



Pecado original y expulsión del Paraíso terrenal (detalle) / Miguel Ángel

Una sociedad de película

Christian Cruz Ochoa* y José Hidalgo León**

En la película *Volver al futuro II*, una mañana de 1985 "Doc" visita a Marty y a su novia diciéndoles que tienen que viajar en el tiempo para resolver problemas legales de sus hijos. Al llegar al año 2015, se puede constatar un ambiente muy tecnológico y futurista, totalmente distinto a los años 80, en el que los autos vuelan y la "hiperrealidad" está presente.

Marty camina por las calles de su vecindario y observa cómo todos visten ropa de colores llamativos y metalizados, ensimismados en sus artefactos tecnológicos. Éste se detiene a observar con asombro el cambio que ha dado el mundo en treinta años y mientras sus expresiones de admiración y sorpresa se reflejan en su rostro, un tiburón en 3D, que promociona la película *Jaws 19*, apa-

En el pasado se pretendía que lo virtual pudiera llegar a la actualidad, que ese era el destino de la tecnología. Pero hoy la función de lo virtual ha superado lo actual.

rece a sus espaldas, queriendo embocarlo. Marty grita sorprendido y se encoge en posición de cuidado, hasta que la imagen se desvanece. El personaje interpretado por Michael J. Fox no sólo está sorprendido del cambio físico del mundo, sino también del cambio actitudinal y existencial de la sociedad posmoderna, pues los jóvenes de este nuevo milenio se muestran egoístas, ególatras, sin personalidad ni confianza en ellos mismos, al punto de dejarse llevar por sus propios intereses y pensando sólo en la tecnología, sin importarles lo que sucede más allá de su "propio mundo". Según la percepción de Spielberg, ya estamos a punto de experimentar una autopista aérea como lo hizo el "Delorean", porque de forma actitudinal y tecnológicamente hablando ya nos encontramos en ese futuro que el filme nos muestra.¹

¿Cómo pudo este cineasta haber descrito en el pasado una sociedad tan presente en nuestros tiempos? ¿O es que desde antes de la llegada del nuevo milenio ya era predecible un futuro como el de ahora, donde nuestra sociedad está ensimismada y seducida por los objetos tecnológicos que se olvida de su realidad? Es como si Spielberg nos mostrara treinta años atrás, escenas apocalípticas de un "crimen perfecto" del cual, en aquel momento, sólo nos sirvió de entretenimiento, pero ignorábamos la magnitud de esta simulación, siendo parte de este proceso y desarrollo tecnológico que hoy en día nos hace las operaciones más fáciles con una comodidad en constante progreso y evolución. Será cierto lo que Baudrillard manifiesta al decir que "cuando todo desaparece por exceso de la realidad, cuando gracias al despliegue de una tecnología sin límites, tan mental como material, el hombre está en condiciones de ir a un límite de sus posibilidades y por ello mismo desaparece, dejando lugar a un mundo de artefacto".²

En el pasado se pretendía que lo virtual pudiera llegar a la actualidad, que ese era el destino de la tecnología. Pero hoy la función de lo virtual ha superado lo actual. Nuestra sociedad no está exenta de una sociedad parecida a ese 2015 que Marty

visitó. Somos una sociedad catalogada como "tercermundista", y aun así somos compradores de tecnología y todo lo que tenga que ver con el consumismo y las tendencias posmodernas que se puedan presentar en el momento. Cuando se introdujo el celular *Blackberry*, Latinoamérica fue uno de los principales mercados de la marca y no precisamente por el tema de la comunicación más eficaz que ofrecía el dispositivo, sino para estar en boga con el uso del "PIN". Hoy en día ya no sólo tenemos acceso ilimitado a internet, pues también manejamos plataformas móviles mucho más sofisticadas, como celulares inteligentes, tabletas, videojuegos, juegos en línea, etcétera, que nos han persuadido al punto de no querer desprendernos de ellas, y a pesar que creemos dominarlas, sin darnos cuenta son éstas quienes nos dominan, nos alejan más que acercarnos, nos seducen a un mundo virtual del que en forma consciente, no queremos salir.

Esta ola tecnológica y exceso de consumo masivo nos ha mantenido alejados de las costumbres relacionadas a nuestro entorno. Podemos ver cómo en una mesa un grupo de personas, todos, usan sus dispositivos móviles. En paseos familiares, los jóvenes sólo escuchan música con sus reproductores y en los hogares, los juegos en línea se apoderan del tiempo libre de sus integrantes, cambiando sus actitudes y modificando sus hábitos. Carlos Rojas, docente de la Universidad de Cuenca expresa "La mejor manera de llegar de un punto a otro, es cruzando el laberinto", reflexión que hace pensar que el afán de encontrar respuestas, aún está en "pañales", ya que nos encontramos más predisuestos a dejarnos seducir por esta "realidad virtual" más real que lo real. Como cuando Alicia sigue al conejo hasta adentrarse a su mundo de maravilla. Y así se encuentra la sociedad latinoamericana, en ese "país" que nos seduce, nos cambia, nos envuelve, nos enamora, nos toma de la mano y no nos suelta. La tecnología nos ha convertido en seres insensibles e indiferentes, nos ha vuelto espectadores de lo que hay fuera de este simulacro. Hemos perdido el interés por la riqueza

Hemos perdido el interés por la riqueza cultural y hacemos muy poco uso de la tecnología para el enriquecimiento intelectual, pues ahora nos mueven otros intereses que están alejados de las ganas de aprender de forma autodidacta.



Pecado original y expulsión del Paraíso terrenal (detalle) / Miguel Ángel

cultural y hacemos muy poco uso de la tecnología para el enriquecimiento intelectual, pues ahora nos mueven otros intereses que están alejados de las ganas de aprender de forma autodidacta. Las costumbres, el respeto, la consideración por los demás están en un constante declinar, vivimos tan apegados a la tecnología que no medimos nuestro comportamiento. ¿En qué momento de la historia esto cambió? ¿Cómo sería esta sociedad si se extinguiera la tecnología móvil? Quizá nos convertiríamos en “zombis”, seríamos una versión criolla de *The Walking Dead*, seres delirantes por satisfacer nuestra necesidad de alimentarnos tecnológicamente, pensando en nuestra supervivencia, como cuando se es partícipe de un videojuego donde se siente la ansiedad y la desesperación por competir, pudiendo llegar a sentirnos satisfechos por el objetivo alcanzado, o insatisfechos por no haber cruzado los “mundos” necesarios para triunfar. ¿Será que vivimos en la “Matrix”, donde todo está dominado por las máquinas y lo hiperreal es nuestro entorno? Imaginar que realmente eso sea nuestro modo de vida y todo lo que estamos pasando ahora es un simulacro. Después de todo, el séptimo arte nos ha estado describiendo, a través de sus distintas propuestas, el entorno tecnológico que podríamos vivir. ¿Cómo podría el ser humano ser capaz de cambiar su actitud y ponerse a espaldas de esta “Matrix”? ¿Podríamos desprendernos un poco de esta seducción de objetos que

nos atraen cada día? Quizás el problema no esté en el móvil de última moda, ni en los videojuegos o las computadoras, sino en la pasión por poseerlos y manejarlos. Si tan sólo empezáramos a valorar más a la persona que está detrás de la pantalla, apagar el televisor y admirar la naturaleza como antes, ¿qué tan utópico sería realmente usar las cosas de manera consciente sin apasionarnos por ellas? La sociedad seguirá en este constante rumbo de malas actitudes, efecto del uso y abuso tecnológico, un mal necesario del que nos hemos vuelto masoquistas.

*Ecuatoriano, Magister en Artes de la Universidad de Cuenca, Ecuador. Docente del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano de Guayaquil, Ecuador.

**Ecuatoriano, Master en Dirección y Gestión Turística de la Universidad de Alicante, España. Docente de la Facultad de Marketing y Comunicación de la Universidad Tecnológica Ecotec de Guayaquil, Ecuador.

¹ *Volver al Futuro II*. Dir. Steven Spielberg; protagonistas Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson. Universal Pictures Entertainment, 1989 [película].

² Jean Baudrillard, *Pourquoutoutna-t-ilpasdédjásparu. ¿Por qué todo no ha desaparecido aún?* (trad. Gabriela Villalba), Libros del Zorzal, Buenos Aires, 2009.

Fecha de recepción: 2015-03-14

Fecha de aceptación: 2015-09-15