

UNA PERSPECTIVA TRANSMEDIA HACIA LA NARRATIVA DEL *NET.ART* Y SU CONTEXTO DIGIMODERNISTA

A TRANSMEDIA PERSPECTIVE ON *NET.ART* NARRATIVE
AND ITS DIGIMODERNIST CONTEXT

Blanca ESCOBAR MENGUAL

Universidad de Murcia

blanca.escobar@um.es

Resumen: Este artículo explora las narrativas transmedia y su contexto digimodernista a través de los fenómenos literarios artísticos surgidos de Internet y de toda una comunidad interconectada en la red. A través de un recorrido desde el origen del *net.art* hasta su evolución hacia los NFTs y el Metaverso, se analizan los procesos de escritura y lectura digital hacia la cultura de pago y la propiedad intelectual. Así, se explora cuál es la misión de la literatura en estos universos digitales.

Palabras clave: Literatura. Narrativas transmedia. Contexto digimodernista. *Net.art*. Metaverso. NFTs. Cultura de pago. Propiedad intelectual.

Abstract: This article explores transmedia narratives and their digimodernist context through the literary-artistic phenomena that have emerged from Internet and a whole interconnected community on the net. Through a journey from the origins of *net.art* to its evolution towards NFTs and the Metaverse, it analyses the processes of digital writing and reading towards paid culture and intellectual property. Thus, it explores what the mission of literature is in these digital universes.

Keywords: Literature. Transmedia narratives. Digimodernist context. *Net.art*. Metaverse. NFTs. Paid culture. Intellectual property.

1 Introducción

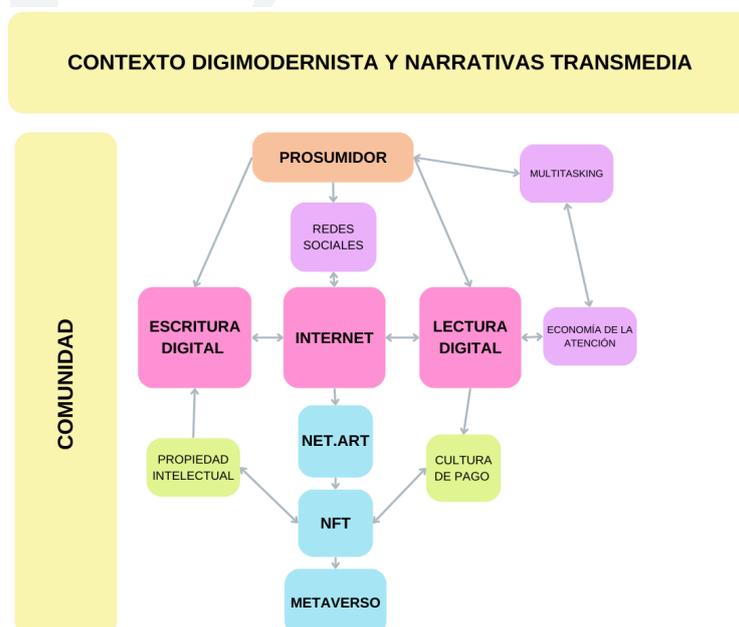
El objeto de esta reflexión es hacer un recorrido por las narrativas transmedia a través de los fenómenos literarios artísticos surgidos de Internet. Para ello, es fundamental situarse dentro del contexto digimodernista, término propuesto por Alan Kirby (2009: 50-54), que hace referencia a los efectos culturales de las nuevas tecnologías, así como al impacto de la digitalización en los textos, la cultura y las artes. Abarca las transformaciones violentas de la producción, consumo, forma, fondo, estatus y valor de los textos que han surgido por la tecnología digital. Por tanto, implica una nueva forma de textualidad a través del impacto de la tecnología digital y la cultura contemporánea.

Internet es el vehículo transmisor de las narrativas transmedia —término de Henry Jenkins en *Convergence Culture* (2008: 99-136)— que se caracterizan por su naturaleza multicanal, su expansión y la participación del usuario en las mismas. Las narrativas transmedia se basan en la experiencia y en el consumo, donde el usuario pasa a denominarse prosumidor, esto es, productor y consumidor, ya que consume y a la vez genera nuevos contenidos. El prosumidor está expuesto a un lenguaje pluridiverso e interdisciplinar —lo sonoro, al vídeo, la fotografía, la escritura y la literatura, entre otros— que transforma los modos de conectividad entre creadores y espectadores, fomentando la cultura participativa y el fenómeno fan, así como la pluralidad de autorías o el anonimato.

El desarrollo de Internet ha permitido movimientos artísticos como el *net.art*, su evolución hacia la cultura de pago con los NFT, la tecnología blockchain y el desarrollo del metaverso. Somos historias, seres narrados que vamos contando nuestra vida con palabras. Uno de los grandes miedos existentes en la sociedad actual reside en saber si ésta hiperconectividad va a suponer cada vez más una desconexión física entre los seres humanos. Por tanto, ¿cuál es la misión de la literatura en estos universos digitales?

2. Análisis

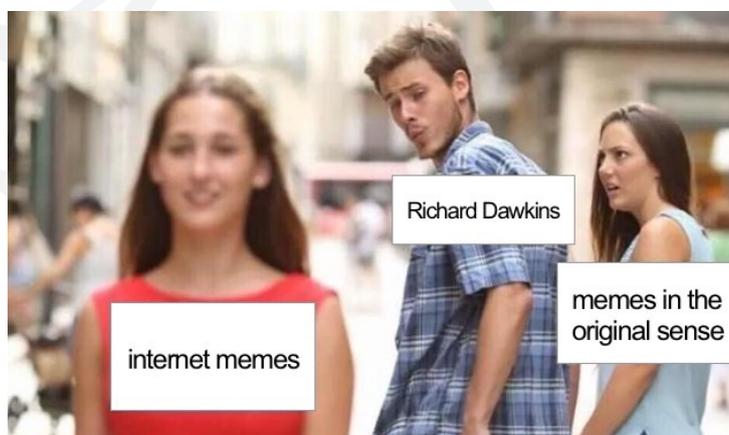
El siguiente esquema —de elaboración propia— muestra la relación entre los diferentes conceptos e ideas que se desarrollan en torno a Internet, las narrativas transmedia, el *net.art* y su evolución hacia el Metaverso en los procesos de escritura y lectura.



Net.art es el término utilizado para referirse al arte interactivo creado en Internet y para su consumo en Internet, que explota al máximo su potencial de comunicación e interacción con el usuario y su capacidad para crear contenidos con imágenes, textos y sonidos apropiándose de la estética de Internet. El término se remonta a diciembre de 1995, cuando Vuk Cosic, uno de los artistas pioneros en *net.art*, recibió un mail anónimo ilegible debido a un error informático. El único fragmento que podía descifrar era: [...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]. Cosic decidió que así se llamaría el movimiento dado que la propia red fue quien se lo otorgó. Se diferencia del *web art* o Arte de Internet en que éste se refiere al arte en la web, donde se utiliza la red como espacio de difusión, por ejemplo, el catálogo digital de la web de un museo.

Internet y las redes sociales influyen también en la literatura y en los modos de escribir, como, por ejemplo, la publicación de textos con emoticonos y abreviaturas, e incluso el diseño del propio texto con la estética de Internet.

Un concepto curioso es el del meme, que viene de la palabra griega «mimema» que significa «algo imitado». Sin embargo, el biólogo Richard Dawkins en su libro *El gen egoísta* (1976: 247-262) utilizó esta palabra para explicar cómo la información cultural y los recuerdos sociales se propagan de persona a persona. Meme entendido como un sustantivo que conlleva la idea de una unidad de transmisión cultural y cuyo éxito depende críticamente de cuánto tiempo transcurre en ser transmitido a otra gente. Aunque era un concepto más genético que digital, en una entrevista para la revista *Wired* (2013) afirmó: «El significado no está tan lejos del original. Es cualquier cosa que se vuelve viral [...]. Cuando alguien habla de que algo se vuelve viral en Internet, eso es exactamente lo que es un meme.»



Meme anónimo

Fernando Castro-Flórez en su libro *Estética a golpe de like*, lo incluye como cultura de la apropiación: «El artista moderno está condenado a copiarse a sí mismo o bien a reprogramar obras existentes» (2016: 133). En esta reprogramación, asociada a su naturaleza de multiplataforma, podemos recordar los siete principios transmedia de Henry Jenkins (2008), teniendo en cuenta todo el universo que ofrecen Internet y las redes sociales:

- Extensión y profundidad. Ambos conceptos se completan entre sí. La extensión es la habilidad de los usuarios para participar y difundir los contenidos, mientras que la profundidad es ese interés del usuario en consumir y conocer más sobre el producto transmedia, sobre su narrativa y sus extensiones.
- Continuidad y multiplicidad. La continuidad es la coherencia y credibilidad que debe haber en la historia. La multiplicidad permite acceder a diferentes versiones en la narrativa, en la que pueden presentarse otras perspectivas de los personajes o de los acontecimientos, normalmente a través de otros medios o plataformas.
- Inmersión y extracción. Con la inmersión el usuario se sumerge en el mundo que forma parte del universo transmedia en cualquiera de sus formatos, mientras que la extracción

consiste en sacar los elementos de este universo transmedia y traerlos al mundo real. Un ejemplo es el libro de Grey Crash *Me debes dinero*, en el que convierte el formato físico del libro en una cuenta de Instagram y diario digital.

- Construcción del mundo. Se refiere a construir un universo con reglas y características que permitan expandir la narrativa en diferentes plataformas y formatos generando una relación con el usuario.
- Serialidad. La historia transmedia se fragmenta en unidades para poder distribuirla en diferentes plataformas, por ejemplo, conocer más sobre los personajes de una novela a través de sus perfiles en redes sociales.
- Subjetividad. Se trata de la posibilidad de que el usuario pueda ampliar la narrativa transmedia, sus personajes y su historia, participando de forma activa.
- Rendimiento. Alude a la capacidad de la historia transmedia para motivar a los usuarios a crear sus propios contenidos.

Ejemplos de ello son las diversas obras literarias tanto en formato físico como en digital, impregnadas de los componentes característicos de la era digital, de los vacíos de la red y que conecta con toda una generación nacida de Internet: con sus miedos, sus ansiedades, su devenir en el mundo y su angustia ante el futuro. En el libro *Me debes dinero* de Grey Trash (2020), donde el autor se presenta como un ciudadano que desconoce lo que es un «rato muerto» porque la tecnología se ha encargado de hacernos productivos incluso en la cola del supermercado. El usuario o prosumidor de hoy día es *multitasking*, concepto tecnológico para referirse a los sistemas operativos capaces de ejecutar múltiples tareas a la vez, y que hoy día se extrapola a las personas como multitarea, aquellas capaces de realizar dos o más tareas de forma simultánea y efectiva. Sin embargo, ¿puede una persona ser realmente multitarea al igual que un ordenador o una máquina?

En el ámbito de las artes escénicas encontramos dramaturgias que trascienden en escena entre lo real y lo virtual como *Miau, Miau, Miau* de Andrea Martínez, donde el texto de la pieza no es dicho por los actores sino por la tecnología digital. Por tanto, los actores no tienen voz y nos sumergimos en sus pensamientos a través de su universo en Internet. En una de las escenas, uno de los personajes está en la bañera hablando por WhatsApp con su hermano, en una conversación sin respuesta, a modo de soliloquio digital:

23:30 En El Extranjero el tío se entera de la muerte de su madre por un telegrama

23:30 Me hizo gracia porque yo me enteré de la tuya por whatsapp

23:30 El canal da igual

23:30 El desconcierto es el mismo

23:30 Es como un pequeño cortocircuito entre tú y la mecánica del mundo material

23:31 Me imagino al del Extranjero con la tira de papel en las manos, acariciándolo, descifrándolo

23:31 Y me recuerdo a mí mismo seleccionando el mensaje y deseccionándolo, como si tratara de comprobar que el mensaje está ahí de verdad y no se trata de algún error técnico

23:31 «Tu hermano ha muerto» (2020: 26)

Acto seguido, apenas transcurridos unos minutos, hace la lista de la compra en la misma conversación:

23:35 En fin
23:35 Weno, bona nit
23:35 Miss you, bro
(escribiendo)
(escribiendo)
(escribiendo)
23:40 Papel culo
23:40 After shave
23:40 Tomate frito
23:40 Chorizo
23:40 Cebollas
23:40 Papel albal
23:40 Cuerda de tender
23:40 Poleas
23:40 Pedir herramientas
23:41 Monsters
23:41 Nanas
23:41 Agua destilada
23:42 Clase zoom a las 17:30
23:42 Contestar mail asesora
23:42 Pagar casero
(Se mete en Instagram, no tiene notificaciones, lo desinstala. Pasan como 14 segundos. Entra en la App Store para instalarlo de nuevo). (2020: 27-28)

Ambos ejemplos sitúan en la realidad del uso de las redes sociales y de Internet, del concepto de *multitasking* y de cómo lo digital o virtual influye en nuestra realidad cotidiana y en los procesos literarios. Otro ejemplo son los microrrelatos publicados en Instagram de los escritores Jorge Cascante (@xxcascantexx) y Nacho García (@nachogarciaaaaaa) como el reflejo del discurso generacional de Internet:

alimentando a internet
alimentando a internet
escribiendo mis chorradas
para darle de comeer
no tengo familia ni amigos
sólo tengo un quehacer
escribir mis putas mierdas
alimentando a internet

@xxcascantexx
8 de noviembre 2022

El mito de Sísifo pero en vez de
subir una piedra por una ladera
tienes que limpiar toda tu casa,
pasar la aspiradora, fregar, etc...
y en cuanto acabas aparece el
demonio comiéndose una barra de
pan dejando amiguitas por todas
partes pero no hay ningún demonio,
el demonio eres tú.

@xxcascantexx
8 de noviembre 2022

Desgraciado en dinero,
afortunadísimo en el número de
carpetas y documentos de word
abiertos a la vez en mi puto
ordenador.

@xxcascantexx
19 de noviembre 2022

TRABAJO CON TEXTO PQ CON ALGO HAY Q TRABAJAR	LA CULPA ES SIEMPRE TUYA LA CULPA NO ES DEL ALGORITMO DE INSTAGRAM LA CULPA ES SIEMPRE TUYA Y SIEMPRE TUYA SERÁ	Mientras se hacen las palomitas pienso en mi producción poética. Son tres minutos y a la mitad dejo de pensar y miro el móvil.
@nachogarciaaaaaa 1 de abril 2022	@nachogarciaaaaaa 28 de septiembre 2022	@nachogarciaaaaaa 28 de septiembre 2022

NFT corresponde a las iniciales de *non-fungible tokens* o «tokens no fungibles» respaldadas por la tecnología de *blockchain*, que es una red descentralizada entre pares o una red de igual a igual —en inglés: *Peer to Peer, P2P*— que permite a las personas o a los ordenadores compartir información y archivos sin intermediarios. Estas transacciones de la red son públicas y su rastro es imborrable. La tecnología blockchain o de cadena de bloques hace posible demostrar la propiedad de objetos digitales únicos, los llamados NFT, al igual que se posee legalmente algo en el mundo físico.

El NFT, en el contexto artístico cultural, es una pieza de arte digital única certificada por cadena de bloques. Puede venir en forma de fotografía, gráfico, vídeo, canción, libro o cualquier otro tipo de formato de archivo digital. (Bartoletti y Kilb, 2022: 50)

Por tanto, los NFT son una de las opciones de venta de contenido cultural en Internet demostrando la propiedad del objeto. La cultura de pago en los usuarios está cambiando hacia la «economía de la suscripción», que responde a esa

demanda de que los productos y servicios se entreguen de forma continua, por suscripción, y de actualizar y poder acceder a nuevas innovaciones y funcionalidades de manera constante sin tener que poseerlos. (Nafría, 2022:19)

Otro concepto para entender esta cultura de pago es el de *creador economy*, según el cual los autores crean contenidos y ofrecen sus servicios a su comunidad de usuarios a través de las plataformas digitales que facilitan tanto la publicación de los contenidos como la conexión con los usuarios. Kevin Kelly, cofundador de la revista *Wired* escribió en el año 2008 un ensayo titulado «1.000 True Fans» en el que exponía la teoría de que para ser un creador exitoso no es necesario contar con millones de dólares, millones de clientes o millones de fans.

Para ganarse la vida como artesano, fotógrafo, músico, diseñador, autor, animador, creador de aplicaciones, emprendedor o inventor, solo necesitas miles de «fans verdaderos». Entendiendo por «fan verdadero» aquel que comprará cualquier cosa que produzcas. [...] Si tienes aproximadamente mil fans verdaderos, puedes ganarte la vida. (Kelly, 2008)

Metaverso es un término acuñado por primera vez por el escritor Neal Stephenson, en concreto, en su novela de ciencia ficción *Snow crash*, publicada en 1992 y basada en dos conceptos: realidad virtual e interconexión. En el libro, los personajes buscan un refugio en un universo digital mediante el uso de avatares digitales de sí mismos conectados en una realidad virtual paralela que les permite

escapar de su realidad física indeseable, con una economía global derrumbada y con gobiernos que han perdido su poder ante grandes corporaciones tecnológicas. El metaverso responde a ese deseo ancestral de todo ser humano de escapar de su realidad, ofreciendo mundos alternativos al existente. También prolonga la capacidad de percibir la realidad, trascendiendo los límites del espacio y del tiempo. Freud en *El malestar de la cultura* habla de los objetos tecnológicos como una extensión de los órganos, al igual que las gafas de realidad virtual te permiten ver más allá de lo que tus ojos son capaces.

En octubre de 2022, Mark Zuckerberg de Meta presentó el metaverso como la interfaz total a través de la fusión entre el espacio físico y virtual, donde se romperá esa barrera física entre pantallas y cuerpos. Para acceder al metaverso hace falta un avatar, una *wallet* donde tener dinero digital y unas gafas de inmersión. Con respecto al campo literario, Pallarés comparte que quizás en este metaverso donde se fusiona lo real con lo virtual, es decir, lo verdadero con lo imaginado, «se dé la posibilidad de autoficción en el campo literario mediante un escritor-avatar o un lector-avatar hechos, a la vez, personaje y producto de sí mismos.» (2012: 40). También añade una reflexión interesante:

Me imagino una experiencia lectora en el Metaverso medida al milímetro por los científicos de datos. Cuánto tiempo se ha detenido el lector en cada sección. Cuánta información ha compartido, qué reacciones ha habido al texto. Con qué pasajes se ha acelerado su corazón, cuáles parecen haberle causado disgusto. Y lo que acabará por ser más relevante: cuántas experiencias similares está dispuesto a seguir consumiendo nuestro hipotético lector del Metaverso. Una experiencia lectora de este tipo no solo estaría cuantificada, sino también vigilada: estaría mediada por una interfaz que marca los tiempos y los elementos a los que debemos prestar atención. [...] La interfaz total sería también, así, la herramienta de adoctrinamiento definitiva. (2012: 41)

El «Manifiesto Fuck Off Google» de Comité Invisible advierte de lo siguiente:

Creemos que nuestros datos «personales» nos pertenecen, como nuestro coche y nuestros zapatos, y que al permitir a Google, Facebook, Apple o Amazon o la policía tener acceso a ellos estamos ejerciendo inocentemente nuestra «libertad individual», sin darnos cuenta de que hacerlo tiene efectos inmediatos sobre quienes se rehúsan, y que por ello podrán ser tratados sucesivamente como sospechosos, como subversivos en potencia. (2015: 122)

También añade:

Una empresa que mapea el planeta Tierra, enviando a sus equipos a todas las calles de todos los pueblos y ciudades no puede tener propósitos meramente comerciales. Uno nunca mapea un territorio del cual no pretende apropiarse. [...] La economía política solía reinar sobre las personas dejándolas libres para perseguir sus propios intereses; la cibernética, en cambio, las controla al otorgarles la libertad de comunicarse. (2015: 111-112)

Grey Trash en uno de sus artículos online afirma que «a falta de que se materialicen los sueños Zuckerberg, ahora mismo solo tenemos Metaversos blockchain» (2022) y el universo de los NFT promovidos por criptomonedas y el comercio en línea. Gran parte del fenómeno se alimenta de *pay to play* —pagar para jugar— y de *F.O.M.O.* —en inglés: *fear of missing out*, traducido como el miedo a perderse algo—. También pregunta: «¿Y si el Metaverso es más honesto que la propia realidad?» (2022), refiriéndose a que, si ese lugar es creado para evadir la realidad, no se crearán los problemas

que no queremos en la realidad física como la pobreza, los abusos, etc. Pero si el metaverso es «una copia de la realidad», podemos dar por hecho que acabará destrozando vidas.

El metaverso en literatura implica la existencia de un mundo virtual ficticio más allá de la realidad, algo parecido a la definición de un sueño. Las gafas de realidad virtual nos sumergen en mundos envolventes para interactuar con otros. Nuestros ojos cerrados son capaces de estar en otros mundos a través de los sueños, en experiencias totalmente inmersivas. ¿Cómo mirar el mundo literario a través de los sueños? Una manera podría consistir en tratar de eliminar lo físico y hacer posible la fusión del sueño con la realidad. El Metaverso es esencialmente visual, como también lo es el sueño. Y nuestros sueños nunca tienen un principio, comienzan siempre *in medias res*, como la misma realidad virtual, en la que entramos en una historia que ya existe, que nunca para, que no iniciamos nosotros. Covadonga Fernández en su artículo «Los orígenes culturales del Metaverso» explica:

La calidad semionímica del Metaverso apela a nuestra voluntad. Por un lado, y siguiendo la máxima freudiana —los sueños son producto de nuestros deseos—, lo configuramos como un espacio en el que pueden cumplirse buena parte de nuestros deseos: volar sin aparato, dar grandes saltos, adoptar la forma que queramos, encontrarnos con quienes tienen nuestro propio sueño, revivir recuerdos placenteros, etcétera. Por otro lado, y como ocurre con el propio sueño, es como si este nos condujera sin que nuestra voluntad interviniese para nada. Ambas caras oníricas están en el actual imaginario colectivo del Metaverso: espacio de los deseos y espacio del temor a la pérdida de autonomía personal. En ambos sentidos, el arte desempeña un papel cómplice y protagonista. (2022: 37)

Un ejemplo interesante del sueño como un paralelismo de Metaverso literario podríamos encontrarlo en la novela *El libro de todos los amores* de Agustín Fernández Mallo. En él, encontramos una confusión entre el sueño y la realidad, además de la idea del doble literario, del otro que existe igual que yo, como si fuese mi avatar.

Está probado que en la Tierra por cada humano hay otros cuatro individuos con su mismo rostro o con unas facciones tan aproximadas que es posible darlas por idénticas. No resulta descabellado entonces ir un paso más allá y pensar que esa peculiaridad no sólo se cumple en el espacio sino también en el tiempo: en toda época ha existido un rostro idéntico al tuyo que, indefinidamente, es propagado hacia el futuro. De ser cierto, sería ésta la exacta definición del ego-amor. Narciso hecho eternidad, hecho virus. (2022: 161).

Otro aspecto curioso es el planteamiento que Agustín Fernández Mallo hace para decirnos que es muy difícil representar la realidad:

[...] la representación de la realidad se convierte en algo difícilmente abordable cuando afecta a hechos cotidianos. Sin embargo, situaciones anómalas, singulares, no inscritas en nuestro habitual devenir [...] resultan en la ficción muy fácilmente imitables [...], lo común, lo vulgar, se resiste a ser copiado en la ficción. (2022: 164-165).

Además, este libro nos presenta el amor como única salida ante el colapso de la sociedad actual, idea que, en relación con la amistad, entendida como otra forma de amor, también aparece en la ya citada dramaturgia de *Miau, Miau, Miau* de Andrea Martínez en una de las escenas en las que se entrevista a la administradora de una página de memes:

21:20

- ¿Qué crees que es lo más loco que pasará en el mundo en la próxima década?
- Una caída mundial de Internet.
- ¿Qué ocurrirá entonces?
- Habrá una caída mundial de Internet.
- ¿Y what else, my friend? Desarrolla tu respuesta.
- Pues que la industria y las telecomunicaciones colapsarán y habrá explosiones nucleares y de todo y entonces se abrirá una gran grieta en el mundo y de la tierra saldrá un dinosaurio gigante, como el que aparece en el Chrome cuando no hay red y avanzará destruyendo todo a su paso si nada lo para.
- ¿Y qué podría pararlo?
- El poder de la amistad. (2021: 66)

¿Es este poder de la amistad o del amor lo que buscamos a través de la creación de mundos mejores en el universo virtual? ¿Existe la verdadera amistad o el amor verdadero en una comunidad virtual?

3. Discusión y valoración

Uno de los grandes temores existentes en la sociedad actual reside en saber si ésta hiperconectividad va a suponer cada vez más una desconexión física entre los seres humanos. Y es precisamente en esta brecha físico-digital donde radica el poder de la cultura. La literatura tiene la capacidad de crear e imaginar el mundo, de definir las cosas. Un claro ejemplo es cómo la ficción del metaverso del escritor Neal Stephenson en *Snow Crash* se está convirtiendo en nuestra realidad de hoy día. El metaverso nos permite nuevas formas de presencialidad a través de la simulación, que permite poder vivir una vida sin el riesgo de emplear el cuerpo humano. Por ejemplo, se puede subir el monte Everest sin sufrir problemas de respiración e incluso un médico puede aprender operar en el metaverso sin causar ningún daño para después replicarlo en la vida real. Pero la inmersión sensorial no es equivalente a la inmersión social, lo sensorial se siente como real pero no genera vínculo, y la creación del vínculo social necesita de un tiempo específico que no puede ser sustituido ya que un cuerpo humano no se reduce a un avatar. Un avatar es un tuneado del yo, una proyección del yo creado sin limitaciones. El cuerpo significa presencia y la presencia resulta inquietante porque incluye el misterio de lo desconocido. Recuperando la ideal del doble literario, Freud (1919) lo identifica como el efecto de lo siniestro, referido a aquella presencia muy similar a la nuestra, a ese efecto del doble que provoca un efecto de inquietud, ya que hay algo familiar en el otro, pero también hay algo extraño. Este efecto inquietante puede ocurrir también con avatares hiperrealistas al no saber qué es lo que está pasando en el mundo inmersivo.

¿Hemos sacrificado la conversación por la conexión? Tarkel nos lo plantea en su libro *En defensa de la conversación* (2017), donde expone que la conversación, entendida como aquella que sucede cara a cara y en tiempo real, es uno de los símbolos de presencia más humanizadores que hay. Hoy día la hiperconectividad favorece formas de evitar la conversación y la sustituye en entornos virtuales que evitan la presencia física y, por tanto, su efecto de inquietud. De manera, que es preferible mandar un mensaje o un correo electrónico antes que realizar una reunión física o incluso una llamada de teléfono. La tecnología nos promete cada vez más una vida cómoda y segura desde casa, donde la inteligencia artificial y las nuevas formas de presencia en el mundo digital tienen cada vez más

relevancia. Ubieto, en la conferencia «Metaverso, comunidades digitales y espacios de interacción virtual» (2022) expone que la inteligencia artificial es inexplicable, debido a que por sí misma no puede explicar el resultado que va a dar. La inteligencia artificial utiliza algoritmos y modelos matemáticos que procesan grandes cantidades de datos para ofrecer resultados adquiridos mediante un aprendizaje automático. Por tanto, produce un resultado, pero no es capaz de interpretarlo, ya que no posee la capacidad de invención del ser humano. Además, indica que la conversación, entendida como aquella no monitorizada por la inteligencia artificial, requiere de un contacto humano irremplazable, así como de escucha activa, de humor, de sorpresa, de sinsentido y de la poesía. La escucha activa permite dejarle al otro el tiempo para explicarse, el humor ayuda a relativizar un problema y la sorpresa posibilita innovaciones y novedades. El ser humano es un ser hablante, utiliza el lenguaje con el otro para entenderse y también para malentenderse. El malentendido genera sinsentido, códigos abiertos y nuevos usos de las palabras, tal y como hacen los poetas. La poesía y el efecto poético es fundamental para el ser humano para renovar ese uso de lo cotidiano. Por ello, uno de los retos de la sociedad actual es estimular la comunicación interpersonal y recuperar este contacto directo que ninguna tecnología puede sustituir.

El uso de las nuevas tecnologías debe redundar en la mejora integral de la persona, a través del desarrollo de virtudes y de valores promoviendo una actitud reflexiva. Esto hace reflexionar también sobre los hábitos de lectura y de atención digital. Los prosumidores —escritores y lectores— se mueven entre libros y navegan entre redes, lo cual favorece una comunidad lectora interconectada que favorece la motivación, el estímulo, el enriquecimiento y el refuerzo de los hábitos de lectura mediante la convivencia, la comunicación y el aprendizaje. Pallarés en su ya citado artículo afirma:

La literatura necesita [...] una lectura activa y atenta, una potente concentración que nos lleva a un estado casi meditativo. La lectura desarrolla nuestra empatía, mejora nuestro lenguaje, la comprensión de las ideas ajenas y la expresión de las propias, potencia nuestra creatividad —rasgo esencial de lo humano—, incrementa nuestra memoria a largo plazo, enriquece nuestro mundo sensorial y, en definitiva, promueve algo de vital importancia: el aprendizaje y el pensamiento crítico. ¿Pero, a pesar de sus beneficios, seremos capaces de dedicarle a la lectura el tiempo y la atención que merece? (2012: 39)

Además, añade:

seguro que el Metaverso trae consigo inmensos avances en términos de conectividad social. Pero en lo que respecta a la literatura debemos preguntarnos si es así como queremos crearla y leerla. Si estamos dispuestos a desplazar nuestros hábitos lectores en favor de una tecnología del espectáculo [...] El amor a la palabra es también el amor por los libros: al reposo, a la reflexión y a la permanencia que hace posible el soporte impreso. (2012: 41)

¿Pero realmente podremos desprendernos de la presencialidad del formato libro? ¿O éste evolucionará en el Metaverso hacia una lectura más inmersiva de que lo hacemos en el mundo real? Recuperando el concepto de meme, propuesto por Dawkins, como esa unidad de transmisión cultural entre diferentes generaciones, Soriano explica en el Anuario A/CE 2018 de la Cultura Digital cómo es posible la transmisión de ese camino hacia la lectura mediante la expresión y la comunicación, tanto en el mundo real como el virtual:

Si queremos que nuestros niños lean, y que lean de verdad y buenos libros, es preciso comenzar por nosotros mismos, dándonos el tiempo de leer. Es necesario que nuestro placer al leer

se manifieste en nuestros actos, en nuestra vida. Si los niños nos oyen hablar de tal o cual libro que nos ha gustado, y si ese placer es real y en cierta manera tangible, está fuera de dudas que el niño nos imitará y se pondrá a leer. El camino más corto entre el niño y el libro pasa por la expresión, por su expresión. Debemos, pues, animar al niño a expresarse, valorar sus esfuerzos por hablar, ponerle en situaciones de comunicación. (2018: 169)

Otra de las cuestiones que cabe plantear es si convivimos en un digimodernismo o una metamodernidad. La metamodernidad, en su concepto literario, se caracteriza por la post-ironía como expresión de una nueva sensibilidad. La post-ironía no niega la ironía, sino que la asume, la recrea y la ficciona, de manera que teje los textos, las ideas y las identidades a través de recursos como la mimesis o el *pathos*. Supone el abandono de la fragmentación y la desestabilización con el objetivo de introducir nuevas formas de trascendencia. Así, «no es un sistema de pensamiento, ni un movimiento o un tropo. Para nosotros, es una estructura de sentimiento» (Vermeulen y Akker, 2015: 6). ¿O quizás en una meta-transmedialidad? Entenderíamos que nuestra propia personalidad estaría en un formato multicanal como prosumidores del metaverso. En una entrevista, Elon Musk sugirió que, como especie, ya somos *cyborgs*:

Tienes una versión digital de ti mismo, una versión parcial de ti mismo en línea en forma de correos electrónicos, redes sociales y los sitios web que visitas. Tenemos superpoderes en la forma de teléfonos inteligentes y computadoras personales. Tienes más poder que el que tuvo el presidente de los Estados Unidos hace veinte años: puedes responder a cualquier pregunta y ser ubicuo mediante videoconferencias o video en línea. Puedes enviar mensajes a millones de personas al instante. Y esto es solo el comienzo. (2016)

Otro gran debate es el tema de la autoría, ya que la participación de los usuarios hace que hasta ahora los procesos sean creaciones colectivas anónimas, o bien autorías múltiples o híbridas. Sin embargo, la tecnología *blockchain* permite que ésta sea reconocida a través de las formas de intercambio de las propiedades digitales, representadas como NFT. Como es el caso de la web Creatokia, una plataforma NFT para comprar, comercializar y coleccionar libros, audiolibros y otras obras literarias NFT como originales digitales. Incluso se plantea que la propia identidad personal en el metaverso sea registrada mediante NFT, para poseer la exclusividad, la singularidad y la consistencia de tu propia identidad digital.

Pero realmente, la gran cuestión que persigue desde hace años a la tecnología y su desarrollo es precisamente cuál es la aportación de este producto por la industria cultural. Teniendo en cuenta el carácter performativo del arte y su capacidad de transformar la realidad, «puede decirse que el metaverso es un producto de la industria cultural que puede llegar a transformar nuestras realidades. Al menos, es un producto de la industria cultural que ha creado una nueva realidad» (Fernández, 2022:37). Es evidente que la realidad del metaverso ofrecerá nuevas perspectivas tanto para la creación literaria como para la experiencia lectora inmersiva. ¿Pero la construcción de esta nueva realidad depende de los artistas, de los gobiernos o de las multinacionales? El problema es pensar que toda tecnología es únicamente un problema del sector tecnológico, cuando es evidente la importancia de las humanidades en las empresas de tecnología, ya que los lazos sociales no se gestan a partir de la satisfacción automática, sino a través de la comunidad y de la cultura.

4. Conclusiones

Fernando Castro Flórez en *Estética a golpe de like* cita al artista Michael López Murillo recalando que «Los artistas somos los virus del sistema» (2016: 50). Este concepto es clave para recordar el compromiso artístico y literario que deben tener ya no sólo los artistas, sino los prosumidores en la creación y diseño de los universos digitales. Por tanto, podemos concluir que:

1. La literatura tiene la misión de abrazar esta revolución digital para la creación, difusión y promoción de la lectura y escritura. Esta evolución no implica desprenderse del formato físico del libro, sino aprovechar las ventajas del entorno digital donde tengan cabida nuevas formas de narrar y contar historias, así como el fomento de espacios de intercambio, comunicación y conocimiento en los prosumidores. «La lectura digital se vuelve más transitiva y contribuye así a crear vínculos entre personas y tejer tramas que favorecen la convivencia, la comunicación y el aprendizaje en comunidad» (Cencerrado, 2019: 167).

2. El desarrollo de las narrativas transmedia y su contexto digimodernista/metamodernista permite nuevas formas de habitar y vivir las historias hacia lo inmersivo. De esta manera, que la cultura y las artes, entre ellas el *net.art* y la literatura digital, generarán experiencias transcendentales y sensibilidades únicas al romper la barrera entre lo virtual y lo físico.

3. La tecnología *blockchain* y los NFT suponen un cambio para la autoría y la propiedad intelectual. Esta ofrecerá ventajas de transparencia, legado y herencia cultural a la hora de poseer un objeto digital cultural y conocer su origen, creación y/o procedencia.

4. Nuestros hábitos culturales digitales son datos de las grandes empresas y los gobiernos. Tenemos garantizado el acceso libre a la interconexión entre personas, objetos y máquinas a cambio de que cuantifiquen, midan y optimicen nuestro comportamiento digital y hábitos de uso y consumo. Toda nuestra información es transparente y controlable para los gobiernos y las grandes multinacionales que operan con el análisis de datos.

5. El Metaverso es una oportunidad más para fomentar el placer de la lectura entre los ciudadanos con actitud participativa y crítica, así como ofrecer experiencias inclusivas y accesibles para todo tipo de personas desde niños hasta mayores, y dar posibilidades a las personas con necesidades especiales, como es el caso de la dislexia, la ceguera y la sordera, entre otras. El proceso de construcción del lector está íntimamente ligado con el desarrollo afectivo, individual y social de las personas, y en este sentido la lectura digital en el Metaverso abrirá nuevas vías inmersivas para estrechar lazos entre la experiencia lectora y vital.

Para finalizar con este mundo literario inmersivo, y destacar el valor de la escritura, se cita un fragmento del prólogo de *Una ciudad entera bañada en sangre humana* de Jorge de Cascante. En él, resalta la característica que une el proceso creativo de la escritura con el deseo esperanzador de construir e imaginar un mundo mejor, tal y como esperamos del metaverso y del mundo real:

Una tarde me quedé en casa de unos amigos cuidando de su hija de ocho años y la niña me preguntó cómo era un día normal en la vida de un escritor. Le dije que consistía en estar en una habitación cerrada, en soledad, sentado en una silla, mirando a veces a una libreta, a veces a una pantalla de ordenador y a veces a la nada, escribiendo alguna frase muy de vez en cuando. La niña dijo «es como estar castigado» y yo respondí «es exactamente como estar castigado». Pensé «es un castigo que la gente cree que es malo pero que para ti es bueno». Y a continuación pensé «quizá estoy perdiendo el norte». Supongo que escribir, para mí, es encontrar esa zona segura que aparece en mis pesadillas. Cuando estoy escribiendo estoy bien, me olvido un poco de los problemas y desilusiones de la vida de afuera y deduzco que voy a lograr salir adelante. (2022: 9-10).

5. Bibliografía

Se ha realizado un trabajo documental para profundizar en la temática de estudio, basado en la revisión bibliográfica de la literatura existente y fuentes de información diversas como revistas, bases de datos, plataformas, páginas de internet y redes sociales; con el objetivo de elaborar un marco de comprensión de los principales conceptos expuestos.

- BARTOLETTI, Eric y Berry KILB (2002). «El impacto de los NFT en el sector cultural». *Anuario AC/E 2022 de la cultura digital*. Madrid: Acción Cultural Española.
- CASCANTE, Jorge. Instagram @xxcascantexx
- (2022). *Una ciudad entera bañada en sangre humana*. Madrid: Blackie Books.
- CASTRO-FLÓREZ, Fernando (2016). *Estética a golpe de like*. Murcia: Newcastle Ediciones.
- CENCERRADO, Luis Miguel, Elisa YUSTE y Javier CELAYA (2018). «El lector en la era digital». *Anuario A/CE 2018 de la Cultura Digital*. Madrid: Acción Cultural Española.
- COMITÉ INVISIBLE (2015). «Manifiesto Fuck Off Google». *A nuestros amigos*. Pepitas de Calabaza.
- CREATORIA, Market Place. Disponible en: <https://www.creatokia.com/en/s/homepage>
- DAWKINS, Richard (1976). *El gen egoísta*. Barcelona: Salvat Editores.
- FERNÁNDEZ, Covadonga (2022). «Los orígenes culturales del Metaverso» *Anuario AC/E 2022 de la Cultura Digital*. Madrid: Acción Cultural Española.
- FERNÁNDEZ MALLO, Agustín (2022). *El libro de todos los amores*. Barcelona: Seix Barral.
- FEFLER, Nadine (2012). «To Engage in Literature». Notes on Metamodernism. Disponible en: <https://www.metamodernism.com/2012/05/29/to-engage-in-literature/>
- FREUD, Sigmund (1929). El malestar de la cultura. Biblioteca Libre Omelgalfa.
- (1919). *Lo siniestro*. Archivos Vola.
- GARCÍA, Nacho. Instagram @nachogarciaaaaaa
- JENKINS, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- KELLY, Kelvin (2008). «1.000 True Fans». Revista *Wired*. Disponible en: <https://kk.org/thetechnium/1000-true-fans/>
- KIRBY, Alan (2009). *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure our Culture*. London: Continuum, pp. 50-54
- MARTÍNEZ, Andrea (2021). *Miau Miau Miau*. Valencia: Ediciones Sala Ultramar.
- MUSK, Elon (2016). «We are already cyborgs». Code Conference. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZrGPuUQsDjo>
- NAFRÍA, Ismael (2022). «La creciente cultura de pago en el mundo de la cultura digital». *Anuario AC/E 2022 de la cultura digital*. Madrid: Acción Cultural Española.
- PALLARÉS, Nerea (2012). «La creación literaria y la experiencia lectora en la era del metaverso». Revista *Telos*, Fundación Telefónica. Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos-120-cuaderno-la-escritura-nerea-pallares-la-creacion-literaria-y-la-experiencia-lectora-en-la-era-del-metaverso/>

- SOLON, Olivia (2013). «Richard Dawkins on the Internet's hijacking of the word 'meme'». *Revista Wired*. Disponible en: <https://www.wired.co.uk/article/richard-dawkins-memes>
- SORIANO, Marc (1995). *La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración para grandes temas*. Buenos Aires: Colihue.
- STEPHENSON, Neal (1992). *Snow Crash*. New York: Bantam Books.
- TRASH, Grey (2020). *Me debes dinero*. Madrid: Arrebato Libros.
- (2022). «Metaverso, ¿madriguera de adultos-rata?». *Gen Z Topic*. Disponible en: <https://www.rtve.es/playz/20220328/metaverso-madriguera-adultos-rata/2321730.shtml>
- TURKLE, Serry (2017). *En defensa de la conversación*. Barcelona: Ático de los libros.
- UBIETO, Jose Ramón (2022). «Metaverso, comunidades digitales y espacios de interacción virtual». *Ideas Digitales*. Disponible en: <https://ideasdigital.es/aprende-de-los-mejores/conferencia-inaugural-metaverso-comunidades-digitales-y-espacios-de-interaccion-virtual/>
- VERMEULEN, Timotheus y Robin VAN DEN AKKER (2015). «Misunderstandings and Clarifications». *Notes on Metamodernism*. Disponible en: <https://www.metamodernism.com/2015/06/03/misunderstandings-and-clarifications/>