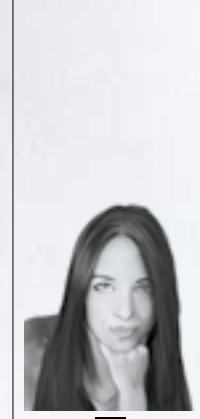




Palabras clave:
creación literaria,
metaverso,
experiencia
lectora, realidad
mixta, experiencia
inmersiva.



NEREA PALLARES

Una perspectiva crítica sobre el potencial abandono del libro en papel

LA

CREACIÓN LITERARIA

Y LA EXPERIENCIA LECTORA EN LA ERA DEL METAVERSO

A critical perspective on the potential abandonment of the paper book
LITERARY CREATION AND THE READING EXPERIENCE IN THE AGE OF THE METaverse

Literary creation and the reading experience face one of their greatest challenges today with the advent of the metaverse, the total interface. If this platform becomes hegemonic, what implications will this have for literature in all its facets?

Keywords: literary creation, metaverse, reading experience, mixed reality, immersive experience.

CODIFICANDO Y DECODIFICANDO EL MUNDO
29,7 x 42,0 cm
Collage con cortezas de árbol, acrílico, Tipp-ex y papeles reciclados de revistas y folletos, 2022.
Imagen: Valerie Witzlsperger (alrededor de 1930).
Fundación Loheland. Copy de las imágenes utilizadas en el collage. su/s autor/es.

La creación literaria y la experiencia lectora enfrentan hoy uno de sus mayores retos con la llegada del metaverso, la interfaz total. Si esta plataforma se vuelve hegemónica, ¿qué implicaciones tendrá esto para la literatura en todas sus facetas?

Los humanos siempre hemos sido grandes contadores de historias. Las necesitamos para explicarnos el mundo, para emocionarnos, para ensayar con ellas otras vidas y nuevos ángulos de aproximación a lo real, para hacer de la cotidianidad algo comprensible y habitable. Desde la *scriptura continua* en los inicios de la alfabetización, la imprenta en el siglo XV o la web en el siglo XX, hemos asistido a un proceso paulatino de tecnologización de la palabra que no tiene marcha atrás. Y más aún: este fenómeno enfrenta hoy su mayor reto con la llegada del metaverso, la interfaz total.

Es verdad que en muchas ocasiones se le ha declarado ya la muerte al libro en papel con absoluto desatino. Y que, muy al contrario, este goza de una sorprendente buena salud en la actualidad¹ —algo que, siendo los libros las fuentes primarias de respuestas ante épocas que nos desafían, un fenómeno como la pandemia podría explicar—. Pero también es cierto que la experiencia inmersiva y la fusión entre lo real y lo virtual que propone el metaverso viene dispuesta a culminar un nuevo modo —y probablemente, en poco tiempo, el hegemónico— de aproximarse al mundo y decodificarlo, desplazando artefactos antiguos que no ofrezcan los atractivos de un entorno dinámico e interactivo, como bien podría ser el libro en papel. Pensar que la irrupción de esta tecnología de tecnologías no traerá consecuencias inmediatas en la transmisión del conocimiento, en el proceso creativo de los escritores y en la experiencia lectora, tal y como la conocemos hasta la fecha, sería pecar de ingenuidad.

Así pues, este artículo dispara algunas preguntas inevitables al respecto. ¿Ofrece la lectura en papel algo con

lo que la experiencia inmersiva del metaverso no puede competir? ¿Será la lectura suficientemente atractiva para unas mentes acostumbradas ya a continuos estímulos digitales o, por el contrario, el libro en papel se verá sustituido por un nuevo libro a la carta en el metaverso, mucho más interactivo que el libro digital? ¿Qué riesgos conllevaría tal suceso? Y, en general, ¿qué implicaciones tiene todo esto en la creación literaria y en la configuración de nuestras mentes como lectores? Trátemos de despejar la incógnita.

Hacia la realidad mixta

Algunos entornos sociales virtuales como Second Life o Habbo Hotel fueron en su día tímidos ensayos del metaverso que, no obstante, estaban ya anticipando una tendencia: el deseo de crear un nuevo mundo dentro del mundo, inmersivo e interactivo, donde fuesen posibles las mismas acciones que en la vida real.

Ahora sabemos que Mark Zuckerberg quiere ir un paso más allá y son muchos quienes lo siguen —o compiten, como Microsoft o Roblox— en este empeño. Con la presentación oficial de Meta en octubre de 2021, el estadounidense explicaba cómo esta tecnología social del metaverso, en la que confluyen y tienen cabida en realidad muchas tecnologías que se venían desarrollando en paralelo (la *blockchain*, la inteligencia artificial, los sensores de registro de actividad de la Presence Platform Interaction SDK², la realidad virtual...) hará posible una experiencia inmersiva completa y se unirá a la vida

natural. Con ella llegaremos a la interfaz de interfaces. Pero no solo eso: la nueva realidad será la realidad mixta. Ya no veremos el mundo a través de nuestros ojos, sino que serán las gafas de realidad aumentada las encargadas de recrear la sensación de corporeidad, profundidad y perspectiva de los objetos del mundo físico, a los que se superpondrán los del mundo digital.

El momento en el que se producirá una revolución sin parangón no será, pues, como se vaticinaba, el de la singularidad tecnológica, sino algo que está mucho más cerca: la incorporación de la pantalla a nuestro cuerpo. La eliminación del límite físico que hasta ahora nos separaba del *smartphone*, del *smartwatch*, del ordenador o de la tableta. La fusión física con el universo virtual. El momento en el que el ser humano y la pantalla pasen a ser uno solo y lo real y lo virtual se fundan inexorablemente. Esto traerá consigo inmensas implicaciones en todos los campos: también para la creación literaria y la experiencia lectora.

De lectores a consumidores

Sabemos que la literatura es una de las expresiones más elevadas del intelecto y del espíritu humano. Y que necesita, como contrapartida, 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?

La narrativa transmedia, los *zooks*, los hipervínculos del *e-book* y el auge del audiolibro y del podcast vienen perfilando un consumo más pasivo de los contenidos y menos exigente de lo que la lectura lineal requiere. Y nos indican algo más: la búsqueda de la interacción y del estímulo visual, como si nuestro cerebro ya no estuviese acostumbrado a la lectura en profundidad, como si el texto en sí mismo ya no resultara suficientemente espectacular.

Desde el punto de vista de la neurociencia, Nicholas Carr ya aus- ➤➤➤

Una experiencia lectora en el metaverso estaría cuantificada y vigilada

¹ El informe de la Federación de Gremios de Editores de España, *Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2021*, certifica que en 2021 se consolida el crecimiento del número de lectores registrado en 2020, con un 67,9 por ciento de la población española que lee libros y un 64,4 por ciento que lo hace por ocio.

² Meta ha anunciado *Presence Platform*, un conjunto de herramientas que permiten a los desarrolladores crear experiencias con realidad mixta, interacciones y uso de voz más realistas, combinando así el mundo virtual con el entorno real del usuario.

3 Un token no fungible, o NFT por sus siglas en inglés, es un activo digital encriptado, un tipo especial de token criptográfico que representa algo único. Más información disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos-118-regulacion-marta-suarez-mansillanft-y-retos-juridicos-de-la-creacion-contemporanea/>



Todos los artistas podrían pasar a ser creadores de contenidos digitales inmersivos

picaba hace más de diez años cómo el entorno virtual estaba cambiando nuestro cerebro. La irrupción continua de múltiples estímulos en pantalla modifica sustancialmente la experiencia de escritura y de lectura, volviendo nuestra mente adicta a la información constante y dinámica, distrayéndola con facilidad y confundiendo lo que es relevante de lo que no lo es (Carr, 2011: 155). De esta forma, Internet facilita el paso de lectores activos y críticos a consumidores ansiosos y pasivos de continuos flujos de datos. Los contenidos que buscamos deben ser ya digeribles rápidamente, dar respuesta a un nuevo *trending topic* y ser compartibles —algo que afecta a la lógica del universo editorial que, en ocasiones, pasa a elegir a sus autores, más que por su calidad literaria, por su capacidad para volverse virales—. Y ahora el metaverso llega a esta fiesta para poner la guinda al pastel.

Acostumbrados a representarnos en redes sociales y a naturalizar poco a poco, mediante los filtros de Instagram y TikTok, la creación de una identidad digital para nosotros mismos, elegir nuestro avatar será el siguiente paso.

Y es que el avatar será en el metaverso lo que el *selfie* en Instagram: la nueva carta de presentación social para la interacción en un espacio especialmente diseñado para fusionar lo real con lo virtual, lo verdadero con lo imaginado —y quizás, así, un lugar en el que la creciente tendencia a la autoficción en el campo literario encuentre un medio natural, con un escritor-avatar o un lector-avatar hechos, a la vez, personaje y producto de sí mismos—.

Si el metaverso se abre paso como principal plataforma a través de la que experimentar el mundo, hablar de artistas en general y de escritores en particular puede que ya no tenga sentido. Quizás todos ellos pasen a ser creadores de contenidos digitales inmersivos en distintas especialidades (los NFT³ comienzan a apuntar en esta dirección). Es de suponer que la palabra en el metaverso ya no será estática, sino que servirá también a la experiencia totalizante, como Zuckerberg nos deja entrever en su presentación de Meta cuando nos muestra cómo es el estudio que hace posible la plataforma. En ella, una abuela le da una clase de astronomía a su nieta sin libro de texto alguno.

El aprendizaje se vuelve interactivo, tridimensional y lleno de elementos digitales dinámicos. Las propuestas de consumo de ficción literaria podrían seguir un camino similar. ¿Continuaríamos hablando entonces de literatura?

Algunos riesgos

Como escritora, me interesa la capacidad sugestiva de la narración y el cuidado de la palabra precisa: el señalamiento del hueco y del silencio, la posibilidad de que sea el lector quien complete el significado. Temo que esto no sea posible en el metaverso, donde la lectura se vuelva un fenómeno explícito que no deje lugar a la abstracción y a la imaginación de quien se sumerja en ella. Que premie la espectacularidad y la estimulación sensorial inmediata que nuestros cerebros ya demandan, más allá de la reflexión propia, del tiempo pausado y del ritmo personal que su interiorización requiere; en definitiva, más allá de todo aquello que hace de la lectura un ejercicio de contemplación que da sentido a la existencia de los escritores como contadores de historias y a la literatura como elevada expresión artística.

Creo que este es uno de los peligros, pero no el único. Hay otra cuestión que me inquieta: la medición de nuestro comportamiento lector y la valoración de los nuevos artistas en función de su rendimiento en la plataforma, como evolución natural de la lógica de producción de la industria cultural (Horkheimer, M., Adorno, W. T., 1998: 166).

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. Un artefacto que *gamifica* la experiencia lectora y la reduce a información sensorial rápidamente procesable, al tiempo que nos sitúa en el centro de una “visión panorámica” (Han, 2021: 17). La interfaz total sería también, así, la herramienta de adoctrinamiento definitiva.

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. Considerémoslos un derecho fundamental para el desarrollo de nuestras “capacidades centrales” (Nussbaum, M., 2012: 53). 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.

Bibliografía

- Carr, N. (2011). *Superficiales. ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?* Barcelona, Taurus.
- Dionisio, J. D. N.; Burns III, W. G. y Gilbert, R. (2013). “3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities” en *ACM Computing Surveys*. Disponible en: https://digitalcommons.tmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1004&context=cs_fac
- Han, B. (2021). *No-cosas. Quebras del mundo de hoy*. Barcelona, Taurus.
- Horkheimer, M. y Adorno, W. T. (1998). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Madrid, Trotta.
- Nussbaum, M. (2012). *Crear capacidades. Propuesta para el desarrollo humano*. Barcelona, Paidós.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Nueva York, PublicAffairs.