



## Resumen

Se presenta el proyecto *Narraciones sobre las virtualidades antropológicas de la carrera 14 de Armenia y su conversión a la virtualidad digital*. Este nace de la pregunta sobre cómo las narraciones de ciudad generan la apropiación de esta; cuáles son sus contenidos y qué expresan. Se reconoce que los seres humanos conocen el mundo a través de sus metáforas, por lo que se considera relevante hacer una materialización de estas narraciones en el mundo digital para divulgar la parte de la identidad quindiana que se refleja en ellas. En sintonía con Levy (1995), se considera que la virtualidad se define a partir de la oposición y complementariedad entre lo actual y lo posible. Por *virtualidad antropológica* se entiende la capacidad de crear hechos u objetos, potencialmente existentes, por medio de la memoria, la imaginación y el pensamiento; o sea, la acumulación de información con la que se puede reconstruir la realidad.

**Palabras clave:** *narrativa, virtualidad, antropología, digital.*

## Introducción

La investigación se fundamenta en el planteamiento de Serrés (2001), según el cual “Lo virtual es la misma carne del hombre”. Si relacionamos este planteamiento con el de Levy (1995), según el cual la virtualidad es un mecanismo que está potencialmente dentro de otro y que puede crecer o estallar o emerger, según sea el caso, en cualquier momento, podremos entender que, como seres humanos, nos habitan las competencias narrativas para crear los acuerdos de realidad con que nos movilizamos en la cotidianidad. El asunto es que no se asumen esas narraciones como virtualidades ni se es consciente de la manera en que nos afectan.

Una investigación enfocada en las narraciones de los ciudadanos, reconoce que los seres humanos conocen el mundo a través de sus metáforas, valora los elementos emocionales, espontáneos y afectivos de los relatos recogidos, tiene en cuenta la idiosincrasia de la comunidad, es decir, no piensa en cambiarla sino en conocerla primero y dar a conocer sus rasgos, para que ella misma determine qué debe o puede cambiar.

Compartir estos relatos aporta aprendizajes de tipo personal y social, por ello, la investigación, también se propone convertir las narraciones, que aquí se denominarán antropológicas, en virtualidades digitales, es decir, en creaciones tangibles (crónicas, artículos, narraciones de ficción) que permitan ampliar los recursos narrativos que engrandecen el conocimiento de este espacio y orientar a las instituciones del gobierno en la implementación de políticas públicas que se ajusten a las necesidades ciudadanas manifestadas en los hallazgos.

## Planteamiento del problema

Dentro del estudio de las ciencias sociales siempre se ha reconocido que las actividades sociales se desenvuelven a través de la narrativa, todos intercambiamos, ampliamos o creamos historias a lo largo de nuestra vida, tan solo para tener algo que comentar. Estas narraciones son las que crean el consenso de realidad.

Si la realidad es una construcción colectiva, ¿cómo la hemos construido? Esa pregunta la trasladamos a la carrera 14 de Armenia, un espacio emblemático que ha sido construido bajo dos imaginarios: el de la

siembra y procesamiento del café, como elemento representativo del pasado quindiano, y el del “Centro Comercial de los Cielos Abiertos”, que lo faculta como un espacio dedicado al consumismo y que invita a la práctica ciudadana del voyerismo como ejercicio ritual y recreativo.

Por ser un espacio abierto, facilita la interacción ciudadana y el intercambio de comentarios, opiniones, chistes o críticas, e incluso leyendas urbanas sobre el lugar en el que están, facultando a los ciudadanos a entender las múltiples dimensiones de su espacio. Estas actividades, que son netamente narrativas, permiten a la gente comprender e insertarse en la comunidad, pero realmente no es tal, puesto que como lo dice Hiernáux (2006) en las ciudades ya no se puede hablar de comunidad, sino de asociación, lo que implica que son personas agrupadas para un fin.

En este caso el fin de esta asociación es el crecimiento y el éxito tanto personal como grupal a través del crecimiento de la ciudad misma. Pero, si no se es consciente de qué es lo que creemos de la ciudad y de sus espacios, cómo se podrá comprender la meta que todos persiguen y qué papel juega cada uno en la consecución de esa meta. Es, por estas razones que una de las preguntas que quiere resolverse en este proyecto es: ¿cuáles son las narraciones de virtualidad antropológica que hay sobre la carrera 14 de la ciudad de Armenia?

Porque, saber qué conmueve y/o moviliza a la sociedad, también ayuda a establecer los parámetros en que se crean las asociaciones ciudadanas. La construcción colectiva de conocimiento está hecha, pero no está sistematizada, y para lograrlo se debe responder a la otra gran cuestión: ¿qué dice sobre la gente y la ciudad las narraciones de virtualidad antropológica que hay sobre la carrera 14 de la ciudad de Armenia?

Las asociaciones ciudadanas no logran ser conscientes de la construcción de realidad que ellos mismos hacen, por lo que resulta necesario traducir los descubrimientos sobre virtualidad antropológica a un lenguaje más concreto, por eso la tercera pregunta que orientará a este proyecto es: ¿cómo y cuáles son las narrativas de virtualidad digital que se pueden construir a través de las narraciones de virtualidad antropológica identificadas y analizadas sobre la carrera 14 de Armenia?

Reconocer las narrativas sobre la virtualidad antropológica en torno a un espacio tan simbólico, requiere de un acercamiento a la comunidad y quizás la inmersión en ella, permite saber lo que “uno” es y lo que son los “otros” que es lo que da sustento a las emociones y representaciones sobre mundo que cada persona tiene.

## Marco teórico

### *Virtualidad antropológica*

Hace apenas un poco más de dos décadas y media que se hizo mucho más frecuente que antes hablar de lo virtual, la virtualidad y la virtualización, pero ¿qué es lo virtual? ¿es tan novedoso como parece? Mucho se habla de sus manifestaciones prácticas, algunos con ánimo *apocalíptico* como los autores Virilio y Byung Chul Han, o *integrado*, como ocurre con Scolari y Castells, categorías propuestas por Eco (1995), haciendo referencia a las actitudes de rechazo y total aceptación hacia los medios.

Sin embargo, en relación al tema de la virtualidad digital, pocas veces se precisa el concepto mismo, por lo que se han generado algunos prejuicios y mitos preocupantes. A nuestro parecer, Levy (1995) ha sido quien más y mejor se ha aproximado a este concepto. Para este pensador tunecino es importante definir a lo virtual a partir de la oposición y complementariedad entre lo actual y lo posible. Su ejemplo clave es el de la relación entre una semilla y un árbol; la semilla es actual y el árbol es virtual o mejor dicho, posible.

Para responder a nuestras preguntas, tomando ciertas pequeñas distancias frente a Levy, como casi siempre resulta útil empezar acudiendo a la etimología: del latín *virtus*, que significa voluntad para realizar un trabajo aunque no se realice, al agregarle el sufijo *alis*, *virtualis* alude a quien posee tal fuerza o potencialidad intrínseca. La virtualidad ha existido desde que el ser humano desarrolló la memoria, la imaginación y al pensamiento abstracto, en cuyos contenidos existe potencialmente la capacidad de convertirse en realidad o, en todo caso hay referencias a ella. “Lo virtual es la misma carne del hombre”, dijo Serrés (2001).

Como se puede colegir hasta aquí, lo virtual es tal siempre dentro de un par de elementos oposicionales: lo distante frente a lo presente, lo imaginado frente a lo existente y lo pensado frente a lo concreto. Si damos por comprendido que, lo presente, lo existente y lo concreto constituyen a la realidad, entonces realidad y virtualidad siempre han coexistido y por tanto la virtualidad no es tan novedosa.

Vamos a llamar virtualidad antropológica a aquella capacidad de crear hechos u objetos potencialmente presentes, existentes o concretables, a partir de la memoria, la imaginación y el pensamiento, o dicho en términos útiles para el caso, de acumulación de información con la que potencialmente se puede reconstruir a la realidad.

### *Virtualidad en la era digital*

La humanidad siempre ha empleado técnicas para acumular, procesar y compartir información, así por ejemplo, la escritura, el papel, el lienzo, los libros, las artes y en general, todas las prácticas culturales se han encargado de ello, de tal suerte que todos esos tipos de información han configurado a una cierta virtualidad. La relación y mutua conversión entre lo virtual y lo real ha sido descrita por Levy (1995), mediante la metáfora de una cinta de Moebius, en la que lo virtual deviene real y, lo real a su vez, en su devenir da lugar nuevamente a lo virtual.

Ciertamente hay un punto de inflexión en la historia de la relación entre lo virtual y lo real a partir de la invención de las técnicas de digitalización de la información, la automatización de la misma y el desarrollo de internet. Siguiendo a Silberschatz, A., Korth H. y Sudarshan, F. S (2003), vamos entender a la digitalización como la técnica de registro de información en un altísimo nivel de detalle, de tal manera que se puede dar cuenta de los objetos analógicos o de naturaleza continua, en forma discreta. En otras palabras, la completud de un objeto queda diferenciada en detalles muy precisos que se codifican en términos de presencia o ausencia de tal dato y esto último se expresa matemáticamente como cero y uno (0-1).

La información así codificada y registrada electrónicamente sobre un soporte sensible y muy específico permite acumular mucha información, lo cual constituye a de por sí a una virtualidad informativa y –lo que para el caso nos importa- obtener copias de la realidad con altísimo grado de semejanza al objeto original del cual se ha tomado tal información. Este tipo de virtualidad impacta a las facultades auditivas y visuales del ser humano y está relacionada con la virtualidad, precisamente, en su acepción de semejanza.

La digitalización de la información potenció a las posibilidades de la memoria; la automatización potenció a las posibilidades de la imaginación y el internet a las posibilidades del pensamiento. No obstante, insistamos con Levy (1995), que esto no significa que la digitalización, la automatización y el internet hayan inventado a la virtualidad. Así coexisten la realidad con la virtualidad, y con la virtualidad que aquí llamaremos antropológica.

Sin duda las culturas locales en sus prácticas y modos de ser acumulan aún hoy mucha más información que todos los *servidores* del mundo juntos pero también es imposible negar la importancia de la memoria

técnicamente digitalizada incluso para las transformaciones culturales –sobre todo a partir de la ciencia y la técnica-; la imaginación humana no parece tener límites y aunque la automatización de la información digital haya sido producto en buena medida de la imaginación misma, es innegable que ella enriquece a las posibilidades creativas de la humanidad; el pensamiento humano ha superado innumerables obstáculos y construido portentosos proyectos como internet pero compartirlos, precisamente gracias a la web, le abre nuevos horizontes a la inteligencia.

Si bien la virtualidad digitalizada presenta nuevas experiencias de percepción que incluso mezclan a la realidad con la virtualidad- como en el caso de la llamada realidad aumentada-, la voluntad impactada por el poder fascinador de lo digital ha llevado a la experiencia estética hacia una ansiosa inmovilidad física reducida (Han, 2014.).

Las cuestiones siguen siendo teleológicas y axiológicas ¿Cómo emplear a la digitalización tecnológica para dignificar a las condiciones de vida de todos en cuanto trabajadores? ¿para profundizar a la democracia en cuanto seres políticos.? ¿para enaltecer a la individualidad en cuanto seres sexuados? ¿para ampliar a nuestras posibilidades perceptivas en cuanto seres creativos?

Solo una tozuda obstinación a reconocer la evidencia con que se presenta la compatibilidad entre lo virtual y lo real, incluso las máquinas en las que se proyecta lo virtual son reales, entre la información digitalizada y la memoria biocultural, lleva a venerar a la tecnología como sustitutiva de todo lo teleológico y lo axiológico, erigiéndose precisamente en otra teleología y otra axiología. En realidad quienes hablan de una ruptura con aquellos dos aspectos de la modernidad no han logrado salir de esa misma lógica, mucho menos si se considera que esa posición tiene un complemento ideológico aún más fuerte: la defensa a ultranza de las leyes del mercado, que es uno de los pilares de la modernidad.

Las respuestas a las cuestiones arriba señaladas no resultan a priori sino que dependen precisamente del devenir asumido culturalmente, es decir, de la manera como cada cultura se narre a sí misma. Este es un punto crucial: asumir nuestras propias narraciones o aceptar que otros den cuenta de nuestra existencia. Esto es así para todo tipo de narración, desde las que se configuran durante la producción y la supervivencia; durante la convivencia comunitaria local o ampliamente social; en la épica cotidiana o en la creatividad tecno- científica hasta las narraciones artísticas de la literatura y el cine.

### *Comunidad Narrativa*

Todo lo expuesto anteriormente nos lleva al tema de la construcción de comunidades a través de la narrativa, la teoría narrativa la vienen trabajando los sociólogos desde hace décadas pues es claro que la voluntad de contarse a sí mismo es algo humano y refleja su entendimiento del mundo.

Hasta ahora las narrativas que se han estudiado dentro de las comunidades se centraban en la forma en que una comunidad dada expresa su identidad histórica, social y cultural, en el entramado de historias que construyen. Pero, pocos han reconocido que en el momento actual las narrativas incluyen ese sentido de virtualidad que impera en el mundo actual.

Facebook, Twitter, Snatchap, pero también Youtube, Netflix y las páginas de las empresas mediáticas, son las más grandes productoras de narrativas en la actualidad. Con el beneficio añadido de tener miles de seguidores en el instante en que producen sus historias, han logrado que todo lo que narran esté en las conversaciones de la gente. De esta manera el mundo virtualizado se hace presente en el mundo activo de lo tangible.

El alto consumo de historias que se desarrollan en las redes ya sea que le ocurren a seres reales o no, permite que los investigadores se pregunten quién o qué modela a quién o a qué, es decir, ¿las narrativas son modeladas por las comunidades que las producen o las comunidades son producidas y reproducidas gracias a sus narrativas?

La índole de los relatos es variada: sucesos que le ocurren a personas en cualquier lugar del mundo, en otros casos son eventos creados para llamar la atención de los usuarios (escándalos de celebridades o fotografías alteradas), o cuentos, artísticamente organizados para amenizar al lector, cuyas temáticas ingresan al vocabulario cotidiano y a las conversaciones del día a día.

No sobra aclarar que, las redes sociales forman parte de la naturaleza gregaria de los seres humanos y es en ellas, gracias a la conversión de pareceres e ideales que se crean las narrativas. De acuerdo con Reales, Bohórquez y Rueda (como se citó en Madariaga, Abello y Sierra, 2003, p.14), las redes sociales se entienden como: “un sistema humano abierto, cooperativo y de propósito constructivo que a través de un intercambio dinámico (de energía, materia e información) de sus integrantes permiten la potencialización de los recursos que estos poseen”.

Con el advenimiento de las mal llamadas “redes sociales” de Internet, lo que se ha hecho es confundir un término en esencia social como es el de la creación de redes humanas a través de la interacción, con el uso frecuente de una herramienta de comunicación que amplía y facilita la integración de esas redes, pero no son las redes.

## Metodología

El tipo de estudio será mixto, en primer lugar es de carácter etnográfico para llegar a la comunidad e identificar las narrativas que esta tiene y en segundo lugar, de análisis de contenido con enfoque cualitativo, interpretación hermenéutica, para reconocer los contenidos que hay en ellas.

Por una parte, para responder a las dos primeras preguntas derivadas del problema, es decir, ¿cuáles son las narraciones de virtualidad antropológica que hay sobre la carrera 14 de la ciudad de Armenia? y ¿qué dicen sobre la gente y la ciudad las narraciones de virtualidad antropológica que hay sobre la carrera 14 de la ciudad de Armenia?, se combinarán técnicas como el diario de campo y la entrevista.

Para responder la tercera pregunta: ¿cómo y cuáles son las narrativas de virtualidad digital que se pueden construir a través de las narraciones de virtualidades antropológicas identificadas y analizadas sobre la carrera 14 de Armenia? se realizarán *adecuaciones narratológicas*, aplicando los recursos propuestos por Poe (1846), en sus criterios de la composición, hasta la aplicación de técnicas sobre creación de videos para YouTube (Jaraba, 2015), y/o las propuestas de narrativa transmedia de Scolari (2013), que le darán a este proyecto el carácter de investigación creación de tipo narrativo.

## Referencias

Eco, U. (1995). *Apocalípticos e integrados*. Madrid: TusQuets Editores.

Han, B-Ch. (2014). *En el enjambre*. Barcelona: Herder.

Hiernáux, D. (2006). Repensar la ciudad: la dimensión ontológica de lo urbano. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, IV (2), 7-17 Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74540202>

- Jaraba, G. (2015). *Youtuber*. Barcelona: Robinbook.
- Levy, P. (1995). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós.
- Madariaga, C., Abello, R., y Sierra, O. (2003). *Redes sociales. Infancia, familia y comunidad*. Barranquilla: Universidad del Norte.
- Poe, E. A. (1846). *Método de composición*. Recuperado de <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/reale/filosofia-de-la-composicion-poe.pdf>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia*. Recuperado de <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>
- Serres, M. (2001). Lo virtual es la misma carne del hombre. *Le Monde*. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/Serres.pdf>
- Silberschatz, A., Korth, H. y Sudarshan, F. S. (2001). *Fundamentos de Bases de Datos*. Recuperado de <https://unefazuliasistemas.files.wordpress.com/2011/04/fundamentos-de-bases-de-datos-silberschatz-korth-sudarshan.pdf>