

Web social, viajeros y utopías digitales*

Web social, viajeros e utopias digitais

Social Web, travelers and digital utopias

Édgar Villegas Iriarte** y Rocío Rueda Ortíz***

El presente artículo analiza el caso de viajeros/blogueros que encarnan una doble utopía: dejar el mundo del trabajo, vivir para viajar y viajar para vivir, y una “utopía digital”, desde la cual se crean y comparten contenidos sobre viajes en redes sociales y blogs. Destaca la emergencia de nuevas formas de trabajo y creación de saberes que involucran gratuidad y colaboración en tiempos y espacios extendidos en un sistema mnemotécnico global que anticipa formas de memoria e imaginación. Concluye que esta utopía es un gesto creador, pero paradójicamente articulado a la lógica del actual capitalismo y sus tecnologías.

Palabras clave: saberes, Web social, viajeros, blogueros, utopía digital, ciberespacio.

Este artigo analisa o caso de viajantes/blogueiros que incorporam uma utopia dupla: deixar o mundo do trabalho, viver para viajar e viajar para viver, e uma "utopia digital", a partir da qual eles criam e compartilham conteúdo em viagens nas redes sociais e blogs. Destaca o surgimento de novas formas de trabalho e a criação de conhecimento que envolve gratuidade e colaboração em tempos e espaços prolongados em um sistema mnemônico global que antecipa formas de memória e imaginação. Ele conclui que essa utopia é um gesto criativo, mas paradoxalmente articulada à lógica do capitalismo atual e suas tecnologias.

Palavras-chave: conhecimento, Web social, viajantes, blogueiros, utopia digital, ciberespaço.

This article analyzes travelers/bloggers who embody a double utopia: leaving the world of work, living to travel and traveling to live, and a “digital utopia”, from which content about travel in social networks and blogs is created and shared. The text highlights the emergence of new ways of work and the creation of knowledge that involves free access and collaboration in various times and spaces in a global mnemonic system that foresees paths of memory and imagination. The article concludes that this utopia is a creative action but is paradoxically articulated to the logic of current capitalism and its technologies.

Key words: knowledge, social Web, travelers, bloggers, digital utopia, cyberspace.

* Este artículo de reflexión se apoya en los resultados de la investigación doctoral de Edgar Villegas Iriarte en la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. La investigación fue financiada por Colciencias (2012-2016), a partir de la convocatoria de doctorados nacionales del 2011, y por la Universidad del Magdalena.

** Profesor de planta de la Universidad del Magdalena en Santa Marta (Colombia). Comunicador Social de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, candidato a Doctor en Ciencias Sociales de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. E-mail: villegas_edgar@yahoo.com

*** Profesora de cátedra del Doctorado Interinstitucional en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá y profesional en educación y medios del Landesmedienzentrum para Baden-Württemberg, en Stuttgart (Alemania). Doctora en Educación de la Universidad de las Islas Baleares (España). E-mail: rruedaortiz@yahoo.com

original recibido: 10/07/2017
aceptado: 06/09/2017

nomadas@ucentral.edu.co
Págs. 47~63

Introducción

Este artículo se nutre de los resultados de la investigación doctoral “Construcción de saberes en la Web social: saberes viajeros en la experiencia de los blogs y las redes sociales”, adelantada entre el 2012 y el 2017. Dicho estudio se propuso comprender las formas de construcción de saberes en la Web social y, en particular, el caso de los saberes de viajeros. Para ello se realizó un trabajo de ciberetnografía multisituada (Pearce, 2009) con un grupo de personas de diferentes países de América Latina y de España que viven viajando y viajan para vivir, actividad que es compartida en blogs y redes sociales¹. A estas personas se les denominó *viajeros/blogueros*, en tanto una y otra actividad están íntimamente interrelacionadas y son, de esta manera, creadoras y difusoras de saberes viajeros. Crear y compartir saberes sobre los viajes tiene varias dimensiones: implica deconstruir estereotipos de los lugares y sus habitantes; conocer las costumbres locales y tensionarlas con las propias; ampliar la red de amigos; usar el lenguaje escrito, la fotografía, el video, en sus formas tradicionales y digitales como medios de expresión; compartir con detalle y constancia los avatares del viaje a la comunidad de viajeros y lectores en redes sociales y blogs, y, finalmente, un proceso de reflexión permanente sobre la propia experiencia, sobre lo que implica romper con las formas modernas de trabajo y hacerse empresario a través de los modos contemporáneos de trabajo en Internet.

Es importante destacar que la investigación doctoral no se propuso comprender o analizar el fenómeno de la utopía. Sin embargo, en la revisión de esa profusa producción narrativa de los viajeros/blogueros en blogs, redes sociales y libros impresos, se encontró un horizonte de sentido que, al modo de los diarios de viajeros y navegantes en el pasado, crea y, en cierto modo, promueve una utopía que intenta

escaparse del modo de vida dominante. Estas personas cuestionan la concepción moderna del trabajo, centrada en la fábrica o la empresa, con tiempos y espacios definidos para la actividad laboral y para el descanso. Configuran, de alguna manera, una generación de profesionales que experimentan formas de trabajo modernas y, al tiempo, encarnan la nueva lógica empresarial y del *management* que invita al sujeto a ser flexible, adaptable y abierto a la incertidumbre, a no depender de un puesto o salario fijo, en suma, a gestionar su propio éxito y aprovechar al máximo las posibilidades que para ello ofrecen las actuales tecnologías de la información y la comunicación. Así, el trabajo, desde el supuesto del control “heterónimo” basado en la jerarquía, debe ser reemplazado por el autocontrol (Boltanski y Chiapello, 2002). Las máquinas de las fábricas son desplazadas por las tecnologías de la mente y la comunicación. De hecho, no es casual que los sujetos observados en el estudio pertenezcan a las clases media y media-alta, sean profesionales con estudios universitarios y habitantes de ciudades. Esto es, corresponden al segmento integrado a la actual sociedad de la información y el conocimiento. Tomar el control sobre la propia vida, sus tiempos y lugares de trabajo, sus medios de producción y tecnologías constituye una utopía que para estas personas es pensable y realizable.

En ese sentido, se encontró que a través de esos saberes viajeros se observa la emergencia de una utopía de dos caras. Por un lado, la ruptura con la noción de *trabajo* en la oficina o fábrica, de sus tiempos y espacios, para darle cabida a una forma de vida que combina trabajar y viajar, sin otro jefe que “uno mismo”. Se trata de un viaje desprendido de destinos prefabricados, de “lugares comunes” y de las formas del viaje y del turismo moderno. Hay algo de nos-

talga romántica por el descubrimiento y la aventura propia de la exploración de tierras desconocidas de otras épocas. Por otro lado, supone una utopía digital, basada en los supuestos de “democratización” del acceso a la información y la participación en Internet a través de diversas plataformas digitales. De hecho, estos viajeros son blogueros. Los saberes construidos a través de la experiencia del viajar no tendrían sentido si no se comunican y comparten. Pero, esa doble condición los relocaliza de manera paradójica a través de una aparente mayor flexibilidad y libertad, en unas condiciones altamente exigentes de trabajo en cuanto a creatividad escritural y expresiva, atención y tiempo extendido en las plataformas digitales para la creación de contenidos, edición audiovisual y gráfica, así como para la actualización de las interacciones en redes sociales. Este tipo de trabajo es de partida gratuito, pero como se mencionará más adelante, también se convierte en fuente de recursos para sostener la utopía.



▪ *Flying Vajrayogini*

En consecuencia, con este artículo se propone comprender la utopía en el contexto de las actuales transformaciones de las formas de trabajo y las tecnologías que le acompañan, como una apuesta vital paradójica que, por una parte, expresa un gesto demiurgo en la agencia que crea mundos posibles de realización subjetiva, pero que, por otro lado, exige habitar las entrañas del actual capitalismo y su lógica empresarial. Para ello, en primer lugar, se analizan diferentes perspectivas críticas que han acompañado la relación tecnologías-utopía (distopía), donde interesa destacar el innegable y profundo vínculo, en tiempos de globalización, entre cultura y economía política. Posteriormente, se introduce el caso de los saberes viajeros desde el cual se describen las maneras como se encarna una utopía de la democratización de la información y de los saberes como un gesto estético que, de forma paradójica, hace parte de un sistema mnemotécnico global donde el futuro es ya memoria, y se reterritorializa el espacio *offline*. Adicionalmente, se propone mirar la utopía en medio del impulso novedoso de la lógica de mercado del actual capitalismo y las empresas de *hardware* y *software* que lo sostienen, y que se alimentan de la creatividad de millones de personas que activamente trabajan gratis para éstas, como es el caso de los viajeros/blogueros. Por último, se presentan las consideraciones finales.

Tecnologías, u(dis)topías y pensamiento crítico

Lo que me gusta es viajar, pero al escribir vuelvo a viajar otra vez al recordar lo que he hecho y ponerlo por escrito.

Javier Castaño, *El Hombre que Viaja*²

Buena parte de la literatura, tanto académica como de ficción, sobre las tecnologías contemporáneas está dividida entre perspectivas que las ven o como utopías o como distopías. Desde los primeros desarrollos de la radiodifusión y el cine, el pensamiento crítico ha tenido una postura ambivalente frente a los medios electrónicos. De hecho, en el período de entreguerras Benjamin y Adorno representaron dos posicionamientos diferentes de la intelectualidad crítica ante la difusión de los medios de comunicación de masas. Benjamin (1989) intuye que la reproducción técnica de los mensajes crea



▪ Kurukulle (detalle)

condiciones completamente nuevas de percepción estética y de comunicación, mientras que Adorno (1970) ve en la comunicación de masas un declive del aura artística y cultural. Años más tarde, Gilbert Simondon describió la formación de un ser técnico que está adquiriendo una especie de autonomía operativa frente a la consciencia humana. Para Simondon (2008), el sistema inorgánico de las redes técnicas se infiltra en la esfera orgánica del organismo biológico y social y se hace con sus riendas. Al mismo tiempo, desde las imágenes provenientes de las industrias audiovisuales como *Jonny Mnemonic*, *Robocop*, *The Matrix*, *Terminator*, *Avatar*, *Surrogates*, *Black Mirror*, hasta aquellas del mundo académico contemporáneo como la metáfora del *cyborg* de Donna Haraway (1995), son todas representaciones que recrean formas de conexión y a la vez de protección de los cuerpos humanos, mientras algo externo —pero a la vez propio y enlazado— toma su lugar para potenciarlo o aniquilarlo.

Estas ficciones tienen en común el señalar la insuficiencia de las perspectivas binarias para comprender

la relación entre tecnologías y sociedad y la consecuente necesidad de visiones complejas sobre esta relación y sus componentes. De hecho, diremos que la complejidad es la característica más relevante. Ya no se trata sólo de extensiones del cuerpo, o del sistema nervioso como planteara McLuhan (1996), pues nos encontramos en un nuevo escenario: una cultura de transmisiones codificadas, una socialidad acelerada y *plataformada* a través de algoritmos que capturan y al mismo tiempo disminuyen la atención humana, por lo cual se afectan las posibilidades de reflexión. Se trata de la emergencia de una cibercultura, caracterizada por la interrelación e interdependencia de humanos y no humanos en un flujo de datos que muchas veces se sale de las vías tradicionales de entendimiento. Lenguaje, sueños, gestos, conjeturas, las formas más básicas de comunicación están coformadas e influenciadas por flujos veloces de datos de máquinas hacia máquinas que activamente se alimentan de información y trabajo humano.

Haraway (1995) reconoce estos nuevos peligros que ofrece la cibercultura y desde dentro de ésta propo-

ne la metáfora del *cyborg*, como una imagen transgresiva con el orden de la cultura dominante, no tanto por ser una naturaleza construida sino por su diseño híbrido. Plantea así una nueva ontología y una ficción que observa el desdibujamiento y la producción simultánea de tres fronteras: la frontera entre lo humano y lo animal, la barrera entre organismos y máquinas y la que señala los límites entre lo físico y lo no físico. Consecuencia de ello es que lo humano ya no es el centro, sino redes de relaciones en un ecosistema donde lo animal, lo humano, lo físico y lo tecnológico se reconfiguran en procesos complejos de interacción, flujos de comunicación y de (nuevos tipos de) experiencias. El *cyborg* pretende formar todos con partes, pero está lejos de soñar con comunidades unitarias. Desconfía del holismo, pero reconoce que necesita establecer continuas conexiones. De ahí que la acción política del *cyborg* no crea en partidos de vanguardias, ni en credos prometeicos, ni en compromisos sustantivos. Es decir, la utopía del *cyborg* es ambigua y no encaja en los modelos tradicionales de política (Rueda, 2004).

Producto humano y productoras de nuevas formas humanas, las tecnologías actuales encarnan la doble utopía/distopía, de avance tecnológico y científico, pero al mismo tiempo, de la puesta en riesgo de la existencia misma en este planeta. Esto exige aprender a pensar transversalmente las interacciones entre ecosistemas, máquinas y universos de referencia sociales e individuales, porque

[...] la subjetividad se instaura en el entrecruce de múltiples componentes (*componentes de subjetivación*) como las tramas socioeconómicas, políticas, las tecnologías digitales, etcétera. Dichos componentes son relativamente autónomos los unos de los otros y en algunos casos francamente discordantes. (Guattari, 1996: 22)

Pero allí también se producen posibilidades de acción y transformación subjetiva, “no por ello deja de desarrollar sus propias distancias de singularización respecto a la subjetividad normalizada” (Guattari, 1996: 17).

Si en los años setenta y ochenta el carácter transnacional de la cultura del rock fue significativo y casi que un culto iniciático para los jóvenes, lo que les permitió crearse un mínimo de territorios existenciales, las actuales tecnologías digitales se han convertido en

esos espacios-tiempos de una nueva sensibilidad que también busca resingularizarse en medio de formatos homogenizantes de la cultura propios de estas plataformas y de las industrias culturales que las promueven. Así, muchos jóvenes encuentran en las actuales tecnologías, y en particular en las plataformas de redes sociales, formas de “poetizar su existencia”, de hacerle frente al malestar que les provee el actual estado de cosas, de tramitar su disgusto frente al mundo actual. Su forma de actuar se aproxima más a la del artista o al artesano que a las formas de actuar de la obsesión científica (Gómez *et al.*, 2016).

En este sentido, las ciencias sociales y humanas en las últimas décadas tienen el reto de superar las referencias y metáforas científicistas para crear nuevos paradigmas que serán más bien de inspiración ético-estética. Este giro de la subjetividad que nos propone Guattari (1996) implica una tensión existencial, una utopía entre una subjetividad anclada en el pasado y un futuro cuya realización (actualización) implica temporalidades humanas y no humanas (devenires animales, vegetales, cósmicos, maquínicos), así como dimensiones institucionales y de clase social que regulen la formación de los individuos y los grupos humanos. Se trata en últimas de la producción de la existencia humana en los nuevos contextos históricos.

Esto significa una recomposición de prácticas sociales e individuales, bajo la égida ético-estética de lo que Guattari (1996) denominará como una *ecosofía*. Esta ecosofía se convierte en una utopía, una ecología social que pretende hacer transitar sociedades capitalísticas (conformadas por subjetividades asalariadas, precarias no aseguradas, y las élites de las clases dirigentes) de la era mediática a una era posmediática donde se produce una reapropiación de los medios por una multitud de grupos-sujetos capaces de dirigirlos hacia una vía de resingularización. Esta resingularización puede encontrar su camino al sobreponerse a la primacía de la información que aplanan la subjetividad y la cultura, para darle paso de nuevo al relato, como vía de comunicación y de experiencia. Nuevas prácticas sociales, nuevas prácticas estéticas, nuevas prácticas de sí mismo en la relación con el otro, con el extranjero, con el extraño, como, por ejemplo, pueden ser las experiencias de viajeros a tiempo completo. Sin embargo, no es un asunto de subjetividades aisladas, sino de articulación: de la subjetividad en estado naciente, del *socius* en es-

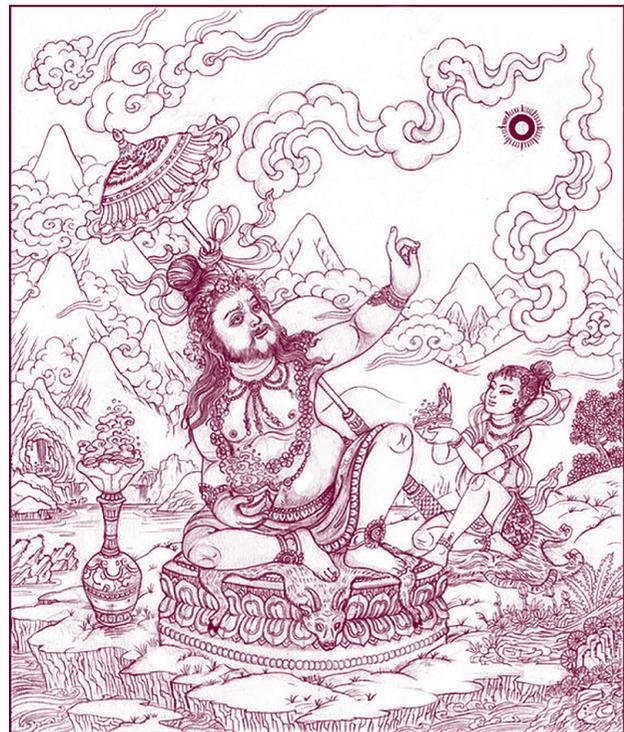
tado mutante, del medio ambiente en el punto en que puede ser reinventado, donde se podrán experimentar nuevas utopías.

Esta resingularización humana y no humana, vista por Donna Haraway (1995), tiene que ver con una transformación ontológica que sitúa a un nuevo sujeto *cyborg* vinculado a la agencia de las máquinas informáticas y a los desarrollos tecnocientíficos actuales a medio camino entre la ficción y la realidad, por lo cual no se ubica en el terreno de la “historia de la salvación”, sino que adquiere un carácter de utopía. El *cyborg* no es garantía de la salvación o redención de la humanidad en términos de Marx, no obstante, tiene su espectro, como lo planteara Derrida (1998), como invocación a la transformación del presente, como un gesto que puede inventar formas de construcción de memoria a propósito de la distopía, de la catástrofe y la amenaza a nuestro planeta. Ese espectro nos recuerda la importancia de pensar la cibercultura en relación con la economía política y el actual presente histórico capitalista.

Así, no podríamos pensar la utopía sólo del lado de la intensa transformación cultural y de las formas de expresión, pues las actuales tecnologías digitales, los medios de comunicación de masas, los bancos de información, los satélites de comunicación, son la cara más visible de un capitalismo transnacional que redimensiona formas de comportamiento y de percepción. En otras palabras,

[...] este capitalismo se traduce en una inversión política y epistemológica. Como concepto político señala la transformación de un modelo técnico que pone a trabajar una nueva constelación expansiva de saberes y conocimientos. En su dimensión epistemológica, se trata de un capitalismo relacional y afectivo que supera e integra el modo de producción disciplinario. (Rodríguez y Sánchez, 2004: 14)

El actual capitalismo vendría en el presente menos significado por la objetivación científica en los dispositivos tecnológicos, como por la puesta a trabajar de las capacidades intelectuales, comunicativas y lingüísticas genéricas en el proceso productivo, hasta el punto de que la cooperación de cerebros deviene como el principal recurso económico y auténtico capital fijo del tejido empresarial (Rueda, 2008). Por lo tanto, sus aspectos característicos no se ubican exclusivamente en el trabajo, sino sobre las formas de vida, de la política, del



▪ *The Life of Mahasiddha Virupa*

consumo cultural, de los usos y prácticas comunicativas (Berardi, 2003).

De hecho, diversas investigaciones sobre (ciber)activismo de jóvenes muestran cómo sus apuestas vitales comparten un “disgusto” por el estado de cosas. Hay una afectividad que los mueve a expresar su desacuerdo con el mundo en el que viven. Ese sentido estético que habita toda utopía hace posible pensar el imaginario de la sociedad hacia otro sentido histórico. Por eso, como plantea Quijano, la utopía requiere primero una transfiguración estética. Es decir, “podría decirse que se parte a la búsqueda de otra sociedad, otra historia, de otro sentido (otra racionalidad), no únicamente porque se sufre materialmente el orden vigente sino ante todo porque disgusta” (2014: 734). Toda utopía del poder implica también, por ello, una subversión estética, posee un carácter estético.

En el caso de las experiencias de sujetos urbanos que han optado por viajar como forma de vida, se observa ese gesto creador, una vía de resingularización. Se trata de un estilo de vida que expresa su desagrado, su disgusto con las formas de existencia actuales, por ello, busca incesantemente modos de crear utopías que exploran otros territorios alimentados por la imaginación,

los afectos y la memoria tecnológica compartida. Para esto reterritorializan la experiencia vivida *in situ*, en escenarios *online* de la Web social, en particular, a través de blogs y redes sociales. ¿Pero qué implica esa memoria tecnológica compartida para la comprensión de la utopía en el tiempo histórico presente?

La Web social y el sistema mnemotécnico global

Con ciertas corrientes posmodernistas es problemático pensar la utopía, pues asumen que no necesitamos mirar el futuro porque éste ya está aquí en una forma o visión perversamente idealizada del capitalismo del presente. No se trata de que el futuro esté diferido (en el sentido derridiano), sino que está aquí con nosotros como sujetos hedonistas, conducidos por los circuitos del actual capitalismo consumista. “De esta manera hay cierta pérdida de interés por el futuro (si ya está aquí) y por lo tanto el único futuro que podemos esperar es la repetición del presente” (Eagleton, 2000: 36). Si algo caracteriza las actuales tecnologías es que éstas han ocupado el imaginario del “futuro” por ese carácter “presente”, instantáneo, ubicuo de los flujos de información y comunicación.

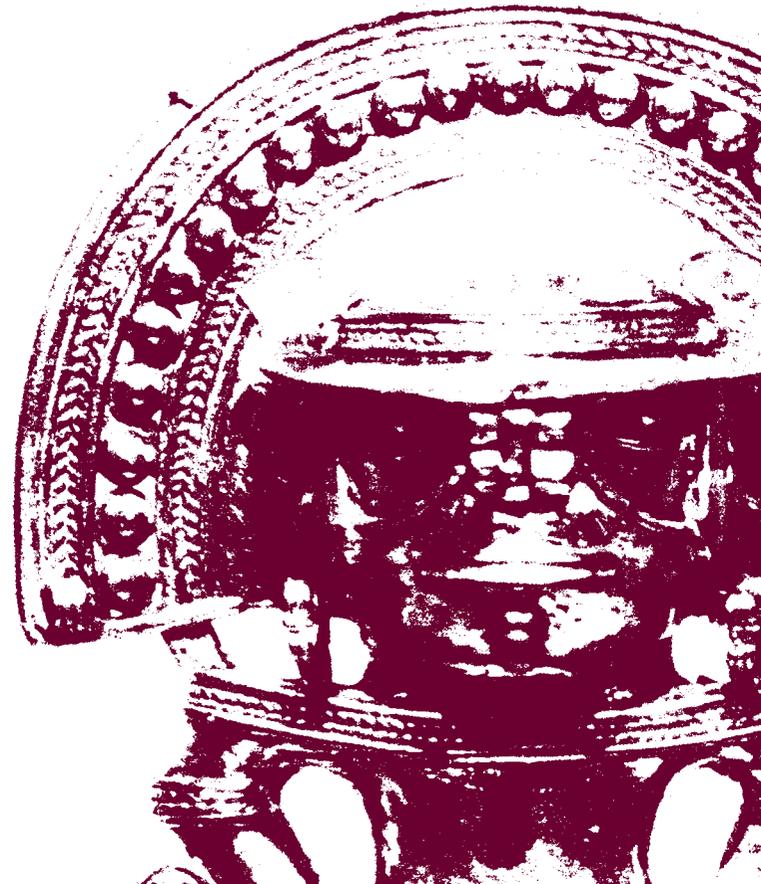
Bernard Stiegler (2011) nos llama la atención sobre la convergencia entre el sistema técnico industrial, la globalización y los sistemas mnemotécnicos como la escritura y la fotografía, en la configuración de un sistema mnemotécnico global. Sistema donde estamos (re)inventando formas de socialidad y de identidad. Por su parte, las tecnologías GPS (o de georreferenciación) establecen una interrelación entre este sistema global con el espacio, de manera que la experiencia humana sobre países y regiones enteras está formada con anticipación por representaciones que provienen de ese sistema retencional georreferenciado (Rueda, 2012). Éstas son las condiciones de subjetivación, de experiencia, que viven hoy miles de viajeros. Se trata de una experiencia mnemotécnica vieja y nueva a la vez, pero que abre inmensas perspectivas. En el pasado provenía de “libros de viajeros” y de sus relatos de lugares en los que la imaginación jugaba un papel fundamental. Hoy esa memoria global está distribuida en blogs, redes sociales, infoimágenes, mapas detallados en Google, pero también, en libros de viajes, guías especializadas y mapas impresos. El

sistema global mnemotécnico reterritorializa el espacio *offline* y las formas de imaginarlo. El futuro se nos representa como memoria.

A través de dispositivos móviles no sólo se está en conectividad permanente, sino que se tiene acceso a un nivel sedimentario de información que está siendo construido alrededor del globo por otros y está siempre abierto a nueva información. Dicho nivel excede el conocimiento de los individuos y excede el territorio que cubre. Fantástico, impensable hace unos pocos años atrás excepto por las maravillosas fábulas borgianas. Pero, ¿cómo pensar entonces la utopía, si el futuro es ya memoria? En el caso de los viajeros-blogueros, con cada paso que realizan en una red social, en un blog, o en el correo electrónico, emiten gran cantidad de datos que están siendo archivados permanentemente, a través de las mismas tecnologías que permiten salir de apuros, saber dónde se está, a dónde ir. En la medida en que se recorren los lugares, se dejan huellas, que serán reincorporadas en el sistema global mnemotécnico.

Los nuevos saberes sobre los lugares entonces están formados por adelantado (son ya memoria) a través de tal sistema de retención digital al cual accedemos desde dispositivos que portamos (*laptops*, *tablets*, celulares). Esta información media la experiencia. Pero

▪ Pieza precolombina del Museo del Oro, Bogotá



al mismo tiempo, estos saberes se “producen” sólo cuando han sido capturados, compartidos y distribuidos a través de redes sociales o blogs. Se trata de una memoria que exige ser compartida. Quizás por ello, como señala Barnett (2008), los seres humanos sienten ansiedad si se ven separados de sus tecnologías, pues les garantizan el acceso al sistema mnemotécnico global y, en consecuencia, al archivo de sus propias vidas y al archivo colectivo o “archivo infinito” (Melo, 2011; Turkel, 2005). El *cyborg* que parece tan fuerte e indómito, es frágil y vulnerable sin sus tecnologías.

Los saberes viajeros como creadores de utopías (digitales)

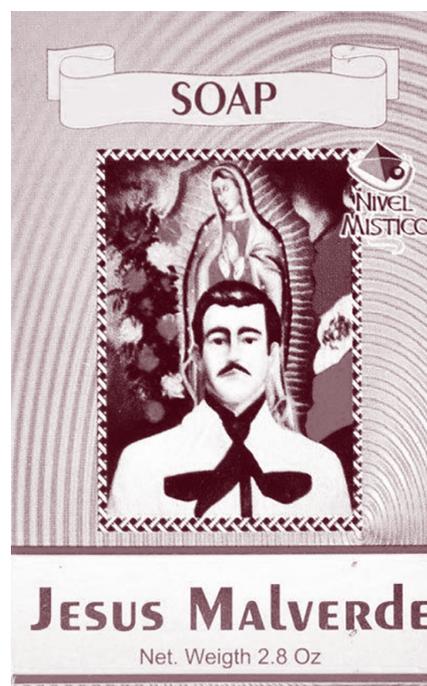
Antes de convertirme en escritor itinerante estudiaba psicología. Leía a Hesse, Cortázar, Emil Cioran y Jack Kerouac. Soñaba despierto por los pasillos de la Universidad, miraba muchos mapas.

Juan Pablo Villarino, *Acróbata del Camino*³

El nuevo *cyborg* experimenta incansablemente su propia producción subjetiva hacia fuera de las formas dominantes de producción desde dentro de éstas, apropiándose y transformando las funcionalidades de las tecnologías digitales. Este proceso afecta organizaciones profundas del pensamiento humano (Serres, 2013). De hecho, supone lo que algunos autores han denominado como *cambios en los modos de construcción de saberes*, un desorden o reordenamiento en las serendipias y en las nuevas formas de expresión. La mirada se podría enfocar en una amplia diversidad de temas, desde saberes botánicos en una comunidad epistémica (Millerand *et al.*, 2011), hasta saberes culinarios, sobre videojuegos o sobre las personas que habitan una ciudad⁴, por citar algunos ejemplos. La velocidad de creación y recreación de saberes que se diseminan en la Web hace pensar en un flujo infinito e imposible de abarcar. Para efectos de la investigación realizada, se optó por observar los saberes viajeros, cuyo objeto de conocimiento son precisamente los viajes y su método es viajar. Más que un neologismo, los *saberes viajeros* se entienden aquí como un espacio experimental para la producción de subjetividades a través de prácticas cooperativas de producción de experiencia, que se materializan en los blogs.

Un aspecto central de los saberes viajeros que vale la pena destacar es su carácter narrativo. Esto quiere decir que la experiencia de conocimiento se traduce en relatos que no se limitan, como lo plantea Lyotard (1991), a los enunciados denotativos, sino que se crean permanentemente diferentes enunciados que, vistos en conjunto, son los que crean esos saberes viajeros. Así, el relato (*storytelling*) permite esa “nueva razón, que acoge lo concreto singular, naturalmente laberíntico” (Serres, 2013: 60). En este sentido, las utopías también surgen a partir de narraciones que, en el caso de los saberes viajeros, se pueden rastrear en obras del siglo XVIII como *Robinson Crusoe* o *Los viajes de Gulliver*. Los saberes viajeros nos relatan cómo la gente puede abandonar sus rutinas corporizadas y sus territorios existenciales transitando a través de un ensamblaje maquínico capaz de producir enunciaciones colectivas, y para ello la Web social es un escenario ideal para su construcción y diseminación, para el trabajo cooperativo interconectado a niveles y velocidades nunca antes vistos.

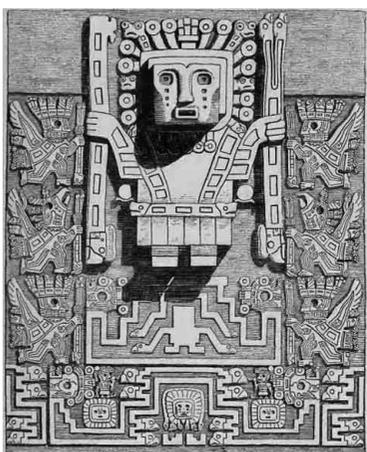
De esta manera, los saberes viajeros, por un lado, permiten ver nuevas formas de recreación de las experiencias singulares de sujetos a través de sus relatos en la Web social. No se trata de transmitir datos pu-



■ Jabón Jesus Malverde

ros u objetivos del acontecimiento del viaje, sino de compartir una experiencia de vida que interrumpe la modulación normalizada del tiempo y ejerce un trabajo original de modificación de los patrones de comportamiento dominante. Asimismo, frente a las instituciones del turismo tradicional y la respectiva información que circulan, estos saberes representan un quiebre importante. Los viajeros ya no buscan su asesoría en los folletos de viajes, prefieren los relatos, imágenes y experiencia personal de “viajeros-blogueros”. Por otro lado, son saberes que se han articulado a esa memoria global debido a la intensificación de la socialidad y el intercambio de experiencias que cataliza la Web social, antes, durante y después de los viajes mediante diferentes redes sociales y blogs. Se crea así una red infinita y cooperativa de textos, una escritura que no termina y se disemina por doquier. Por último, son saberes que integran otros saberes, a veces propuestos por los sujetos, a veces jalonados por las plataformas digitales, lo cual amplía la red de información y comunicación posible.

No obstante, aquí aparece una de las paradojas de estas utopías como formas de enunciación colectiva y ensamblaje maquínico. Las plataformas tienen criterios de “valoración” de la información a través de lo que se denomina *reputación horizontal y agregada* (Pardo, 2014), es decir, que se construye entre pares y se acumula gradualmente al ritmo de la participación de diferentes actores. Esta valoración se traduce en fuente de recursos económicos. De esta manera, en medio de una utopía hecha de una táctica cotidiana del comparar saberes y participar cooperativamente con otros por



▪ *Wiracocha*

medio de narraciones textuales, fotografías, georreferenciación, comentarios, memes o etiquetado colaborativo y la participación en foros de debate, blogs y *wikis*, la cooperación, paradójicamente, compite por la cantidad de *likes* o por los seguidores, como lo cuenta Antonio G. de *Inteligencia Viajera*: “Hoy día cuento con tres fuentes de felicidad abundantes: facturo entre 5.000 y 30.000 euros mes a mes. Las visitas, suscriptores y clientes no paran de crecer en *Inteligencia Viajera*”²⁵.

Lo que surgió como un proyecto utópico para inventar otras formas de vida viajando se convierte, por el camino, en una empresa del actual capitalismo que tiene un efecto subjetivo central: la captura continua de la atención que exige estar conectado permanentemente a la red en un estado de anticipación. Estos viajeros-blogueros no sólo deben escribir previendo las respuestas de quienes los siguen, sino que su actividad no tiene descanso. Incluso cuando no están escribiendo, la atención está dirigida hacia los posibles comentarios por presencia/ausencia en las redes sociales y blogs. De esta manera, las tecnologías móviles funcionan como una promesa que habita su conciencia, y como nuevas herramientas de trabajo y de construcción de futuros posibles, al tiempo que generan una ansiedad periférica constante.

Los viajeros-blogueros son una suerte de héroes de esta utopía. Sujetos que, si bien huyen de un presente que no les es “deseable”, es sobre éste mismo que viajan, reflexionan y crean nuevos relatos. Intentan huir de lo que Eagleton denomina “la ‘mala’ utopía [que] nos persuade a desear lo inviable, y así, como el neurótico, a caer enfermo de anhelo; mientras que la única imagen auténtica del futuro es, al final, el fracaso del presente” (2000: 36). La táctica es, entonces, la narración de nuevos futuros posibles a partir de la propia experiencia y de su relato.

En este sentido, la utopía de los viajeros-blogueros permite cuestionar la idea de que no todo está determinado por el pasado, aunque esto signifique asumir ser parte de la lógica del nuevo sistema mnemotécnico global. Siguiendo a Eagleton, “si la noción de utopía tiene fuerza, sólo podría ser como una forma de interrogar al presente que desbloquea su lógica dominativa discerniendo el contorno débil de una alternativa ya implícita en su interior” (2000: 34). Esta parece ser la consigna de los viajeros-blogueros que buscan desprenderse de

formas de vivir “impuestas”, pero que, como hijos/as del actual sistema capitalista, usan las armas que éste les ofrece.

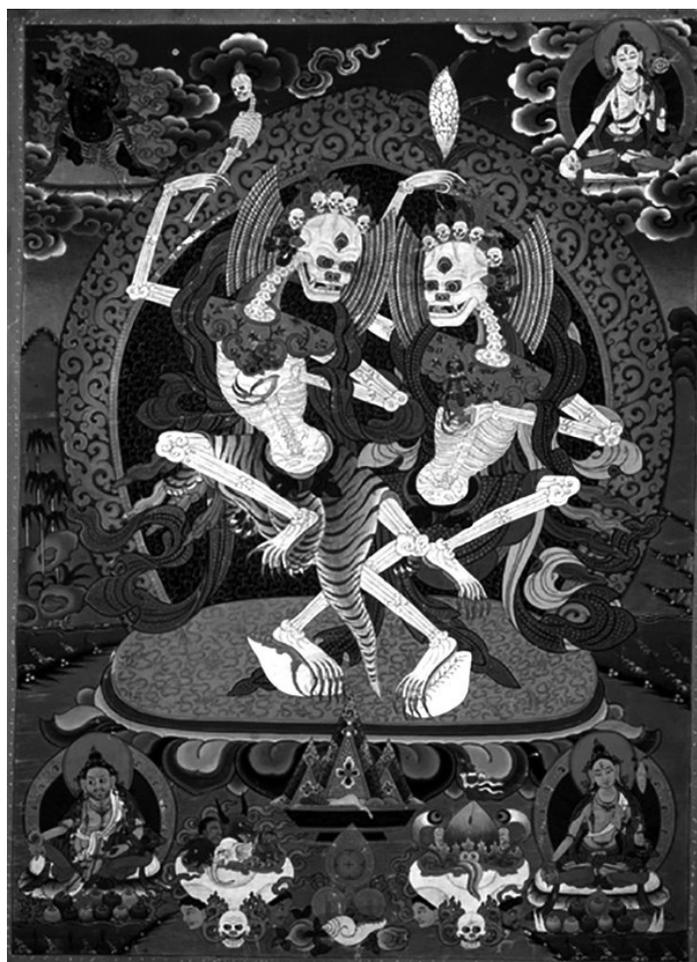
Su utopía se opone a las formas de vida, a los tiempos que normalizan, a los patrones y valores establecidos respecto a la familia, el trabajo, el lugar de residencia o el progreso individualista. Esta oposición se logra por diversas vías. Por un lado, el hecho de viajar que es en sí mismo una motivación para una nueva vida, tal y como lo destacan Xavier Molins y Carme Corretgé de *La Vuelta al Mundo*: “nosotros no queremos vivir en un entorno así, y marchamos precisamente huyendo de este tipo de valores, no sea que, sin darnos cuenta, algún día pensemos que fichar en una oficina es más importante que tender una mano a quien lo necesite” (2009: 25). Por otro lado, estos viajeros se convierten para otros en héroes, en modelo de utopía, como lo plantea Victoria de *Con los Pies por la Tierra*:

“[...] yo leía muchos blogs, muchos foros de páginas viajeras, antes de salir de viaje; entonces dije, bueno, a mí me sirvió esto, tal vez lo mío le puede servir a alguien y empecé por eso”⁶. Estas apuestas vitales se realizan con el viaje y con el compartir, el “donar” la experiencia de viajar a través de la escritura en plataformas digitales. Sus relatos se extienden desde tales espacios hasta libros impresos que representan el pináculo de la producción viajera o de los saberes viajeros.

Blogueando la utopía: escribir, compartir, diseminar

No sé en qué momento se convirtió en mi fuente de trabajo. Lo que sí sé es que no podría imaginar mi vida ni mis viajes sin el blog.

Laura Lazzarino, *Los Viajes de Nena*⁷



▪ *Citipati*, deidad protectora en el budismo Tibetano

La utopía digital fue propuesta por diversos movimientos que, a finales de los años setenta y principios de los ochenta, previeron que la masificación del acceso universal al equipamiento tecnológico y la apertura de la información serían el requisito para poder vivir esa utopía digital, que quedó resumida en el manifiesto de la ética *hacker* (Turner, 2006). Por eso, la emergencia de la Web social (2.0) pareció ser su mejor ejecución: acceso para todos y la posibilidad de que quien quiera decir algo lo pueda hacer por múltiples medios, con mínimas limitaciones y sin pasar por las jerarquías de las instituciones. De igual manera, la integración de múltiples medios a dispositivos móviles (teléfonos inteligentes) facilitó una ubicuidad para el acceso a la información a niveles nunca antes previstos de comunicación, socialidad, obtención de datos a nivel masivo, georreferenciación, etcétera.

Pero esta utopía digital que supondría más participación, acceso a los medios y relaciones más horizontales, tiene su dis(utopía): las nuevas multinacionales de medios que capitalizan estas novedosas formas de actividad humana en plataformas digitales (Van Dijck, 2013). Se trata de un nuevo modo de producción que no es cerrado y no se detiene en la digitalización de las actividades humanas, sino que se extiende a una mezcla entre la producción y el consumo que crea un nuevo ciudadano: el prosumidor,

y una nueva actividad, la prosumisión (Gil, 2016). Así, los consumidores se incorporan a los procesos de producción, y lo hacen en la mayoría de los casos trabajando gratis, compartiendo ideas, sueños, proyectos y utopías. Se trata de la creación cooperativa y consciente de marcos de vida posibles.

¿Cómo darle entonces validez a estos saberes y a la utopía que encarnan? Los sujetos que participaron en este estudio destacan su valor por la autenticidad de la experiencia, asunto que coincide con las exigencias del capitalismo cognitivo contemporáneo y la retórica empresarial. Pero por ello no se puede negar que es una forma de validar los saberes, entre “iguales”, de romper con esquemas tradicionales de las instituciones de la ciencia y con los propietarios del conocimiento, como dice Marta de *Rojo Cangrejo*: “[...] quieres que alguien que haya estado antes te lo cuente”⁸. Por esto, la utopía creada por los saberes viajeros se configura de una forma compleja que interconecta sueños y deseos, que empodera sujetos y sus experiencias de vida, no sólo de viajar, sino de transformaciones de la vida cotidiana.

Esta autenticidad se puede observar en la tensión entre dos perspectivas aparentemente irreconciliables: la del viajero y la del turista. La experiencia viajera que sirve como eje central de la producción de saberes busca, a través de esa autenticidad propia de una experiencia de primera mano y en primera persona, objetivar ese saber a través de relatos en blogs, fotos, videos y mapas. Es una experiencia vital que disfruta el momento, se conecta con la gente local, valora la diversidad, disfruta del camino y no del destino, crea vínculos, permite un permanente aprendizaje y abraza la aventura como actitud que valora los cambios repentinos. Esta forma de viajar se enfrenta conceptualmente a la del turismo de masas, donde sólo se privilegian actividades prediseñadas, estar en un destino específico, visitar ciertos lugares, lo que le genera al viajero tensión por llegar y comparar permanentemente cada destino con su lugar de origen (Molins y Corretgé, 2015). Los saberes viajeros, en cambio, tienen en el horizonte el reto de la alteridad que tiende a perder toda aspereza, marcando una diferencia con el turismo “que se resume con frecuencia a un viaje ‘in situ’ en el seno de las mismas redundancias de imágenes y comportamientos” (Guattari, 1996: 8). En efecto, frente a la subjetividad aplanada, esta utopía ha de estar atenta a involucrar siempre “no sólo relaciones de fuerzas visi-

bles a gran escala sino también los campos moleculares de la sensibilidad, la inteligencia y el deseo” (Guattari, 1996: 10).

La estética de los viajeros-blogueros como experiencia de una utopía

Vagamundos nace del deseo de viajar sin horarios, sin prisas, sin objetivos, deteniéndose en los sitios porque sí, y saboreando lentamente las relaciones humanas, por lo que el nombre lo dice todo, “Vagar por el Mundo”.

Carlos Olmo, *Vagamundos*⁹

Cuatro experiencias de viajeros-blogueros permiten profundizar un poco sobre las formas como se constituye estéticamente esa doble utopía viajera y bloguera. En primer lugar, el proyecto FotoLibre desarrollado por Tati Sidlik y Jaimis de *Caminando por el Globo*, quienes buscan: “Sacar fotos a la gente, poder dárselas; liberar las fotos en lugar de dejarlas atrapadas en una memoria y dejar una huella en los lugares que también dejan una huella en nosotros”¹⁰. En su viaje por Asia llevaron una cámara Instax Mini 8¹¹ con la que hicieron fotografías a personas del común. Las fotografías se quedan con quienes las valoran y para quienes son significativas. Así, a través de este proyecto, hay un contacto con las personas locales, el trabajo fotográfico es un regalo, un don, que no tiene valor comercial sino un valor simbólico: reconocer a otros. Esta experiencia logró patrocinio de una empresa para la que “trabajan sin trabajar” y que les permite donar su trabajo. Es una táctica medial que rompe el esquema del turista que toma la foto de un lugar o de una persona y se la lleva, sino que se trata de un gesto amistoso que irrumpe en los tiempos y espacios de los otros, de su cotidianidad, a través de su propia imagen fotografiada, y conecta al viajero y al local a partir de una nueva relación que libera la fotografía y crea un nuevo vínculo fotógrafo-fotografiado.

En segundo lugar, la poesía de Magalí Vidó de *Caminomundos* no sólo busca una experiencia estética con las palabras, ella quiere, con los saberes viajeros, hacer un viaje sobre sí misma y contarse a través de la escritura, como puede apreciarse en algunos apartes de su poema *Celebración de nosotros*:

Una celebración a haber avanzado sobre el frío
 Una celebración a la luna y la estrella en la ventana
 [...]

Una celebración a los obstáculos por su poder de
 volvernos más reales
 Una celebración a la página en blanco
 Una celebración al aburrimiento¹².

Versos más adelante, esta viajera-bloguera, a través de sus metáforas, da cuenta de puntos de fricción entre esas pulsiones que Freud (1955) denominó *de vida* y *de muerte* que pueden, dialécticamente, mover la utopía: “Una celebración a la rotación de los astros porque gracias al movimiento conocemos el día y la noche y en la noche oscura percibimos cómo brilla la estrella”. Declara, así, la paradoja del día que con su abundante luz no permite ver el espacio profundo. Para esta viajera-bloguera los viajes y la escritura le han permitido descubrir áreas y tiempos para ese conocimiento reflexivo de sí misma. Así, a diferencia de los modelos estandarizantes de las plataformas digitales, donde se produce un mundo feliz artificial de sonrisas y del infinito “me gusta”, esta viajera-bloguera, en un ejercicio poético que se contrapone a esa visión rosa de que en los viajes se viven sólo experiencias placenteras y “positivas”, invita a reflexionar sobre las dificultades, dudas y temores. De esta manera, los saberes viajeros, ya sea hacia un lugar específico o hacia un viaje interior, invitan a considerar esa utopía de transformación vital como un horizonte de sentido compartido en el que no se saben todas las respuestas, sino que se trata de mantener la voluntad para comprender las preguntas que nos mueven a viajar, a transformar el estado de cosas y a vivir una utopía.

Este aspecto lo ha señalado Berardi (2003) en lo que denomina como *ideología felicista*, que entiende como el fin impuesto de la felicidad como una forma de mutación de la percepción y del sistema cuerpalmente relacionada con una reprogramación neuronal que, a su vez, niega y oculta partes del sistema sensorial como el sufrimiento. En este entorno de felicidad “formateado” de las plataformas digitales, la construcción de saberes se ve amenazada y limitada a la transmisión eficiente de datos y a una pobre elabo-

ración de éstos para convertirlos en información. El gesto estético de Magalí Vidoz con su poesía cuestiona esa ideología y los tiempos que nos impiden reconocer y reflexionar sobre la tristeza, la infelicidad o la pérdida de empatía como lo mencionan los viajeros-blogueros de *La Vuelta al Mundo*: “[...] no sea que, sin darnos cuenta, algún día pensemos que fichar en una oficina es más importante que tender una mano a quien lo necesite” (Molins y Corretgé, 2009: 25). Es un gesto estético y micropolítico donde consideramos se produce una utopía de nuevas enunciaciones colectivas y catalizadas por un agenciamiento maquínico que exige estar alertas frente a las estrategias de seducción de las plataformas y sus algoritmos.



En tercer lugar, la experiencia de Boris Kanev y Marta Martínez Samalea de *Roving Snails*¹³, pareja que viaja acompañada en sus recorridos por Burma, su gato, rompen con la lógica del turismo tradicional, pues su forma de desplazamiento está centrada en la colaboración de los conductores locales y la elección de los lugares tiene que ver con parajes de geografía desconocida. En su libro *Hacia lugares mágicos (To Magic Places)* (2015) comparan relatos que están enmarcados de la siguiente manera: “Los lugares, personajes y episodios descritos en este libro son completamente reales, surrealistas e imaginarios. Cualquier semejanza con la realidad no es arbitraria. Todos los cuentos son producto de encuentros, hallazgos, apariciones y eventos de autostop” (Kanev y Martínez, 2015: 5). En un viaje a la isla de Hormoz en Irak, construyen historias llenas de fantasía y poesía:

Por la eternidad la isla esperaba la llegada de la bestia. Sólo las alas gigantes de un pterodáctilo podían proyectar una sombra sobre sus escarpadas montañas. Sólo su temblor poderoso podía poner en movimiento el aire perezoso y estancado. Pero todo fue en vano, sueños de delirio bajo un sol abrasador, pues el antiguo pájaro era una leyenda larga y nunca volvería a escabullirse a través de las brechas del tiempo. El paisaje, prehistórico, agudo y brutal, reforzaba burlonamente el engaño. ¿Podría ser que hace millones de soles, la bestia había puesto un huevo en el corazón inaccesible de la isla? Tal vez era sólo una cuestión de paciencia hasta que se agrietó y respondió al grito de la brisa. (2015: 12)

De igual manera que estos viajeros, Juan Pablo Villarino de *Acróbata del Camino* ubica lugares poco conocidos para el viajero tradicional, los recorre en autostop y asume como reto vencer las normalizaciones del turismo de los discursos de los medios masivos, pues para él, “estos países [refiriéndose a los países árabes] son las víctimas más grandes de los estereotipos de los medios de comunicación, y tuve sed de entenderlos en mis propios términos” (Villarino, 2011: 3). Esta sed, como motivador, propició un viaje cuyos saberes se objetivaron en su primer libro *Vagabundeando en el eje del mal* (Villarino, 2011) que fue editado inicialmente en inglés, como táctica para poder venderlo en el camino y obtener los recursos necesarios para poder seguir viajando. Así, su experiencia, impensable para muchos, le permite a sus lectores y seguidores aproximarse a su experiencia del viaje y a los saberes que a través de esta construye. Los lugares se recrean, los estereotipos se difuminan, la historia se cuenta desde la experiencia singular. Un destino que no lo es en el sentido tradicional del término, transforma la vida de las personas con las que entra en contacto, bien sea la del bloguero viajando “a dedo” o la de los lectores leyendo los libros, el blog y disfrutando las fotogra-

fías publicadas. De esta manera, sus saberes viajeros tienen esa condición de conectar historias locales con una historia global. Sus relatos y su experiencia logran vincularse con hechos que son asuntos de preocupación global, con nuevas formas de ser vistos y desde perspectivas que, de otra manera, sería muy difícil lograr. Así, tanto el blog como los libros son un espacio para crear nuevos imaginarios sobre los lugares. Por supuesto, el blog, como espacio de la Web social, disemina y expande esos saberes con mayor alcance que el libro.

Consideraciones finales: el rostro distópico de la utopía digital

Se ha planteado aquí que la utopía observada en la experiencia de los saberes viajeros la encarnan sujetos que no sufren materialmente el orden vigente, sino, ante todo, les disgusta y anhelan otras formas de vida. Esto es, son sujetos integrados, de clase media, profesionales, urbanos, que tienen una apuesta vital por otro tipo de sociedad, otros sentidos y racionalidades. Su utopía se trata, entonces, siguiendo a Quijano



▪ Fragmento de códice azteca

(2014), en primer lugar, de una subversión estética que da origen al gesto creador, utópico.

Los saberes en la Web social son construidos y diseminados entre diversas y permanentes tensiones. Se ha presentado aquí a viajeros-blogueros que ven un agotamiento en los modelos del trabajo y la academia y que encuentran en los actuales desarrollos tecnológicos y sus promesas de democratización de la información, libertad e igualdad, una posibilidad para un gesto creador que inventa, a través de relatos digitales, enunciaciones colectivas que anuncian otras formas de vida. Utopías donde los saberes se comparten, se construyen cooperativamente, sin pasar por filtros definidos por los medios masivos (tradicionales), la academia o la industria del turismo. Esto ha implicado que la expansión de la escritura y de la posibilidad de narrar la propia experiencia, compartirla y hacerla pública, a través de un ensamblaje maquínico, produzca ciudadanos que imaginan mundos y utopías que se pueden comunicar y compartir desde diversos lugares del globo. De esta manera se interrumpe, así sea por momentos, la modulación normalizada impuesta por las culturas comerciales y se desata la subjetividad para que pueda realizar un trabajo original de modificación de los patrones de comportamiento dominantes.

Los saberes viajeros constituyen un pequeño caso que nos permite ver la emergencia de nuevas formas de subjetividad y de política donde se fusionan nuevas formas de vivir y de trabajar, apoyados en

las tecnologías digitales actuales. Este asunto está reconfigurando la experiencia subjetiva, social, económica y política contemporánea (Gil, 2016; Rueda, 2015). Nuevas tecnologías y nuevas maneras de hacer cosas que eran impensables previamente han creado una nueva memoria global y con ésta, nuevas formas de percibir y experimentar eventos de nuestra vida cotidiana (Barnet, 2008). La relación entre estos niveles constituye una tensión que es en sí misma productora de nuevos dispositivos. La superficie material de inscripción, al mismo tiempo, forma la memoria que ésta recuerda. Esto significa que los eventos de la vida que se graban y almacenan son, por lo menos en parte, producidos por la tecnología; por eso la posibilidad de que estos eventos puedan ser capturados y distribuidos alterando la percepción y la experiencia por adelantado. Pero lo que se ha mostrado aquí, con los saberes viajeros, es que esto tiene una potencialidad política importante. El impulso que imprime el relacionamiento afectivo y permanente en las redes en que se comparten estos saberes, configura siempre un gesto creador que se mueve más allá de estos saberes, que se conecta con otros, y encuentra salidas, aunque éstas sean siempre provisionarias.

Pero, al mismo tiempo, esta utopía está en permanente tensión con la distopía. Estos relatos se diseminan a través de una socialidad *plataformada* que va de la mano del actual capitalismo cognitivo o informacional, su lógica de mercado y sus mecanismos organizadores de la experiencia y la memoria humana. Así, se está consolidando un modelo de muy pocos “jugadores” que son los grandes propietarios de las plataformas, y muchos pequeños que trabajan incansablemente como prosumidores para sostenerlas (Van Dijck, 2013). Éstos últimos producen y consumen de manera casi simultánea, rompiendo con la lógica del capitalismo industrial y sus tecnologías que dividían



▪ *La Fragua de Vulcano*, 1630 | Diego Velázquez, óleo sobre lienzo

esos dos roles, lo que genera una nueva esfera pública, en la cual sujetos comunes se apropian y transforman las funcionalidades de las nuevas tecnologías. Sin embargo, nos enfrentamos a la precarización de las formas de trabajo, ahora flexibles y variables, y a la monetarización de las relaciones humanas, la apropiación de todos los signos que se convierten en datos que alimentan o capitalizan las nuevas multinacionales tecnológicas (*hardware-software*).

Por eso, sostener la utopía desde el presente y desde una memoria que es rápidamente capturada en un dispositivo mnemotécnico global no es una tarea fácil para los viajeros-blogueros. A la vuelta de la esquina, o luego de unos cuantos clics, la utopía muestra sus caras distópicas. La utopía que se ha observado a través de los saberes viajeros se encuentra en una permanente relación/tensión entre las dimensiones *online* y *offline* propias del viaje y de la existencia en la Web social. De esta forma, la experiencia viajera se recrea en blogs y en las redes sociales, tejida de afectos, encuentros cooperativos, de múltiples voces que apuestan por otras formas en un gesto creador que toma dimensiones ampliadas e inesperadas de formas anteriores de escritura. Los relatos que constituyen los saberes viajeros no sólo están íntimamente relacionados con la experiencia de los narradores —asunto que no es nuevo—, sino que están formateados por las gramáticas que las plataformas predefinen, éstas últimas al mismo tiempo abren posibilidades de nuevos dispositivos de subjetivación.

Por último, vale la pena destacar que en los años siguientes será necesario en las ciencias sociales investigar más a fondo sobre esas otras formas de vida y trabajo utópicas que están naciendo. No sólo por la novedad, sino porque la prosumición también tiene un costo psíquico, físico y económico que aún no es totalmente comprensible. Moulier-Boutang (2016) propone que para hacer frente al trabajo gratuito en las plataformas “hay que hacer política”. Ésta es un área que requerirá de grandes cantidades de trabajo no sólo por las dimensiones de lo observable sino por lo “naturalizadas” que se están convirtiendo estas formas de prosumición y la fuerza de las instituciones que las respaldan como su dogma: centros de formación, Estado, medios de comunicación, industrias culturales, etcétera. Casos como el de los viajeros-blogueros ya nos han dado pistas al respecto, como se ha mostrado en este artículo.

De hecho, para pensar la utopía y con ésta ver críticamente tanto los peligros como las posibilidades que nos ofrece esta nueva cultura digital, no son suficientes los análisis provenientes de las ciencias sociales. Aquí están llamados también investigadores de la inteligencia artificial (IA), programadores, artistas de los medios, creadores web, diseñadores, desarrolladores de videojuegos, entre otros. Seguir manteniéndonos en campos aislados debilita también nuestras posibilidades de crítica, de imaginación utópica y de acción transformadora.



▪ Siddhartha Gautama, Buda

Notas

1. Se realizó un mapeo de actores que incluyó inicialmente 117 experiencias. Luego de un proceso de filtrado se siguieron 89 que tienen presencia en diversas redes sociales, principalmente en Facebook y Twitter. Estos viajeros-blogueros provienen principalmente de España, Argentina y Colombia. Son profesionales, primordialmente en campos de la docencia (pedagogía), el periodismo, la ingeniería y la comunicación.
2. Javier Castaño de *El hombre que viaja* en el programa de radio por Internet: *Que no te lo cuenten 04x09*, tomado de: <<http://www.quenotelocuenten.org/04x09-filipinas-el-hombre-que-viajaba-fotografia-de-viajes-fidelity-cards/>>, última consulta julio del 2017.
3. Tomado de: <<http://acrobatadelcamino.com/quien-soy/>>, última consulta julio del 2017.
4. El proyecto fotográfico Humans of Buenos Aires (Facebook) es uno de esos ejemplos de saberes construidos en la Web social. No corresponde directamente a un saber viajero, pero sí a esa forma de construcción cotidiana, artesanal, constante de temáticas humanas, narrativo y transmedial, que inicia en la calle, en la experiencia de conocer personas, fotografiarlas, interactuar con ellas y conocer sus historias de vida, para luego contarlas en Facebook, tomado de: <<https://www.facebook.com/humansbuenosaires/?fref=nf>>, última consulta julio del 2017.
5. Tomado de: <<https://inteligenciaviajera.com/>>, última consulta julio del 2017.
6. Tomado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=yCqPFY22bhM>>, última consulta julio del 2017.
7. Tomado de: <<http://losviajesdenena.com/sobre-mi/>>, última consulta enero del 2017.
8. Tomado de: <<http://rojocangrejo.com/sobre-mi/>>, última consulta enero del 2017.
9. Tomado de: <<http://vagamundos.com/>>, última consulta enero del 2017.
10. Tomado de: <<http://www.caminandoporelglodo.com/fotolibre/>>, última consulta enero del 2017.
11. Fuji Film Argentina se unió al proyecto aportando la cámara y el papel necesarios.
12. Tomado de: <<http://www.caminomundos.com/celebracion-de-nosotros/>>, última consulta septiembre del 2016.
13. Tomado de: <<http://rovingsnails.com>>, última consulta agosto del 2017.

Referencias bibliográficas

1. ADORNO, Theodor, 1970, *Crítica cultural y sociedad*, Madrid, Ariel.
2. BARNET, Belinda, 2008, “Infomobility and technics: some travel notices”, en: Arthur Kroker y Marilouise Kroker (eds.), *Critical Digital Studies: A Reader*, Toronto, University of Toronto Press, pp. 268-276.
3. BENJAMIN, Walter, 1989, *Discursos interrumpidos I*, Buenos Aires, Taurus.
4. BERARDI, Franco, 2003, *La fábrica de la infelicidad*, Madrid, Traficantes de Sueños.
5. BOLTANSKI, Luc y Eve Chiapello, 2002, *El nuevo espíritu del capitalismo*, Madrid, Akal.
6. DERRIDA, Jacques, 1998, *Espectros de Marx*, Madrid, Trotta.
7. EAGLETON, Terry, 2000, “Utopia and its opposites”, en: *Socialist Register*, No. 36, pp. 31-40, tomado de: <<http://socialistregister.com/index.php/srv/article/view/5733/2628#.WRIDmMm1scg>>.
8. FREUD, Sigmund, 1955, *Obras completas*, Vol. XVIII, Buenos Aires, Amorrurtu.
9. GIL, Javier, 2016, “Producción prosumidora, trabajo prosumidor e interfaces prosumidoras: formas 2.0 de valorización del capital”, en: Teresa Martínez Figuerola y Jorge Luis Marzo (eds.), *Interface Politics*, Barcelona, Publicaciones Gredits, pp. 257-71.
10. GÓMEZ, Rocío, Juliana González, Rocío Rueda y Vicky Valencia (eds.), 2016, *Facebook como obra mundana: poetizar la vida y recrear los vínculos personales*, Cali, Universidad del Valle.
11. GUATTARI, Felix, 1996, *Las tres ecologías*, Valencia, Pre-Textos.
12. HARAWAY, Donna, 1995, *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinvencción de la naturaleza*, Madrid, Cátedra/Universitat de València-Instituto de la Mujer.
13. KANEV, Boris y Marta Martínez, 2015, *To Magic Places*, Boris Kanev & Marta Martínez Samalea.
14. LYOTARD, Jean-Fançois, 1991, *La condición postmoderna: informe del saber*, Buenos Aires, R.E.I.
15. MCLUHAN, Marshall, 1996, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós.
16. MELO, Jairo, 2011, “Historia digital: la memoria en el archivo infinito”, en: *Historia Crítica*, Vol. 15, No. 23, pp. 82-103.

17. MILLERAND, Florence, Lorna Heaton y Serge Proulx, 2011, “Émergence d’une communauté épistémique: création et partage du savoir botanique en réseau”, en: Serge Proulx y Annabelle Klein (eds.), *Connexions: communication numérique et lien social*, Presses universitaires de Namur, tomado de: <http://www.tela-botanica.org/sites/botanique/fr/documents/biblio/articles_en_ligne/MillerandHeatonProulx_Tela.pdf>.
18. MOLINS, Xavier y Carme Corretgé, 2009, *Pasaporte hacia ningún lugar*, Barcelona, Xavier Molins Romero.
19. _____, 2015, *Todo Al 69*, Barcelona, Xavier Molins Romero.
20. MOULIER-BOUTANG, Yann, 2016, “Ahora ya todos trabajamos para las Gafa sin cobrar”, en: *La Vanguardia*, julio 22, tomado de: <http://www.lavanguardia.com/lacontra/20160722/403386081716/ahora-ya-todos-trabajamos-para-las-gafa-sin-cobrar.html?utm_campaign=botones_sociales&utm_source=facebook&utm_medium=social>.
21. PARDO, Hugo, 2014, *Opportunity Valley: lecciones “aún” no aprendidas de treinta años de contracultura digital*, Barcelona, Outliers School.
22. PEARCE, Celia, 2009, *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, Cambridge, The MIT Press.
23. QUIJANO, Aníbal, 2014, “Estética de la utopía”, en: Danilo Clímaco (ed.), *Aníbal Quijano: cuestiones y horizontes*, Buenos Aires, Clacso, pp. 733-741.
24. RODRÍGUEZ, Emmanuel y Raúl Sánchez, 2004, “Prólogo: entre el capitalismo cognitivo y el Commonfare”, en: Yann Moulier-Boutang et al., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*, Madrid, Traficantes de Sueños, pp. 13-27.
25. RUEDA, Rocío, 2004, “Tecnocultura y sujeto cyborg: esbozos de una tecnopolítica educativa”, en: *Nómadas*, No. 21, Universidad Central-Iesco, pp. 70-81, tomado de: <http://nomadas.ucentral.edu.co/nomadas/pdf/nomadas_21/21_5R_Tecnoculturaysujetociborg.pdf>.
26. _____, 2008, “Cibercultura/es: capitalismo cognitivo i cultura”, en: *Temps d’Educació*, No. 34: pp. 251-264, tomado de: <<http://www.raco.cat/index.php/TempsEducacio/article/view/126510>>.
27. _____, 2012, “Sociedades de la información y el conocimiento: tecnicidad, pharmakon e invención social”, en: *Nómadas*, No. 36, Universidad Central-Iesco, pp. 42-55.
28. _____, 2015, “Presentación”, en: Rocío Rueda, Ana Ramírez y Germán Bula (eds.), *Cibercultura, capitalismo cognitivo y educación: conversaciones y re(di)sonancias*, Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional-Doctorado Interinstitucional en Educación, pp. 9-2.
29. SERRES, Michel, 2013, *Pulgarcita*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
30. SIMONDON, Gilbert, 2008, *El modo de existencia de los objetos técnicos*, Buenos Aires, Prometeo.
31. STIEGLER, Bernard, 2011, *For a New Critique of Political Economy*, Cambridge, Polity Press.
32. TURKEL, William, 2005, “Digital history hacks: methodology for the infinite archive”, en: *William J Turkel*, tomado de: <<https://williamjturkel.net/digital-history-hacks-2005-08/2005-12-18-digital-history-hacks/>>.
33. TURNER, Fred, 2006, “How Digital Technology found Utopian Ideology: Lessons from the First Hackers’ Conference”, en: David Silver y Massarini Adrienne (eds.), *Critical Cyberculture Studies: Current Terrains, Future Directions*, Nueva York, New York University Press, pp. 257-269.
34. VAN DIJCK, José, 2013, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, New York, Oxford University Press.
35. VILLARINO, Juan, 2011, *Vagabundeando en el eje del mal*, Barcelona, RBA Libros.