solo afecta la vida de sus habitantes, sino que plantea varios desafíos relacionados con la gobernabilidad, la preservación y la sostenibilidad[8].

La importancia de la religión y la espiritualidad en los espacios urbanos, sin embargo, no se limita al pasado y al patrimonio cultural. Hoy, las religiones y la espiritualidad participan en la producción del espacio y en la creación de comunidades, configurando los espacios urbanos en diversos niveles. La convergencia existente entre la ciudad con el universo simbólico del ser humano continúa siendo una de las constantes del entorno urbano, incluso en una época tan dinámica y disruptiva como la actual. Más allá de ser el principal espacio de convivencia e intercambio entre sus habitantes, la ciudad refleja el *ethos* y el orden de una población[9], haciendo visibles tanto las prácticas como los cambios que allí se desarrollan. La ciudad pudiera entonces catalogarse como el eje central de la conformación política, cultural y simbólica de las sociedades.

En ese entramado que distingue al entorno urbano, la religión ha sido una de las manifestaciones culturales más influyentes, permitiendo a las sociedades funcionar como un todo orgánico y no como grupos de individuos dispersos y desvinculados. Como asegura Pascal Boyer, «la religión no es sólo algo que se adhiere a la vida social, sino que organiza la vida social»[10]. En tal sentido, el modo en cómo las personas se relacionan entre ellas y con su entorno está íntimamente ligado a ciertas nociones y creencias íntimamente conectadas a agentes sobrenaturales, como pueden ser el poder y la presencia de los ancestros o la existencia de dioses y espíritus[11].

Las religiones también pueden proponer soluciones a algunos de los problemas que surgen de una economía globalizada. En un momento en el que la desindustrialización está afectando, por ejemplo, el tejido urbano de algunas ciudades occidentales, la religión

7 *Cfr.* Leon Geel & Jaco Bayers, «The apparatus theory: Religion in the city'», *HTS Theological Studies* 74, no. 4 (2018): 1-9.

8 *Cfr.* Ismail Serageldin et al., *Historic cities and sacred sites: cultural roots for urban futures* (World Bank Publications, 2001).

9 *Cfr.* Lewis Mumford, *The city in history: Its origins, its transformations, and its prospects.* Vol. 67 (Houghton Mifflin Harcourt, 1961).

10 Pascal Boyer, *Religion explained: The evolutionary origins of religious thought* (New York: Basic Books, 2001), 26.

11 *Cfr.* Boyer, *Religion explained: The evolutionary origins of religious thought,* 26.

ha sido considerada como uno de los factores que contribuyen a mantener unidas a las comunidades, haciendo de las mezquitas, gurdwaras, iglesias y sinagogas espacios sociales fundamentales[12]. Además, la religión también se ha propuesto como una vía para enfrentar las crecientes amenazas ecológicas que enfrenta la humanidad. Por ejemplo, desempeñando un papel clave en la construcción de ciudades sostenibles en el sudeste asiático[13] o reivindicando las relaciones entre el hombre y la naturaleza desde espacios comunes del área urbana, como sucede en Zurich, Estocolmo, Viena y Singapur.

Sin embargo, la religiosidad en las ciudades también puede contribuir a crear situaciones sociales complejas y, a veces, explosivas. Tal es el caso de los fundamentalismos: las prácticas religiosas extremas del cristianismo, el hinduismo, el islam o el judaísmo, por ejemplo, pueden tener un impacto profundo en los espacios y comunidades de las ciudades de todo el mundo[14]. La posmodernidad también ha visto un aumento en el número de religiones que conviven en las mismas áreas. Las ciudades multiculturales se caracterizan a menudo por la confluencia de muchas religiones y formas de religiosidad –a menudo a causa de las migraciones– capaces de tener efectos importantes en el tejido urbano[15]. Por lo tanto, debido al resurgimiento de viejas espiritualidades (como el neopaganismo o la brujería tradicional), la popularización de las prácticas religiosas orientales en Occidente (yoga y budismo) y la manifestación de nuevas formas de espiritualidades (Nueva Era, religiones parodísticas, Jedaismo, Tolkinistas, etc) la situación deviene aún más estratificada y compleja.

La ciudad, al fin y al cabo, sigue siendo un «centro sagrado», una autoimagen de sus habitantes reflejada en la arquitectura[16]. Además, comparte la misma organización espacial con la semiosfera, es decir, con el universo simbólico de la comunidad que la habita[17]. Por tal motivo, el futuro de las ciudades y de sus habitantes está estrictamente ligado al futuro de las religiones y la espiritualidad, un futuro que parece estar cada vez más integrado con las tecnologías digitales.

12 *Cfr.* Lowell Livezey, ed. *Public religion and urban transformation: Faith in the city.* Vol. 14 (Nueva York: NYU Press, 2000).

13 *Cfr.* Yamini Narayanan, «Religion, urbanism and sustainable cities in South Asia», en *Religion and urbanism: reconceptualising sustainable cities for South Asia,* ed. Yamini Narayanan (London: Routledge, 2015), 1-23.

14 *Cfr.* Nezar AlSayyad y Mejgan Massoumi, eds., *The fundamentalist city?: Religiosity and the remaking of urban space* (Londres: Routledge, 2010).

15 *Cfr.* Robert Orsi, *Gods of the city: Religion and the American urban landscape* (Indiana: Indiana University Press, 1999).

16 *Cfr.* Diana Eck, Diana L, «The city as a sacred center». *Journal of Developing Societies* 2 (1986): 149.

17 *Cfr.* Yuri Lotman, «L'architettura nel contesto della cultura», en *Il girotondo delle muse. Saggi sulla semiotica delle arti e della rappresentazione* (Bergamo: Moretti e Vitali. 1998).

3. Principios del transurbanismo

Los transhumanistas creen que el próximo paso de la tecnociencia es el de una integración radical de las tecnologías en el cuerpo humano. El potencial implícito que poseen estas tecnologías busca superar el entendimiento que se ha tenido hasta ahora sobre la humanidad para así dar lugar al individuo transhumano. En este nuevo estado, nuestra subjetividad se verá alterada a través de aumentos corporales, cognitivos y / o emocionales. Nuevas habilidades permitirían al transhumano comportarse diferente, así como la incorporación de prótesis tecnológicas en el cuerpo humano volverán su percepción de la realidad más sensible y eficiente.

El inicio del transhumanismo promete además una reestructuración completa de las ciudades. Al ser el entorno antrópico por excelencia, el espacio urbano reflejaría la condición de sus ciudadanos, adaptándose así a nuevas formas de ser vivido, habitado, y atravesado. Superaría incluso la concepción de la Smart City, imaginando a su vez una integración con los propios habitantes, también transhumanos. A este nuevo horizonte de las ciudades lo llamamos «transurbanismo»[18]. Este concepto se basa en la creencia de que los aumentos transhumanos cambiarán drásticamente la forma en que vivimos, experimentamos y le damos sentido a la ciudad.

Las ciudades y los ciudadanos, de hecho, se hacen los unos a otros: las ciudades hacen que la gente sea «educada» y «civil» (de las palabras griegas y latinas para «ciudad»); y los ciudadanos, a su vez, configuran sus ciudades en torno a ellos y en torno a su propia semiosfera. Según Lotman[19]. Los espacios urbanos son isomorfos a la semiosfera, debido a la(s) cultura(s) que los produjeron. Las dinámicas entre centro y periferia, propias de las dinámicas culturales, están grabadas en los espacios de la ciudad donde las edificaciones que representan al poder (iglesias, palacios, rascacielos) compiten por la centralidad y el protagonismo, mientras que los individuos y comunidades marginados son relegados a las periferias (tanto físicas como simbólicas). La ciudad, por lo tanto, se convierte en un modelo de su sociedad y su cultura: las describe en su morfología, pero también condiciona y socializa a sus habitantes a través de su forma y los valores que esta representa.

Thibault y otros[20] han investigado los posibles futuros de las ciudades transurbanas de acuerdo a seis dimensiones. Tres de ellas están relacionadas a diferentes dimensiones de los aumentos transhumanos: el corporal, el cognitivo y el emocional. En cambio las otras tres dimensiones están dedicadas a las dimensiones de la Smart

18 Término formulado por primera vez en Thibault et al., «Transurbanism: Smart Cities for Transhumans».
19 *Cfr.* Yuri Lotman, «L'architettura nel contesto della cultura».
20 *Cfr.* Thibault et al., «Transurbanism: Smart Cities for Transhumans».

City, particularmente a aspectos como el diseño, la gestión y lo social. Una vez cruzadas entre ellas, las dimensiones de lo transhumano y la Smart City generan otras nueve intersecciones –por ejemplo, los aumentos corporales en conjunción con el diseño– las cuales serían puntos de encuentro privilegiados para reflexionar y especular sobre futuras ciudades transurbanas.

A partir de tres de estas intersecciones el artículo propone algunos escenarios *pastiche*[21]: breves narraciones expuestas desde una visión utópica y distópica, las cuales se encuentran ambientadas en tres ciudades transurbanas ficticias: *Zemrude*, *Euphemia* y *Phyllis*. Cada una de estas ciudades, cuyos nombres están inspirados en Las Ciudades Invisibles de Ítalo Calvino, se caracterizan por una tecnología transhumana específica o un conjunto de tecnologías –mapeo emocional, movilidad transurbana, Internet de los ciudadanos– cuyos desafíos y potencialidades se exploran en cada escenario.

De manera similar, en el presente artículo presentaremos un nuevo escenario *pastiche* que aborda la compleja relación entre tecnociencia, ciudad y semiosfera descrita anteriormente. Este escenario propondrá una ciudad transurbana en la que el lento y estratificado trabajo de construcción y reconstrucción de espacios urbanos se ve enormemente acelerado por el desarrollo tecnológico, reflejando así los deseos de sus ciudadanos casi en tiempo real.

4. El futuro del tecnopaganismo

El tecnopaganismo es un término originado durante la década de los 90 para referirse tanto al aspecto espiritual existente en las redes digitales, como al uso de los dispositivos tecnológicos en prácticas ligadas al paganismo contemporáneo. Esta experiencia religiosa desde lo «online», si bien dinámica y disruptiva, es dependiente de los dispositivos tecnológicos de información. Por tal motivo, el tecnopaganismo pudiera entenderse como un ambiente híbrido donde tanto la tecnología como los sistemas de creencia se integran mutuamente, superando así algunos de los dualismos que han caracterizado la modernidad occidental como hombre/máquina, real/artificial, naturaleza/cultura[22].

En el tecnopaganismo se aglutina de forma heterogénea una multiplicidad de prácticas y discursos, como son la cibercultura, las narrativas de ficción y las proyecciones utópicas/distópicas en relación a la tecnología, con narrativas religiosas cercanas al paganismo europeo, al chamanismo y a los misticismos orientales. Debido a tal evidente

21 *Cfr.* Mark Blythe y Peter Wright, «Pastiche scenarios: Fiction as a resource for user centred design».
22 *Cfr.* Dos Santos, «Tecnopaganesimo: Spiritualità Digital nella Contemporaneità».

opacidad estructural, sus orígenes resultan ambiguos y variables. Sin embargo, es posible detectar dos vertientes que clarificarían la aparición y consecuente desarrollo del término.

En el primero de los casos se tiene la cibercultura de los años 90, desarrollada principalmente en Silicon Valley, en la que tanto programadores como *geeks* de la tecnocultura concibieron al ciberespacio como ese «otro» lugar en el que manifestar la magia y alcanzar una reconexión espiritual[23]. Ya Erick Davis, en su libro *Techgnosis*[24], se refería a estos individuos como «Tecnopaganos», pues en sus prácticas entrelazan lo digital con elementos comunes de la premodernidad, como son la magia y lo sobrenatural. Aquí, el universo cibernético es entendido como una esfera viva y mística que conectaría al viajero virtual con otras realidades y experiencias. Por lo tanto, las tecnologías computacionales pudieran permitir la manifestación de nuevas experiencias en relación a lo religioso.

Al contrario, en el segundo caso el tecnopaganismo sería la readaptación[25] *online* de diversas corrientes pertenecientes al paganismo contemporáneo, o neopaganismo[26]. En este caso, el fenómeno tecnopagano sería el resultado de la migración de prácticas neopaganas al contexto *online*. Estas prácticas habrían encontrado en el medio digital el escenario idóneo para su desarrollo y diseminación, ya que no estarían delimitadas por condiciones como la geografía o la autoridad, facilitando así los encuentros entre participantes indistintamente de su locación.

Dicho término se ha venido utilizando cada vez menos. Sin embargo, creemos que la fuerte convergencia entre tecnologías y creencias espirituales poco ortodoxas

23 Estos escenarios, de hecho, desafían la actual tesis de la secularización – entendida como una continuación de los que Max Weber definió como el «disenchantment of the World». Max Webber, *Economy and Society* (California: University of California, 1978 [1921]), 506. [En español, «el desencanto del mundo»], en el que la racionalidad humana y el avance de la ciencia estaría acabando con el misterio o las creencias sobrenaturales del mundo. Es por ello que el desarrollo de la secularización se entendió como una consecuencia directa de la innovación tecnológica, ya que «la tecnología misma es la encapsulación de la racionalidad humana». Bryan Wilson, *Contemporary Transformations of Religion* (Oxford: Oxford University Press, 1976), 88. Sin embargo, si algunos fenómenos místicos y religiosos contemporáneos nacen desde la tecnología digital, entonces la actual relación del hombre con la innovación tecnológica no representaría una desconexión con la esfera de lo religiosos o lo sobrenatural.

24 Erik Davis, *Techgnosis: myth, magic & mysticism in the age of information* (California: North Atlantic Books, 2015).

25 *Cfr.* Douglas Cowan, *Cyberhenge: Modern Pagans on the Internet* (Nueva York: Routledge, 2005); Heidi Campbell, «Religious communication and technology», *Annals of the International Communication Association* 41, no. 3-4 (2017): 228-234.

26 El neopaganismo, también conocido como paganismo contemporáneo, es comúnmente descrito como un compendio de creencias politeístas, orientadas a la naturaleza, humanísticas, con inquietudes ecológicas y de carácter creativo Shawn Arthur, «Technophilia and Nature Religion: the Growth of a Paradox», *Religion,* no. 32 (2002): 303. El neopaganismo consta de varias tradiciones y comunidades, pero es esencialmente animista.

que el tecnopaganismo indicó en sus inicios no ha terminado. Al contrario, lejos de ser obsoleto este fenómeno ha ido mutando, siguiendo el desarrollo tecnocientífico que ha rediseñado las prácticas, las aplicaciones y los servicios de la red digital durante las últimas décadas. El tecnopaganismo, por lo tanto, es una manifestación contemporánea de naturaleza híbrida, compuesta por prácticas que comulgan entre lo primitivo, lo religioso y lo mágico con lo tecnológico, lo contemporáneo y lo racional[27].

4.1 Semillas Tecnopaganas

Lo que un momento se entendía como una espiritualidad individual, compleja y tecno-determinista, cambió radicalmente con la llegada masiva de las redes sociales. En el escenario actual, el tecnopaganismo se ha valido del avance tecnológico y el desarrollo del medio computacional para manifestar sus prácticas de un modo más colectivo e inmersivo. Otro aspecto fundamental es que si bien el término cayó en desuso a partir de la primera década del nuevo milenio, son cada vez más las manifestaciones que implícitamente responden al ideal tecnopagano. Algunos usuarios se descubren realizando performances religiosos desde ambientes virtuales, o simplemente amalgamando distintas prácticas pertenecientes al paganismo contemporáneo o a los misticismos orientales –en una suerte de sincretismo religioso digital– y proyectándolas en la estética de sus avatares y los mundos que construyen.

Hoy en día, las relaciones entre tecnologías digitales y espiritualidad no están reservadas a algunos *geeks* en Silicon Valley, sino que las experimenta, en cierta medida, una gran parte de la población mundial. Uno de los ejemplos más habituales es la experiencia que tienen muchos usuarios de Facebook con los perfiles de familiares fallecidos. La plataforma ofrece varias herramientas para conmemorar las cuentas de los usuarios o para crear páginas con el fin de recordar a los muertos: sin embargo, tales herramientas mejoran las posibilidades de explorar el propio dolor en Facebook[28], al permitir alguna forma de diálogo con el difunto[29]. De esta manera, lo «online» se convierte en sinónimo de «trascendente» y la mensajería se convierte en un sustituto de la oración. Las redes sociales, desde esta perspectiva, se convierten en parte de una «ciber espiritualidad»[30]. Por lo tanto, y teniendo en cuenta la persistencia de cuentas de usuarios

27 *Cfr.* Dos Santos, «Tecnopaganesimo: Spiritualità Digitale nella Contemporaneità».

28 *Cfr.* Patrick Stokes, «Ghosts in the machine: do the dead live on in Facebook?», *Philosophy & Technology* 25, no. 3 (2012): 363-379.

29 *Cfr.* Tero Karppi, «Death proof: on the biopolitics and noopolitics of memorializing dead Facebook users», *Culture Machine* 14 (2013): 1-20.

30 *Cfr.* Karen-Marie Yust; Brendan Hyde y Cathy Ota, «Cyber spirituality: Facebook, Twitter, and the adolescent quest for connection», *International Journal of Children's Spirituality* 15, no. 4 (2010): 291-293.

muertos[31], podríamos imaginar que el futuro de Facebook sería el de convertirse en una inmensa necrópolis digital.

Las tecnologías digitales, a su vez, ofrecen una multiplicidad de espacios que pueden ser destinados a prácticas espirituales. Unos de los espacios más recurrentes en los que se manifiesta el tecnopaganismo contemporáneo son las comunidades virtuales 3D, como *Second Life*, o los videojuegos de mundo abierto –en inglés, «sandbox»– en los cuales los individuos o grupos performan rituales, organizan reuniones o simplemente construyen templos y espacios sagrados que les permitan comulgar con lo divino y lo numinoso. Lo anterior coincidiría con lo que Mircea Eliade[32] entendía como Hierofanía, un concepto en donde la representación de lo sagrado puede manifestarse en cualquier tipo de objetos, y espacios, incluso si no son de carácter físico.

El tema de la magia, recurrente en las tradiciones pertenecientes al paganismo contemporáneo, también ha conseguido nuevas expresiones en el escenario tecnopagano, en el que es común observar una mayor fusión entre magia ceremonial y tecnología a través de diversos software de realidad virtual. El usuario puede generar una experiencia más inmersiva a través de su avatar al momento de desarrollar rituales o habitar el entorno digital, alcanzando un estado similar al del acto mágico, mientras incorpora su propio cuerpo a través de un avatar. Por otra parte, el tecnopaganismo se ha adherido cada vez a lo que se conoce como chamanismo urbano, integrando en sus rituales cánticos y bailes del usuario físico acompañado de elementos o efectos originados por maquinas –luces de neón, música electrónica o transposición de imágenes digitales– que afectan la experiencia sensorial del participante.

Este modo de relacionarse con los objetos circundantes responde al concepto de animismo. Una condición muy ligada al pensamiento primitivo, capaz de tender un puente entre la naturaleza y la cultura[33], al atribuirle características subjetivas al ambiente material[34]. Si para los «pre-modernos» una postura animista significaba que todas las criaturas y seres vivientes, así como a elementos de la naturaleza, tenían alma, en el escenario contemporáneo los objetos y estancias virtuales –al no ser considerados como artificiales– serían aptos para albergar lo sagrado y desarrollar experiencias con lo numinoso. Lo anterior viene de la mano con los presupuestos del post- y transhumanismo, en los que no sólo se reinventan las interacciones con otros objetos y entidades desde una

31 *Cfr.* Carl Öhman y David Watson, «Are the dead taking over Facebook? A Big Data approach to the future of death online», *Big Data & Society* (2019): 1-13.

32 *Cfr.* Mircea Eliade, *The sacred and the profane: The nature of religion*. Vol. 81 (Houghton Mifflin Harcourt, 1959), 11.

33 *Cfr.* Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*. Vol. 1 (Paris: Gallimard, 2005).

34 *Cfr.* Stef Aupers, «The Revenge of the Machines: On Modernity, Digital Technology and Animism», *Asian Journal of Social Science* 30, no. 2 (2002): 201.

perspectiva no instrumental, sino que se han ido estableciendo relaciones horizontales tanto con criaturas no humanas como con máquinas y otros dispositivos tecnológicos, compartiendo con ellos un estatus ontológico similar.

4.2 Espiritualidad transhumana

Si bien el progreso tecnocientífico ha abierto nuevas posibilidades para la espiritualidad, los mismos discursos e ideologías sobre la evolución tecnológica han sido a su vez señalados como espirituales. En tal sentido, la comprensión popular del transhumanismo –entendido como un sendero hacia la singularidad– es considerada por muchos como una ideología intrínsecamente religiosa[35]. Incluso, algunas formas específicas de teología se han originado a partir de enfoques transhumanos, como es el caso de la «Teología de la liberación transhumana negra», basado en el transhumanismo y el cristianismo[36].

Por otro lado, el desarrollo tecnológico pareciera indicar la posibilidad de nuevas formas de interfaz y modos de interacción que pudieran proponer experiencias espirituales. Si la dimensión de realidad en la que el tecnopaganismo se ha venido desarrollando es en el ciberespacio, en un futuro no tan lejano las prácticas tecnopaganas comenzarán a trascender la interfaz gráfica a través de un mayor desarrollo de medios de realidad virtual y aumentada, manifestándose así en los espacios físicos del contexto *offline*. En estos casos, el tecnopaganismo estaría alcanzando uno de los principales objetivos que marcaron sus inicios y que a su vez se traduciría a una de las más recurrentes utopías tecnológicas: la fusión con la máquina.

Debido a que los fenómenos culturales religiosos están íntimamente expuestos y reconciliados con el ambiente social, el futuro tecnopagano extrapolaría su campo de acción al entorno físico, aumentado con tecnologías digitales. El tecnopaganismo, valiéndose de la ubicuidad e interconectividad de las redes digitales, extendería y conectaría sus prácticas a los espacios colectivos. Científicos, ingenieros, artistas y arquitectos –inspirados en los universos virtuales y en culturas como el cyberpunk– crearían espacios sagrados y mundos míticos en donde confluyen la tecnociencia, la magia y la integración con el mundo natural. El ciberespacio funcionaría entonces

35 *Cfr.* Abou Farman, «Mind out of place: Transhuman spirituality», *Journal of the American Academy of Religion* 87, no.1 (2019): 57-80; Aura-Elena Schussler, «Transhumanism as a new techno-religion and personal development: In the framework of a future technological spirituality», *Journal for the Study of Religions and Ideologies* 18, no. 53 (2019): 92-106.

36 *Cfr.* Philip Butler, *Black Transhuman Liberation Theology: Technology and Spirituality* (Nueva York: Bloomsbury Academic, 2019).

como un reino mágico donde todo es posible –especialmente en su variante de realidad virtual– y qué mejor técnica de interfaz que los encantamientos mágicos.

Un punto importante a tomar en cuenta tiene que ver con las realidades extendidas –virtual y aumentada– y cómo los avances en el área están reconfigurando nuestras prácticas generadoras de sentido[37]. Gracias a los efectos originados por el *digital embodiment*[38] y al efecto *Proteus*[39] estas realidades son, en cierta medida, capaces de unir cuerpo y máquina, proponiendo otras dimensiones en la relación humano-avatar[40]. Sin embargo, los desarrollos tecnológicos actuales parecen prometer una interfaz aún más profunda con las máquinas. Si bien Nuralink promete ser la primera interfaz neuronal disponible comercialmente, ya se han probado las conexiones directas entre cerebros y vehículos, como en el caso de BrainDriver, un chip neuronal que permite conducir un automóvil con los pensamientos. Estos experimentos no se limitan a los humanos: por ejemplo, un experimento permitió a los monos conducir con la mente en sillas de ruedas.

No es tan difícil imaginar, por lo tanto, que en el futuro tales tecnologías irían más allá de una conexión entre el ser humano y la máquina, creando incluso vínculos con las mentes de otras criaturas orgánicas. En nuestro escenario pastiche hemos imaginado una tecnología que permite la «proyección» de los pensamientos así como la percepción del sujeto en otros actantes vivos, como los animales. Con Isaura exploramos ese futuro y las implicaciones que podría tener tanto a nivel espiritual como social.

5. Isaura, capital del tecnoanimismo

Situado en la intersección entre la dimensión social y la dimensión de los *aumentos físicos*, nuestro escenario sirve como una oportunidad para reflexionar sobre cómo las ciudades transurbanas reaccionarían a los aumentos corporales que permiten ir más allá de una conexión estricta entre cuerpo y espíritu. Entonces, ¿qué tipo de religiosidades podrían surgir de una experiencia mediada tecnológicamente, como la de habitar un cuerpo animal no humano? ¿Cómo percibirán los demás esas prácticas? ¿Cómo responderían las religiones tradicionales a tal desdibujamiento de las fronteras de

37 *Cfr.* Federico Biggio; Victoria Dos Santos y Gianmarco Thierry Giuliana, eds., *Meaning-Making in Extended Reality* (Roma: Aracne. 2020).

38 *Cfr.* N. Katherine Hayles, *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics* (Chicago: University of Chicago Press, 2008).

39 *Cfr.* Nick Yee y Jeremy Bailenson, «The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior», *Human communication research* 33, no. 3 (2007): 271–290.

40 El avatar –aquel término que a menudo se usa para indicar la presencia de un individuo en el mundo virtual– es la representación gráfica del usuario cuyo origen, en sánscrito, deriva del contexto religioso hinduista.

la humanidad? ¿Afectaría esto la oposición entre naturaleza y cultura, tan profundamente arraigada en nuestra cultura?

En esta sección, primero describimos brevemente la ciudad de Isaura, y luego, para dar cuenta de las muchas posibles implementaciones de tales tecnologías, adoptaremos las perspectivas de dos ciudadanos transhumanos que viven en la versión utópica y distópica de Isaura.

En *Las Ciudades Invisibles* de Ítalo Clavino, Isaura es una ciudad que fue construida sobre un lago subterráneo. La forma de la ciudad es la misma que la forma del lago, incluso si este último es invisible bajo tierra. La ciudad cuenta con innumerables bombas, molinos y baldes que los ciudadanos utilizan para sacar el agua del lago. Esta relación específica con la fuente de vida oculta de la ciudad ha dado lugar a dos religiones. Una afirma que los dioses moran en las aguas oscuras del lago, la otra insiste que las divinidades se encuentran en los artefactos tecnológicos que recuperan mecánicamente el agua y la llevan a la superficie. Creemos que esta imagen describe bien los rasgos clave de nuestra ciudad transurbana: la intersección de la espiritualidad, por un lado, con los procesos naturales que moldean la vida urbana, y por otro lado, con la tecnología que nos permite entrar en contacto con lo divino.

En nuestra Isaura, ha surgido una nueva tecnología que permite vínculos cerebrales directos entre humanos y animales: Las personas pueden habitar los cuerpos de sus mascotas, u otras criaturas, a través de una conexión íntima y amistosa. Este modo de experimentar otros cuerpos y capacidades ha afectado fuertemente las creencias espirituales de muchos de los habitantes, los cuales han comenzado a mirar de una manera diferente a las tantas criaturas vivientes que residen en Isaura. En torno a esta forma de tecnoanimismo fueron emergiendo nuevas religiosidades que han influido en varios espacios urbanos. En el siguiente escenario pastiche describiremos los resultados tanto utópicos como distópicos de estos cambios tecnológicos y culturales.

Utópica:

Anoche, por primera vez, pude experimentar una proyección total. En el pasado ya había intentado, a través de la realidad virtual, ver mi apartamento desde el punto de vista de mi gato. Divertido, seguro, pero ciertamente no tiene nada que ver con la experiencia sensorial y espiritual de ayer. Ahorré durante dos años para poder pagar la conexión neuronal para mí y para Lilli, mi gata. Comencé a ahorrar algo de dinero desde que empecé a salir con los primeros grupos tecnoanimistas. Durante meses y meses me contenté con acompañar a los demás, en hacer de «pastora» de los animales en los que se

proyectaban mis compañeros. Incluso solo imaginar cómo debería verse la ciudad en sus ojos me hizo soñar, pero anoche, finalmente, ¡yo también pude probarlo!

Hay un bonito parque en mi barrio, uno de los más bonitos de Isaura, que básicamente ha sido reapropiada por grupos como el mío. Vamos a menudo, incluso dos veces por semana. ¿Cómo siquiera comenzar a describir mi relación con esos espacios cuando era una invitada en el cuerpo de Lilli? Los olores, los colores... ¡Pero también la posibilidad de trepar a los árboles, revolcarse en la hierba! Me he considerado una tecnoanimista desde hace poco más de dos años, pero sólo lo entendí verdaderamente el día de ayer. Después de experimentar la cantidad de vida que anima el parque y que fluye libremente por nuestra ciudad, ¿cómo puede alguien quedar insensible ante tal experiencia? ¿Cómo podría uno imaginarse que toda esta vida no tiene alma, ni dignidad, ni capacidad para conectarnos con algo más grande? Isaura está viva, repleta de las almas de muchas criaturas humanas y no humanas. Y quiero dedicar mi vida a profundizar mi conexión espiritual con toda esta vida.

Distópica:

Nos mudamos al nuevo vecindario justo antes del comienzo del año escolar. Recuerdo bien la última asamblea de padres de la escuela de mi hija, cuando se votó por la prohibición de estudiantes tecnoanimistas. Recuerdo a la madre de uno de los compañeros de clase de mi hija entonando palabras como «zoofilia» y «bestialidad» frente a la asamblea, mientras aseguraba que nuestra espiritualidad es una ofensa a Dios y una depravada corrupción de lo moral. Incluso se atrevió a decir que nuestros hijos son poco más que «mascotas». Apreté con fuerza el brazo de mi marido, lívida de rabia, mientras me llenaba de indignación y vergüenza. Como si la belleza indescriptible de una proyección total, de la increíble posibilidad de estar alojado, durante unas horas, en el cuerpo de un animal, fuera sólo una excusa para fiestas depravadas. Como si nuestros intentos de conectarnos con los espíritus que pueblan Isaura no fueran más que un pretexto para desahogar lujurias inconfesables.

Por eso nos mudamos aquí. Todo el barrio que rodea el parque está habitado por otros como nosotros. Aquí podemos vivir un poco resguardados del odio y desprecio de la sociedad. No me hago ilusiones, sé lo que es. Vivimos en un gueto.

Sin embargo, al menos aquí estamos protegidos. La semana pasada, un cuidador de perros fue atacado por una banda de fundamentalistas, que lo habían confundido con uno de nuestros «pastores». Salió con algunos moretones, pero todos los perros que estaban con él fueron asesinados. La sola idea de todas esas vidas apagadas por el odio me horroriza. Solo queremos que la gente comprenda la importancia de los seres vivos

que nos rodean. Darse cuenta de que la tecnología actual nos permite reconectarnos con la espiritualidad profunda que envuelve al universo. ¿Por qué tanto odio? ¿Por qué las religiones oficiales nos señalan como degenerados? ¿Por qué nuestra propia ciudad nos empuja a un gueto?

6. Implicaciones para el presente

Descola[41] describe cuatro modos de identificación que regulan las relaciones que los humanos tienen con otros seres, así como con constructos como la naturaleza y la cultura. En su enfoque, se centra en dos dimensiones ontológicas principales, la interioridad y la fisicalidad. Según Descola, las similitudes y disimilitudes –construidas culturalmente– entre los seres, según estas categorías, forman una especie de ecología de las relaciones que resalta cuatro ontologías: naturalismo, analogismo, animismo y totemismo (Cuadro. 1).

Cuadro. 1: Tabla de relaciones ontológicas entre cultura y naturaleza, según Descola (2005).

	FISICALIDADES (SIMILARES)	FISICALIDADES (DIFERENTES)
Interioridades (similares)	Totemismo	Animismo
Interioridades (diferentes)	Naturalismo	Analogismo

Las culturas occidentales contemporáneas adoptan un enfoque naturalista del mundo: ven una continuidad biológica entre los humanos y otros animales, pero sin embargo postulan una diferencia tanto interna como ética y jurídica con el resto de los seres vivos. Sin embargo, los desarrollos tecnológicos que planteamos en la ciudad Isaura desafían fuertemente esta ontología. La posibilidad de habitar el cuerpo de otros animales contradice la idea de una diferencia en las «interioridades», mientras que la experiencia sensorial radicalmente diversa en los diferentes cuerpos refuerza la percepción de disimilitud en las «fisicalidades». Como hemos visto en nuestros escenarios, esto podría generar una ontología animista, que reemplazaría y/o desafiaría en ciertos puntos a la visión naturalista. Es probable que estallen los conflictos entre estas dos formas diferentes de definir a la humanidad y su posición en el universo.

41 *Cfr.* Descola, *Par-delà nature et culture.*

Si bien es probable que Isaura nunca llegue a materializarse –al menos no como lo describimos– nuestro escenario señala un posible desarrollo social relacionado con el transurbanismo: el de un alejamiento del naturalismo. Los fenómenos de avatarización podrían tener un impacto profundo en la forma en que percibimos y concebimos la relación entre la humanidad y la naturaleza. Esto, a su vez, tendrá un impacto profundo en los espacios urbanos.

Por un lado, nuestras sociedades podrían volverse cada vez más animistas, difuminando las fronteras entre humanos, animales no humanos y máquinas, a la vez que desarrollan un paradigma verdaderamente posthumano.

Tanto la comprensión como el uso del desarrollo tecnológico podrían entonces estar profundamente conectados a los ideales religiosos, ya que en vez de considerarse como artificiales serían más bien una entidad íntimamente relacionada con nosotros y con la vida en general. Una roca, un árbol, un automóvil o una computadora alcanzarían el mismo estatus de ser vivo. Es por ello que en las prácticas tecnopaganas vinculadas al animismo –sea en el contexto digital como el físico– las relaciones con otras especies u «objetos» serían de carácter horizontal; es decir, sin la separación antropocéntrica que caracteriza como inferior todo lo que no pertenezca a la esfera humana.

Por otro lado, esta redefinición de los actores urbanos supondría una redefinición de lo que entendemos como «ciudadanos» y, por tanto, de la propia ciudad. A diferencia de las religiones monoteístas –como la judeocristiana– en las que el aspecto teológico se encuentra concentrado en el templo o el lugar sagrado, la ciudad tecnopagana se inspiraría en aquellas pertenecientes a las civilizaciones pre-cristianas de Europa, América y Asia[42], en el que la esfera de lo religioso determinaba el diseño de la ciudad y la disposición de las estructuras. En tal sentido, el tecnopaganismo afectaría el modo en el que los ciudadanos se relacionan con su entorno, ya que el propio carácter inmanente de lo divino volvería a la ciudad como un todo sagrado.

Los espacios de la ciudad se reorientarán para así responder a las necesidades de esta «ciudadanía redefinida». De hecho, es posible encontrar en algunas ciudades y pueblos ciertas estructuras dedicadas a otros seres no humanos: desde parques para patos y puentes de cangrejos, hasta pasos subterráneos para sapos. Sin embargo, en la mayoría de las ciudades contemporáneas la mayor parte de las medidas –por ejemplo, la arquitectura hostil hacia las palomas, el control de plagas, el asesinato de animales

42 Según Eck, «The city as a sacred center», en el caso de Asia «the founding of cities was clearly a ritually prescribed matter, with the center of the city marked, its circumference, gateways, and street patterns carefully laid out», 3. Por ejemplo, en la India se encuentra el Manasara Silpa Sastra, el cual «contains the plans, sacred geometry, and ritual prescriptions for establishing a mandala of deities in the layout of temples and towns alike» *(ibid).*

callejeros, entre otros– afectan notablemente la supervivencia de estas criaturas. Al contrario, en el caso de las ciudades animistas transurbanas se tendrá que atender a una «sociedad» heterogénea. Esto a partir de espacios menos antropocéntricos que se adapten a las necesidades y los deseos de los ciudadanos no humanos.

Finalmente, los espacios urbanos concentrarán e incorporarán las tensiones que surgen de un cambio hacia el animismo y su conflicto con concepciones naturalistas más arraigadas. Es probable que este conflicto afecte a la ciudad en varios niveles. A nivel religioso, los templos de las religiones tradicionales y los nuevos espacios de prácticas animistas podrían convertirse en nodos centrales del conflicto. Como sucede hoy en día en las comunidades multiculturales, es posible que estos lugares necesiten ser protegidos activamente o separados por barreras físicas. Al mismo tiempo, también se podría alterar la demografía de la ciudad: Guetos, comunidades cerradas y muros surgirían en todas las Isauras futuras. La parcelación de ciudades como Jerusalén y Belfast podría, trágicamente, volverse un factor común.

Entonces, ¿qué significa todo esto para las ciudades de hoy? ¿Cómo podemos evitar la realización de una Isaura distópica y, en cambio, presionar por una utópica? Una opción sería abrir el camino a la transmetrópolis animista, preparando el sustrato educacional, ideológico y político que se necesitará en el futuro. En lugar de esperar a que los avances tecnológicos nos obliguen a hacer estallar las contradicciones del naturalismo, podríamos allanar el camino para un nuevo animismo. Varias formas de activismo cyborg [43] y xenofeminismo[44], de hecho, van ya en esa dirección. Abrazar el lado posthumano del transhumanismo, entonces, podría ser la mejor manera de prepararnos para la llegada de Isaura.

7. Conclusión

En nuestro artículo hemos investigado las conexiones profundas e intrínsecas que existen –y han existido– entre la espiritualidad y las ciudades. Hemos visto cómo estas conexiones, aunque muy notables en el pasado, todavía dan forma a los espacios urbanos de hoy y están grabadas en todas las dimensiones de la vida urbana. Con la aparición de ciudades transurbanas, donde la tecnología distorsionará y saturará los cuerpos de los ciudadanos así como los espacios de la ciudad, la espiritualidad podría

43 *Cfr.* Donna Haraway, «A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late 20th century», en *The international handbook of virtual learning environments* (Dordrecht: Springer, 2006), 117-158.

44 *Cfr.* Laboria Cuboniks, *The Xenofeminist manifesto: a politics for alienation* (Verso Trade, 2018).

jugar un papel importante en nuestras relaciones con la tecnología misma, así como con cualquier otro actor.

Centrándonos en instancias tecnopaganas y tecnologías de avatarización, hemos imaginado Isaura: una ciudad transurbana donde los ciudadanos humanos pueden sumergirse en cuerpos animales y experimentar la ciudad de una manera diferente. Esta práctica plantea una comprensión animista de la realidad que podría conducir a la creación de espacios urbanos más heterogéneos y acogedores, pero también a tensiones, conflictos y la creación de posibles guetos. Usando la ecología de relaciones de Descola, hemos investigado cómo el desarrollo tecnológico podría generar en las cultural occidentales una transición desde el naturalismo al animismo. Por lo tanto, y luego de una posterior reflexión sobre las consecuencias de estos cambios, hemos considerado que el prepararnos como sociedades para un posible futuro animista –desde un punto de vista ideológico, educacional y político– podría facilitar una transición pacífica para un futuro no muy lejano.

Otro punto importante surgido de esta investigación, es que si observamos cuidadosamente las religiones que van emergiendo en nuestra contemporaneidad es posible anticipar cómo la ubicuidad tecnológica ha venido desafiando los dualismos trascendentales de la modernidad. Naturaleza, *téchne* y espiritualidad no son categorías excluyentes u opuestas. Al contrario, su conjunción puede generar escenarios funcionales y sostenibles como la ciudad Isaura.

Referencias

AlSayyad, Nezar y Massoumi, Mejgan, eds. *The fundamentalist city?: Religiosity and the remaking of urban space.* Londres: Routledge, 2010.

Arthur, Shawn. «Technophilia and Nature Religion: the Growth of a Paradox». *Religion*, no. 32 (2002): 303-314.

Aupers, Stef. «'The Force is Great' Enchantment And Magic in Silicon Valley». *Masaryk University Journal of Law and Technology* 3, no. 1 (2009): 153-173.

Aupers, Stef. «The Revenge of the Machines: On Modernity, Digital Technology and Animism». *Asian Journal of Social Science* 30, no. 2 (2002): 199-220.

Biggio, Federico, Dos Santos, Victoria y Gianmarco Thierry Giuliana. *Meaning-Making in Extended Reality*. Roma: Aracne, 2020.

Blythe, Mark A. y Wright, Peter C. «Pastiche scenarios: Fiction as a resource for user centred design». *Interacting with computers* 18, no. 5 (2006): 1139-1164.

Boyer, Pascal. *Religion explained: The evolutionary origins of religious thought.* Nueva York: Basic Books, 2001.

Brasher, Brenda. *Give me that online religion*. San Francisco: Jossey-Bass, 2001.

Butler, Philip. *Black Transhuman Liberation Theology: Technology and Spirituality.* Nueva York: Bloomsbury Academic, 2019.

Calvino, Italo. *Invisible cities*. Houghton Mifflin Harcourt, 1978.

Campbell, Heidi. «Internet and religion». *The handbook of internet studies* 11 (2011): 232-250.

Campbell, Heidi. «Religious communication and technology». *Annals of the International Communication Association* 41, no. 3-4 (2017): 228-234.

Cowan, Douglas. *Cyberhenge: Modern pagans on the internet*. Nueva York: Routledge, 2005.

Cuboniks, Laboria. *The Xenofeminist manifesto: a politics for alienation*. Verso Trade, 2018.

Davis, Erik. *Techgnosis: myth, magic & mysticism in the age of information*. California: North Atlantic Books, 2015.

Davidsen, Markus. «Fiction-based religion: Conceptualizing a new category against history-based religion and fandom». *Culture and Religion* 14, no 4 (2013): 378-395.

Deal, William y Beal, Timothy. *Theory of Religious Studies*. New York: Routledge, 2004.

Descola, Philippe. *Par-delà nature et culture*. Vol. 1. Paris: Gallimard, 2005.

Dos Santos, Victoria. «Tecnopaganesimo: Spiritualità Digital nella Contemporaneità». *Religio: Collana di Studi del Museo delle Religioni* «*Raffaele Pettazzoni*», Próximo a publicar.

Eck, Diana L. «The city as a sacred center». *Journal of Developing Societies* 2 (1986): 149.

Eliade, Mircea. *The sacred and the profane: The nature of religion*. Vol. 81. Houghton Mifflin Harcourt, 1959.

Farman, Abou. «Mind out of place: Transhuman spirituality». *Journal of the American Academy of Religion* 87, no.1 (2019): 57-80.

Geel, Leon y Beyers, Jaco. «The apparatus theory:'Religion in the city'». *HTS Theological Studies* 74, no. 4 (2018): 1-9.

Haraway, Donna. «A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late 20th century». En *The international handbook of virtual learning environments.* Dordrecht: Springer, 2006.

Hayles, N. Katherine. *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics.* Chicago: University of Chicago Press, 2008.

Karppi, Tero. «Death proof: on the biopolitics and noopolitics of memorializing dead Facebook users». *Culture Machine* 14 (2013): 1-20.

Lefebvre, Henri. *La production de l'espace*. Paris: Anthropos, 1974.

Livezey, Lowell, ed. *Public religion and urban transformation: Faith in the city*. Vol. 14. Nueva York: NYU Press, 2000.

Lotman, Yuri Mikhailovich. «L'architettura nel contesto della cultura». En *Il girotondo delle muse. Saggi sulla semiotica delle arti e della rappresentazione*. Bergamo: Moretti e Vitali. 1998.

Mazzucchelli, Carlo. *Nei labirinti della tecnologia*. Milano: Delos Digital, 2014.

Mumford, Lewis. *The city in history: Its origins, its transformations, and its prospects*. Vol. 67. Houghton Mifflin Harcourt, 1961.

Narayanan, Yamini. «Religion, urbanism and sustainable cities in South Asia». En *Religion and urbanism: reconceptualising sustainable cities for South Asia,* ed. Yamini Narayanan, 1-23. London: Routledge, 2015.

Orsi, Robert. *Gods of the city: Religion and the American urban landscape*. Indiana: Indiana University Press, 1999.

Pesce, Mark. «True magic». En *True Names and the Opening of the Cyberspace Frontier*, ed. James Frenkel, 221-238. New York: Tom Doherty Associates, 2001.

Serageldin, Ismail, Ephim Shluger y Joan Martin-Brown, eds. *Historic cities and sacred sites: cultural roots for urban futures*. World Bank Publications, 2001.

Schussler, Aura-Elena. «Transhumanism as a new techno-religion and personal development: In the framework of a future technological spirituality». *Journal for the Study of Religions and Ideologies* 18, no. 53 (2019): 92-106.

Stokes, Patrick. «Ghosts in the machine: do the dead live on in Facebook?». *Philosophy & Technology* 25, no. 3 (2012): 363-379.

Thibault, Mattia, Oğuz "Oz" Buruk, Seda Suman Buruk & Juho Hamari. «Transurbanism: Smart Cities for Transhumans». *DIS '20: Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference*, (2020): 1915–1928.

Thibault, Mattia, Oğuz "Oz" Buruk and Seda Suman Buruk «Tekhla: The production of space in a transurban city» *Tirana Architecture Week Conference Proceedings*. Tirana: POLIS_Press. Próximo a publicar.

Vecoli, Fabrizio. *La Religione ai Tempi del Web*. Roma-Bari: Laterza, 2013.

Webber, Max. *Economy and Society* (Two volumes). California: University of California, 1978 [1921].

Wertheim, Margaret. *The pearly gates of cyberspace: A history of space from Dante to the Internet*. Nueva York: WW Norton & company, 2000.

Wilson, Bryan. *Contemporary Transformations of Religion*. Oxford: Oxford University Press, 1976.

de Witte, Marleen. «Religion and Media». *The International Encyclopedia of Anthropology,* (2018): 1-5.

Yust, Karen-Marie, Hyde, Brendan y Ota, Cathy. «Cyber spirituality: Facebook, Twitter, and the adolescent quest for connection». *International Journal of Children's Spirituality* 15, no. 4 (2010): 291-293.