

# El hipermercado cibernético: un nuevo fenómeno de turismo virtual

Fabián Palacios-Díaz\*

## La realidad es virtual

Hace ya mucho tiempo que se ha desechado la idea de que la teoría de la evolución es solo terreno de la biología. En el caso de los seres humanos, todo indica que evolucionamos de manera muy peculiar, diferente a como lo hacen las otras especies. Para empezar, evolucionamos también históricamente. Marshall McLuhan, el gran teórico de la comunicación, afirmaba que las herramientas tecnológicas que hemos creado para transformar nuestro entorno, tiempo después también nos han transformado a nosotros mismos. Con la aparición de la fotografía y el cine, por ejemplo, nuestros sentidos han evolucionado para adaptarse al nuevo medio y han modificado nuestra percepción del mundo.

Nadie pone en duda que estas nuevas herramientas transforman continuamente nuestra manera de percibir la realidad: Los sentidos se han modificado, pero de manera particular nuestra visión. Nos convertimos, de hecho, en lo que contemplamos. Podemos brindar un ejemplo de cómo nos hemos adaptado al nuevo medio: para ver el estado del clima, antes era suficiente con mirar por la ventana, hoy se prende la televisión o el monitor de la computadora, y concedemos todo crédito y veracidad a la información proporcionada, en demérito de lo dictado por los propios sentidos.

Con la aparición de estos medios, la ciudad moderna tradicional se convirtió, en pleno siglo XX, en una especie de ciudad-cine, en

donde la gente se relaciona a través de imágenes. La ciudad física, en la actualidad, comienza a ceder su lugar a una ciudad virtual, sin ubicación geográfica, que está en todas partes y a la vez en ninguna. Es el territorio de la imagen, al cual se subordina, mas no del emplazamiento físico. Estamos en la época de la teleciudad, afirma el filósofo y arquitecto francés Paul Virilio.

Las antiguas plazas públicas de la ciudad han comenzado a ceder su espacio a las megaplazas comerciales como lugares de encuentro comunitario. El mobiliario urbano privilegia el uso del automóvil y la calle ha dejado de ser, en muchos casos, el lugar por excelencia para el contacto, el roce social, la mirada. Caminar por la calle empieza a ser reservado solo a los “nacos”, por lo que no se puede negar que el proceso posee una clara connotación clasista y discriminatoria. El paisaje de la ciudad responde ya a esta cultura de la imagen sometida a los designios de la mercadotecnia y la publicidad.

El *Homo sapiens* se transforma en estos escenarios. Una nueva generación de teenagers fanáticas de la muñeca barbie, de las bratz dolls y de Hannah Montana invaden estos espacios para no abandonar del todo la posibilidad del ligue face to face, y no solo a través de facebook. En la megaplaza, eso sí, el uso del último y más sofisticado celular es condición indispensable para ser aceptado y no estar out. Con las doncellas dispuestas al sacrificio en honor de los dioses de la plaza,

\* Profesor-Investigador, Instituto de Turismo, Universidad del Mar. Domicilio particular: Edificio 25 departamento 3, Conjunto Mirador, La Crucecita, Bahías de Huatulco, Oax. C. P. 070989  
Correo electrónico: fabian@huatulco.umar.mx

el hipermercado ofrece una galería de nuevas capillas comerciales que son recorridas por los feligreses como si se tratase de una peregrinación religiosa, un nuevo viaje de autodescubrimiento que seduce por su sensualidad, por la obscena cercanía con que se ofrecen los productos. El color, los aromas, las texturas: la fetichización promovida hasta la náusea. En estos nuevos centros ceremoniales también existe la posibilidad de revisar, por cierto, las nuevas biblias del milenio: "TV y Novelas", "Eres", "de 15 a 20", "Hola", etc., promotores ideológicos de esta emergente cultura de la trivialidad y el kitsch.

Fenómeno poco novedoso, lo sé, pues desde el siglo pasado la mirada ha sido colonizada progresivamente por las grandes corporaciones de la comunicación masiva. Los nuevos conquistadores de la era cibernética ya no colonizan Las Indias, sino el imaginario colectivo. Cristóbal Colón y Vasco Da Gama vs. Carlos Slim y Bill Gates. Los nuevos sacerdotes mediáticos inducen a observar por medio de la temporalidad e instantaneidad de la información, a la que califican como una virtud. El vértigo, la saturación y la velocidad nos proporciona qué ver. No solamente nos lleva de un lugar a otro más rápido, sino que nos proporciona qué concebir. La velocidad cambia la visión del mundo. Los acontecimientos se presentan bajo el criterio selectivo de estos grandes centros de poder empresarial. Como el objetivo es estandarizar la visión del mundo (¡la globalización!), es peligroso presentar otras perspectivas de la realidad. Por ello, las brigadas quemalibros de Fahrenheit 451 están listas para entrar en acción.

Si hasta hace poco se hablaba del arte de la visión (en el cine, en las artes plásticas y hasta en la literatura), nos encontramos hoy ante una empresa de las apariencias sensibles. La imagen se manipula hasta el delirio con criterios estrictamente mercantiles. La visión se ha industrializado de manera perversa. El arte ha tenido que subordinarse a esta instancia, proceso a través del cual comienza a perder su carácter vanguardista y revolucionario y se convierte en dócil agente del *stablishment*.

## La virtualidad es real

En el siglo XIX apareció la mecanización de los procesos de producción de mercancías. Hoy se mecaniza la percepción del mundo, afirma Paul Virilio. Esto me lleva a pensar que creemos ver, pero en realidad hay un impedimento en la visión ante la uniformidad corporativa de la mirada: somos los verdaderos invidentes de una era que, paradójicamente, rinde culto a la visión. Su pérdida implica también la pérdida del otro. No vemos a los demás, se nos escapan. Las personas se comunican vía internet, pero en realidad el otro ha sido excluido en toda su corporalidad. Es una dependiente relación hombre-máquina, que no es nueva en la historia, pero que en la actualidad adquiere una intensidad (¿perversidad?) inusitada.

El futuro mercado de la prótesis cibernética se encuentra más que garantizado tomando en cuenta las posibilidades inmensas que ofrece una computadora al crear ciberespacios computarizados con simulación táctil, paraísos ni siquiera imaginados por los mas aventurados especialistas en ciencia ficción y futurismo. En esta "realidad" podría tener cabida la simulación de las largas peregrinaciones al sur de las mariposas monarca, océanos de vino en donde se deleitan ángeles sin espalda o las hazañas heroicas del Barón Münchhausen.

Estas fantasías son ya fácilmente recreadas al colocarse un videocasco que funciona a base de pantallas de cristal líquido y que reproduce imágenes gráficas superpuestas al mundo real al aislar al sujeto del mundo exterior, con todo y visión en relieve por estereoscopia. Las imágenes reaccionan en función de los movimientos y desplazamientos del rostro; de ahí la sensación de inmersión en un universo tridimensional cerrado, susceptible de ser explorado no solo visualmente, sino interaccionando con él por medio de todos los sentidos.

Las posibilidades se extienden hasta los vínculos mas íntimos del individuo: Es ya una realidad el diseño de paraísos eróticos personales con Jessica Alba, Megan Fox o Kim Kardashian como coprotagonistas. De hecho, es posible ya diseñar una pareja como nos apetezca,

seleccionando de un menú color de piel, raza, sexo, edad, y todas las especificaciones necesarias. La digitalización está incluida, al conectar sensores de fibra óptica en las falanges de los dedos del cibernauta y, obviamente, en algunos sitios estratégicos. Con un traje de datos - datasuit- que permite sentir el cuerpo del otro, las más obsesivas y delirantes fantasías eróticas pueden ser simuladas con tu pareja virtual mediante un software previamente diseñado. Fetiches sexuales como las películas XXX, las muñecas inflables y los dildos serán, en un futuro no muy lejano, objetos arqueológicos. Habitados al simulacro, la real y cruda presencia del otro podrá ser excluida. Paul Virilio afirma que la telesexualidad ya no es el divorcio de la pareja, sino el divorcio de la copulación. Hacer el amor a distancia. La mujer-objeto de todos los deseos, de todas las fantasías, cede su lugar al objeto-mujer.

Ante esta perspectiva, valdría la pena preguntarse ¿De que manera se verá ya afectada nuestra relación tradicional con el mundo de las imágenes y las palabras? ¿Se producirá una ruptura en nuestro modo de representar el mundo? El proceso se encuentra en marcha: se piensa ya en establecer auténticos lugares virtuales de encuentro y comunicación, como museos virtuales, ciudades virtuales, lugares de trabajo virtuales, mundos virtuales. Todo ello proporcionaría seguramente los ritos iniciáticos de un nuevo culto. La literatura y el cine han sido pródigos en el tema. Ya en la cinta futurista *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990) una compañía especializada en viajes virtuales implanta al protagonista falsos recuerdos de un viaje al planeta Marte, en el que la ficción termina superando ampliamente a la realidad al convertir al viajero en el protagonista de una aventura policiaco-espacial que ni el 007 pudo haber imaginado.

En *Matrix* (Hermanos Wachowsky, 1999), la mente de los seres humanos, esclavizados por máquinas inteligentes, está conectada a un simulador social, *La Matrix*. También en el filme *Avatar* (James Cameron, 2009), el marine Jake Sully se conecta a una máquina para que su mente se transporte al cuerpo artificial de un na vi y convivir con esta especie

de humanoides. En la serie de TV *Star Trek*, la tripulación del *Enterprise* es capaz de teletransportarse, fenómeno que cae aún en la ciencia ficción pero que ha sido justificado como posible por el padre de la cibernética, Norbert Wiener, quien afirmó: "Puesto que todos los signos vitales parecen centrarse en el nivel molecular, podría ser que si digitalizamos a una persona, molécula por molécula, y la enviamos como información, acompañada de las sustancias químicas pertinentes desde la Tierra a Marte, una máquina allá podría reensamblar a dicha persona". Un viaje molecular, ni más ni menos.

Me pregunto si en el futuro será posible aún el contacto face to face, o si definitivamente viviremos encapsulados en pequeñas cámaras individuales y sin contacto real entre nosotros, tan solo a través de un artificio cibernético. Y sin necesidad de viajar físicamente, pues el viaje virtual y psíquico estaría garantizado, como lo ha empezado a posibilitar ya, por ejemplo, el sistema *Google Earth*.

"¿Quieres irte de vacaciones, pero no hay manera de apretar tu agenda de trabajo? Hay razones suficientes que impiden que uno despegue hacia destinos lejanos. Ahora desde la red y gracias a unos ingeniosos cartógrafos de *Google Earth* esto ya no es ningún problema. Actualmente, uno puede echar un vistazo desde cualquier rincón del globo a cualquier rincón del globo. Incluso más que un vistazo"... "La red incluso ofrece destinos que tal vez ningún ser humano jamás visitaría en la realidad. Por ejemplo, un vuelo desde la constelación de Leo hasta la galaxia de Andrómeda"... "Totalmente nueva es la posibilidad de viajar bajo la superficie del mar. Con *Google Ocean*, un clic del ratón permite viajar al mundo submarino frente a Hawaii, pasar junto a las estrofalarias formaciones de las montañas submarinas y contemplar fotos de habitantes marinos hasta ahora desconocidos. Además se puede seguir a las ballenas en su viaje por los océanos gracias al "Animal tracking". Y los buceadores pueden buscar barcos hundidos y ver pequeñas películas submarinas."

<http://www.mundo-geo.es/viajes-y-expediciones/viajes/viajes-virtuales-de-marte-al-fondo-del-oceano>

Ante esta inminente e inevitable realidad, cabe preguntarse cómo evolucionaremos biológicamente sin tener contacto físico real, sino solo con entes virtuales en el ciberespacio: ¿La cabeza del hombre se convertiría en un monitor con sonido estéreo? ¿los glóbulos oculares evolucionarían gradualmente en obturadores de cuarzo líquido? ¿Nuestras extremidades inferiores se convertirían en ridículos apéndices, patético vestigio de nuestra capacidad motriz? Todo un acertijo para los biólogos.

Pero siempre hay lugar para la rebelión en la granja: Los aficionados a la experiencia mundana no se someterían al dictado de las mayorías y se negarían a sucumbir ontológica

(y eróticamente) en los teclados de una Hewlett-Packard. Des esta forma, el motor de la historia continuaría su marcha.

### Referencias

- Lipovetsky, Gilles. 2003. La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo, Anagrama.
- Mac Luhan, Marshall. 1962. The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man, University of Toronto Press.
- Virilio, Paul. 1998. La Máquina de Visión, Cátedra S.A., colección Signo e imagen.
- Virilio, Paul. 1980. L' esthetique de la disparition, chez Galilée.
- Wiener, Norbert. 1985. Cibernética, Tusquets Editores, Barcelona.