

Tomás Mazón
Raquel Huete
Alejandro Mantecón (eds.)

Construir una nueva vida

Los espacios del turismo
y la migración residencial



milrazones universidades 3



Jorge, Elena (2011): "Epílogo: los territorios de las nuevas tecnologías y la construcción social del lugar turístico". En Mazón, Tomás; Huete, Raquel y Mantecón, Alejandro (Eds.) *Construir una nueva vida. Los espacios del turismo y la migración residencial*. Santander: Milrazones, pp. 225-232.

11. Epílogo: los territorios de las nuevas tecnologías y la construcción social del lugar turístico

Elena Jorge

El vigente contexto sociotécnico, caracterizado por la ubicuidad de las telecomunicaciones, nos obliga a poner en cuestión muchas de las concepciones que habitualmente orientan el análisis de los procesos sociales. El mundo actual exige una revisión de los supuestos teóricos que guían las investigaciones sobre la construcción de los lugares en los que actúan los protagonistas de las más recientes formas de movilidad internacional. Debe tenerse en cuenta que el «lugar extranjero», el «otro lugar», el «irse de aquí», ya no implica salir de un mismo sistema de imágenes, omnipresentes en la totalidad social de la que formamos parte. El aquí y el allí quedan indiferenciados en el todo. Se han desdibujado los límites entre unos lugares y otros, entre el espacio virtual —cibespacio— y el espacio actual —lugar—. Las teletecnologías modifican nuestra experiencia de la realidad y hacen converger los lugares, de manera que las imágenes de lo actual y lo virtual se construyen y reconstruyen refiriéndose mutuamente.

El espacio y el tiempo son las coordenadas estructurales básicas de la existencia humana y de la interacción social. Obviamente, el tiempo necesita una configuración espacial, y el espacio requiere un flujo de tiempo en el que transcurran

los acontecimientos y se produzca la interacción. Para Manuel Castells (1996), el espacio es la expresión de la sociedad misma, es la cristalización del tiempo y es, también, el soporte material y simbólico donde, en un tiempo determinado, ocurren las prácticas sociales.

De este modo, la construcción de los lugares del turismo y de las migraciones residenciales queda alterada. Según el modelo explicativo tradicional, la construcción del lugar se realiza a partir de las interacciones directas, «cara a cara», entre los actores sociales implicados, quienes, necesariamente, han de coincidir a la vez en unos espacios físicos concretos. Éstos se estructuran en torno a un tiempo cronológico, sincrónico y secuencial, asociado a unos ciclos de ocio que se diferencian claramente de los ciclos de trabajo. Esta distinción básica caracteriza al turismo de la sociedad postindustrial, pues únicamente durante el tiempo libre el individuo se desliga de su lugar físico de trabajo y puede disponer de una secuencia temporal lo suficientemente prolongada como para tener la oportunidad de trasladarse, y permanecer, en el lugar físico del destino turístico.

El sociólogo John Urry (2002, 2007) es uno de los autores que más se ha esforzado por elaborar un nuevo marco interpretativo de los tipos de movilidad posibles en el mundo global. Para Urry las nuevas tecnologías de la información y la comunicación permiten acceder a experiencias turísticas sin que ello conlleve necesariamente ni un desplazamiento físico ni una fragmentación de los ritmos vitales en espacios y tiempos compartimentados y funcionalmente especializados. De la misma forma en que la revolución de los transportes asociada a la industrialización se relaciona intensamente con determinados cambios culturales y socioeconómicos, la irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación, junto a la generalización del transporte de alta velocidad, se corresponde con la multiplicación y transformación de las relaciones sociales por todo el planeta. Así, los procesos turísticos y las migraciones orientadas por la búsqueda de

experiencias de ocio se convierten en flujos dentro de un único sistema de relaciones económicas, culturales y políticas.

La constante interacción entre los contextos virtuales y los lugares tangibles convierten paulatinamente a los segundos en un reflejo de los primeros. En un sistema global, el espacio se convierte en un todo asociado a la diferencia/indiferencia entre lo artificial y lo real, entre lo virtual y lo actual. Además, ese espacio se convierte en una amalgama de escenarios de ocio contruidos como lugares paradisíacos, superpuestos a zonas miserables, escondidas o, también, expuestas y promocionadas como atractivos destinados a conmover y despertar sentimientos de compasión entre los visitantes.

Todo ello hace que se transformen las prácticas y los modos de apropiación y construcción de los territorios del ocio. Las formas turísticas cambian en todas sus etapas, desde la configuración del producto turístico imaginado hasta las posteriores interacciones con los anfitriones. Compramos virtualmente nuestros billetes de avión, recorremos virtualmente las habitaciones y dependencias de los hoteles y viviendas que vamos a habitar, localizamos el lugar seleccionado en una cartografía virtual, la cual nos ayuda a situarnos y a evaluar las distancias reales. De algún modo, las telecomunicaciones nos permiten visitar los lugares anhelados antes de estar físicamente en ellos, y además lo hacen de manera más realista que los medios tradicionales o que las evocadoras narraciones de la literatura y el cine. Nuestra experiencia del destino comienza mucho antes de encontrarnos físicamente en él. La posibilidad de alternar experiencias en espacios virtuales con otras en lugares concretos, dentro de un mismo proceso, puede influir en la construcción de la identidad de quien se desplaza. Para Víctor Silva, en el sistema de flujos global «la característica básica de los territorios es su desterritorialización: pasamos de un sitio a otro en cada momento, no tenemos emplazamientos fijos ni definitivos sino sólo movilidades [...] Tenemos, por una parte, las movilizaciones virtuales encapsuladas en las pantallas y, por otra, las migra-

ciones de personas que ensanchan aún más el planeta» (2006: 8).

En definitiva, vivimos en mundos separados que pugnan por amalgamarse a través de los actores que los transitan. Es fácil pensar que la confluencia de estas lógicas espaciales (virtual y actual) pueda generar tensiones y disonancias culturales, pero normalmente no es esto lo que sucede, pues, por el contrario, ambos espacios se construyen y referencian mutuamente, aunque en un proceso creciente de virtualización. Castells (1996/1997) ilustra este asunto recuperando una anécdota contada por Sherry Turkle a partir de su experiencia con su hija cuando tenía siete años:

Ella ha crecido en un entorno repleto de ordenadores, o sea que está acostumbrada a ver ordenadores por todas partes. Una vez me la llevé de vacaciones a Italia, estábamos en un barco que surcaba un Mediterráneo tan azul que parecía de postal... y ella miró hacia el agua, señaló emocionada, y me dijo: «¡mira, mami, una medusa! ¡Parece tan realista!» Había crecido con acuarios virtuales, había visto todas esas simulaciones de medusas: así que cuando vio la medusa en el agua dijo que parecía «realista». Le conté la historia a un amigo mío, que por entonces trabajaba para Walt Disney como investigador científico, y él me explicó que en Orlando, Florida, acababan de construir un parque temático de Disney llamado *Animal Kingdom*, lleno de animales reales, y que los primeros visitantes del parque se habían quejado de que los animales no eran suficientemente realistas, porque estaban comparando esos animales biológicos... ¡con los robots animales de Disney World! Y en el caso de un robot... si representaba un cocodrilo movía la cola, los ojos... reproducía todo tipo de comportamientos «esenciales del cocodrilo»; ¡mientras que los cocodrilos biológicos «reales» simplemente se tumbaban al sol sin moverse demasiado! De modo que la pregunta sobre cuál

es el criterio de referencia en esta cultura de la simulación es muy real, porque los niños que al crecer ven la simulación primero, tienden a utilizar la simulación, no la biología, como criterio de referencia.

Hay que hacer notar que en este relato, la misma Sherry Turkle se refiere a «un Mediterráneo tan azul que parecía de postal». Ese es su referente, esa es su evocación virtual. ¿Se trataría entonces de un nivel distinto de virtualidad? ¿dónde se encuentra la diferencia?, ella misma utiliza una referencia, «parecía de postal», que no percibe como tal y, sin embargo, se asombra ante la observación de su hija.

En este sentido, Pierre Lévy (1998) considera que «siempre hemos sido virtuales». Si el proceso de evolución humana es un proceso de creciente virtualización, entonces cabe preguntarse con él ¿qué es lo virtual? La relevancia de esta cuestión, referida a los desplazamientos de carácter turístico y en busca de una mejor calidad de vida, es esencial en nuestro contexto sociotécnico. Sólo a partir de las respuestas que formulemos podremos conceptualizar y entender adecuadamente los procesos de construcción del lugar, del tiempo y de la identidad de los actores participantes en la acción social. La cuestión clave es: ¿existe realmente lo virtual? Erróneamente suele contraponerse lo virtual a lo real, sin embargo Pierre Lévy afina bastante cuando señala que la distancia entre la concepción de lo virtual y lo actual se relaciona con dos maneras de ser diferentes. La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. Lo virtual sería entonces aquello que tiene existencia aparente pero no real. Lo virtual es una existencia potencial, que tiende a actualizarse.

Según Lévy, la evolución humana hacia lo virtual se concreta en tres procesos o virtualizaciones fundamentales:

1) la virtualización del lenguaje: hace convivir en el presente (tiempo real), el pasado y el futuro;

2) la virtualización de la técnica: se generan dispositivos abstractos de funciones físicas o psíquicas (rueda para desplazarse, ábaco para calcular);

3) la virtualización de las instituciones: las religiones, la moral, la ley, las normas económicas y políticas virtualizan, por ejemplo, los conflictos.

Pero, si hasta cierto punto siempre «hemos sido virtuales» ¿qué es lo cualitativamente diferente en este nuevo ecosistema tecnológico? La respuesta es la virtualización de la virtualización: el proceso productivo informacional requiere información para recargarse. Lo virtual se retroalimenta de elementos virtuales. Ello nos lleva a una transmutación de parte de la esencia misma de la movilidad humana: «el salir de aquí», la evasión hacia otro lugar, la producción de ritmos temporales distintos de los cotidianos y en los que predomina la vivencia de experiencias reconfortantes puede empujarnos al deseo de «crear una nueva vida», y no únicamente durante el paréntesis de las vacaciones. Los nuevos medios de comunicación y transporte plantean una consideración des-territorializada del espacio y la ruptura de la secuencialidad temporal. Ello abre nuevas posibilidades, impensables hace pocos años, a propósito de la redefinición de nuestros estilos de vida. Como dice Castells, se hace factible una «atemporalidad en la orilla de la eternidad» (1996/1997: 500).

No obstante, otros autores tan sólo se fijan en los componentes materiales, físicos y simbólicos de los lugares a la hora de estudiar su proceso de construcción. Al respecto, Thomas Gieryn (2000) indica explícitamente que no hay lugares en el ciberespacio. Los websites de internet, afirma, no son lugares del mismo modo que lo pueden ser una habitación, un edificio o una ciudad. A diferencia de él, considero que una completa revisión de los aspectos relativos a la construcción «del lugar» requiere tener en cuenta conceptos, procesos y hechos asociados a las nuevas tecnologías y a los usos y apropiación que hacemos de las mismas. Es indudable que uno de los mayores retos con los que nos encontraremos durante este

siglo será el desarrollo de estrategias que permitan la fusión y sinergia de ambos tipos de espacios: flujos y lugares. Así, se hace necesario un análisis teórico y de diferenciación conceptual que nos permita estudiar y entender mejor unos procesos que inciden en todas las esferas de la acción social.

Hasta ahora sólo nos hemos referido a las tecnologías de la información y la comunicación, pero cuando nos referimos a las nuevas tecnologías hablamos de algo más. Ya en 1990 la ocde distinguía entre:

- 1) las tecnologías de la información y la comunicación;
- 2) la biotecnología;
- 3) las tecnologías de materiales (incluyendo la nanotecnología);
- 4) la tecnología espacial;
- 5) la tecnología nuclear.

Los avances en la creación de nuevos materiales, la nano- y la biotecnología, los nuevos transportes y la navegación espacial nos remiten a mundos evocados en la literatura y el cine de ciencia ficción. Viajes espaciales (*2001: A Space Odyssey*, de Kubrick, a partir de una breve novela de Arthur C. Clarke [1948]), memorias implantadas con recuerdos de experiencias turísticas (*We Can Remember It for You Wholesale*, de Philip K. Dick [1966], llevada al cine por Paul Verhoeven como *Total Recall* en 1990), realidades virtuales de inmersión (*Minority Report*, película dirigida por Spielberg en 2002 a partir otra vez de un relato de Philip K. Dick [1956]), viajes en el tiempo, al interior del cuerpo humano o al ciberespacio (por ejemplo en la novela de William Gibson *Neuromancer* [1984]) juegan a redefinir el paisaje de lo que puede llegar a imaginarse como un lugar turístico o un lugar en el que iniciar una nueva vida. Actualmente la generalización de dispositivos para la visión estereoscópica en las salas de cine y en los videojuegos está orientada a la asimilación de desarrollos informáticos que faciliten la generación y disfrute de entornos de realidad virtual inmersiva. Con su ayuda

podríamos disfrutar de forma más vívida la experiencia de pasear por un museo, recorrer las ruinas de Pompeya, la biblioteca de Alejandría, la Quinta Avenida o el monte Wutai, en Taiyuan.

En todo caso, los lugares se construyen a partir de unos actores y de sus interacciones, sea cual sea su naturaleza. Éstos definen sus comportamientos según unos intereses, deseos, símbolos, valores e imágenes relativos al propio lugar así como al conjunto de acciones que implican el desplazamiento hacia él. La comprensión de este proceso implica el análisis de experiencias que tienen lugar tanto en lugares concretos delimitados físicamente como en espacios más o menos intangibles. Las interacciones sociales y los deseos, intereses, etc. de los actores implicados pueden verse modificados, pues cada entorno posee unas cualidades particulares acerca del discurrir del tiempo y de la configuración del espacio.

Nuestra actividad cerebral nos hace percibir el mundo de una manera determinada. Posteriormente, mediante los procesos culturales de construcción social de la realidad, asignamos distintos significados a las realidades que percibimos. En gran medida, los desafíos que la humanidad afronta, y los que cada individuo encara en su día a día, tienen que ver con el sentido que le damos a las cosas, con los criterios, normas y expectativas que regulan lo que consideramos que está bien o está mal, lo que es tolerable o inaceptable. Vivimos mediados por nuestras representaciones mentales acerca de cómo hacemos las cosas, sucediendo que del único lugar del que no podemos migrar es de nuestra mente.