



## Arte sonoro y metaverso

*Melina Gabriela Ricca Cornaglia, Mgster, Doctoranda*  
Universidad del País Vasco, Spain

Doi: 10.19044/esipreprint.5.2025.p280

Approved: 11 May 2025  
Posted: 13 May 2025

Copyright 2025 Author(s)  
Under Creative Commons CC-BY 4.0  
OPEN ACCESS

Cite As:

Cornaglia Ricca M.G. (2025). *Arte sonoro y metaverso*. ESI Preprints.  
<https://doi.org/10.19044/esipreprint.5.2025.p280>

### Resumen

Este pequeño ensayo intenta analizar los espacios que el arte sonoro habitaría en el espacio público digital y su transición como práctica artística hacia el metaverso, un entorno digital que redefine la percepción del sonido y su relación con el espacio. A través de un análisis teórico, se manifiestan elucubraciones sobre posibles trabajos con las dinámicas que permiten ampliar los límites de lo acústico, considerando el sonido no solo como un fenómeno físico, sino como un gesto artístico que transforma la experiencia espacial y temporal e invade el metaverso. Se propone que el metaverso, al ser un espacio virtual inmersivo, genera nuevas posibilidades para la creación de entornos sonoros que desafían las categorías tradicionales.

**Palabras claves:** Arte sonoro, metaverso, Inteligencia Artificial, esfera pública digital

## Sound Art and Metaverse

*Melina Gabriela Ricca Cornaglia, Mgster, Doctoranda*  
Universidad del País Vasco, Spain

### Abstract

This brief essay undertakes a critical examination of the potential spaces that sound art might occupy within the digital public sphere, focusing particularly on its transition as an artistic practice toward the metaverse - an

emergent digital environment that reconfigures the perception of sound and its spatial articulations. Through a theoretical lens, the text explores speculative frameworks that engage with the dynamics enabling an expansion of the acoustic field, conceiving sound not merely as a physical phenomenon, but as an aesthetic gesture capable of reshaping temporal and spatial experience while permeating the virtual domain. It is argued that the metaverse, by virtue of its immersive and programmable nature, offers unprecedented conditions for the construction of sonic environments that challenge and transcend conventional aesthetic and ontological categories.

---

**Keywords:** Sound art, metaverse, Artificial Intelligence, digital public sphere

### *Metaverso y Arte Contemporáneo: ¿Dónde nos estamos metiendo?*

#### **Introduction**

El concepto de metaverso, acuñado en *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992), ilustra cómo una construcción ficcional puede trascender su origen literario y adquirir una dimensión material mediante la convergencia de tecnologías emergentes: la realidad física con la virtualidad digital. Este fenómeno es análogo a algunos mecanismos del arte y la cultura: ya que muchas veces la apropiación, transformación y resignificación de ideas preexistentes se transforman en nuevos paradigmas. En este sentido, el arte contemporáneo no solo refleja el mundo individual del artista, sino que lo reconstruye al tomar elementos del imaginario colectivo, del discurso tecnológico o del entorno social para imprimirles una nueva realidad estética y simbólica.

Estamos de acuerdo con esta gran definición de Ortega y Gasset “el arte es esencialmente irrealización” (Ortega y Gasset, 1925), enfatizando así su capacidad de desligarse de la mera mimesis para proponer formas de percepción inéditas. Del mismo modo que el metaverso surge de la intersección entre la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) para generar espacios inmersivos, el arte opera sobre lo existente para reconfigurar la experiencia sensorial y conceptual del espectador.

El cuestionamiento radica en cuanto al desconocimiento que tenemos aún de las dinámicas sociales y culturales subyacentes de este nuevo entorno que avanza día tras día pero que no sabemos hacia donde, aunque ya conforma un espacio público digital “globalizado”. Hannah Arendt (1958) reflexionó profundamente sobre la experiencia estética, el papel de los espectadores y la importancia del espacio público en la vida política y social y al respecto postula: "Sin un espacio público, no hay posibilidad de acción y de discurso, y, por lo tanto, ninguna posibilidad de

libertad." Quizás el arte y las experiencias estéticas puedan resignificar este espacio dentro del metaverso y hacer de él un nicho de oportunidades para el arte crítico.

Por ello, nos preocupa especialmente indagar y plantearnos interrogantes acerca de que acciones artísticas son posibles bajo este contexto y si es posible o no la reconfiguración del arte contemporáneo en este espacio y con estas consignas. De Blas Ortega (2008) señala que "las manifestaciones del arte contemporáneo son un reflejo y una consecuencia de la cultura de la presente caracterizada por lo virtual y ficticio". Además, el arte contemporáneo se caracteriza por su "mirada expansiva y desjerarquizada; su tránsito de objetos artísticos a objetos estéticos que integra elementos cotidianos" en este caso el metaverso pareciera venir a integrarse en nuestra cotidianeidad más próxima y cercana. Berardi (2020) propone el término "infósfera" para denominar al espacio común donde circula la información (el entorno mediático-tecnológico de la comunicación social) y "psicósfera" a la influencia que ese entorno ejerce sobre la mente y el inconsciente colectivo. Nuestra vida cotidiana quedó concatenada a diversos dispositivos tecnológicos, y el metaverso funcionaría de la misma manera, de modo que "la persuasión ha sido reemplazada por la impregnación, la psicósfera ha sido invadida por los flujos de la infósfera" (Berardi,2020).

Esta red interconectada de entornos inmersivos y sociales se configura dentro de lo llamado en tecnología como "era exponencial" (Azeem Azhar, 2021). El intentar replicar la realidad analógica al metaverso parece ser un primer paso en cuanto a crear una nueva realidad, en el caso del arte hay dos variables que se estudian desde hace tiempo y que encuentran un nuevo problema aquí: la autenticidad y la reproductibilidad de obras de arte reales al metaverso. En un sentido más amplio, el arte contemporáneo no solo refleja la realidad, esto ya se cuestionaba a principio de siglo XX por ejemplo Benjamin (1936) analiza cómo la capacidad de reproducir técnicamente las obras de arte afecta su autenticidad y singularidad: "En la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de esta." Esto podría ser totalmente replicable en el metaverso.

Flusser (2015) propone "la invención de aparatos productores de tecnoimágenes que nos lleve a nuevos niveles de conciencia, imaginar para escapar al abismo de la nada." y se transforma en un espacio público digital o esfera pública de multiusuarios donde hay transformaciones profundas que afectan "las pautas de organización e interacción entre seres humanos, y de éstos con los objetos de la vida material" (Oszlak 2020, 97). Nos encontramos fluctuando entre la realidad analógica y la digital "La fluctuación sería propia de la época, entre la fantasía apocalíptica de la sociedad totalitaria de funcionarios programados para servir a la maquinaria

social y la utopía positiva de una sociedad dialógica telematizada, como 'música de cámara' sin director, en la que cada participante improvisa su parte en el diálogo creador, informativo"(Flusser, 2015).

La forma en que interactuamos con otros usuarios, con nuestra corporalidad y con los objetos tecnológicos y las imágenes tiene mucho que ver con la hiperconectividad. En este sentido pareciera que todo pasa y deja huella en las redes. Al respecto el filósofo Watzlawick (1981) dice "La realidad no es algo que simplemente 'está ahí'; más bien, es construida a través del lenguaje y las interacciones sociales. Lo que consideramos real depende de nuestra forma de percibirlo y comunicarlo." Esta idea se aplica a las redes sociales, pero en la web 3.0 se está reformulando. Del metaverso tenemos una vaga idea que tiene más que ver con la gamificación pero es un espacio rizomático ya que "Un rizoma no responde a ningún modelo estructural o generativo. Es una estratigrafía, que se compone de diferentes tipos de formaciones." (Deleuze & Guattari, 1980)

El arte también se podría pensar en este contexto, y Mastromarino como pionera analiza los procesos artísticos en la web 2.0 en sus escritos sobre Net Art y su propuesta sobre arte *post-internet*. Allí, examina obras que buscan en el archivo significantes, territorialidades y rizomas para crear nuevas obras y sostiene que entender el funcionamiento del aparato permite que obtengamos poder "dejemos de ser meros usuarios" (Mastromarino, 2021).

En otras palabras, el metaverso se configura en un espacio paralelo cargado de significados y significantes y siendo factible de constituir un entramado cultural como bien dice Lévi-Strauss "un conjunto ordenado de signos que se articulan entre sí" Lévi-Strauss (1958).

Por otro lado, la cultura se construye desde diversas narrativas como los objetos cotidianos, las imágenes o los rituales sociales ya que se transforman en sistemas de signos que escriben lo "real". Para Barthes, "no hay sentido fuera del circuito del lenguaje" y la web 3.0 surge y se alimenta del lenguaje de los datos: el mundo tal como lo percibimos está mediado por discursos y narrativas compartidas. Esta idea subraya el poder del lenguaje (en un sentido amplio, que incluye imágenes, sonidos y símbolos) para producir realidad más que simplemente reflejarla.

### **Espacio público digital como configuración para el Arte Crítico**

Como bien denomina Vindel (2021) este metaverso surge en un momento de profunda crisis y cambio en la era del "capitaloceno" donde "Las imágenes que generamos del universo y la naturaleza no poseen tan solo un componente evocador o descriptivo, sino que actúan como dispositivos de la mirada." Esta categoría la propone Didi-Huberman en 1997.

Con los dispositivos de la mirada, nos referimos que ante la posibilidad de crear multiversos e imaginar todo tipo de posibilidades y realidades virtuales, no nos es posible separar dichos dispositivos de miradas hegemónicas, sesgos de género y todo tipo de problemáticas que se presentan en el mundo real y se replican en el mundo virtual. En este sentido, toda la configuración del metaverso pone en jaque todos los cimientos que tenemos en nuestra realidad analógica y esto no excluye a la configuración u administración de los Estados, los espacios públicos o privados y ni de cerca de sus mecanismos de control, dispositivos culturales y burocráticos.

Hannah Arendt (2009) introduce el término de la “esfera pública” como un fenómeno moderno, podemos extrapolar este concepto a la esfera que se crea en la internet, la web 3.0 o en el metaverso. La esfera pública digital según los términos que utiliza la misma autora, se presenta como un “espacio neutral”, que, en principio, puede ser ocupado por todo tipo de “personas” o en todo caso usuarios interconectados. Como esfera pública habla de un espacio ideal, donde las y los ciudadanos pueden participar en la política sin estar condicionados por sus características personales o intereses privados. Por ello, para la autora es “neutral” porque no pertenece a nadie en particular y porque, en teoría, todos pueden intervenir en ella con las mismas oportunidades. “El espacio de aparición surge dondequiera que los hombres actúan y se revelan unos a otros, sin la mediación de las cosas ni la fuerza de la coerción.” (Arendt,1958) Esta situación es totalmente discutible en cuanto al metaverso ya que existen grandes corporaciones dueñas de las plataformas de IA y el metaverso.

Por ello hablamos de la posibilidad de desarrollar “arte crítico” como aquel que mantiene su independencia frente al nuevo espacio público digital, desafiando sus estructuras sin necesidad de representar explícitamente sus contenidos. Una vieja idea resignificada en un nuevo espacio “El arte radicalmente autónomo se convierte, por su forma, en crítica de la sociedad, aun cuando no diga ni palabra sobre ella” (Adorno,1970).

Rancière (2000) no ve neutralidad en el arte, sostiene que el arte siempre opera dentro de un "reparto de lo sensible", es decir, una estructura que determina qué es visible, quién puede participar y cómo se organiza la percepción estética. Desde esta visión, toda práctica artística implica una redistribución del orden social. "El arte no es una esfera separada de la política, sino un régimen de visibilidad que puede reforzar o desafiar las jerarquías del mundo" (El reparto de lo sensible, 2000).

En este espacio también se evidencia el capitalismo y la cultura material. Esta variable como expone Vidal ya que no es un elemento pasivo dentro de la cultura, sino una parte activa de su construcción. Ambas están

intrínsecamente conectadas y se influyen mutuamente. Por ello, su análisis resulta esencial para comprender aspectos de la sociedad que no son objeto de reflexión consciente ni se expresan de manera directa.

Almudena Hernando (2012) propone que la cultura material refleja las estructuras profundas de una cultura, funcionando como su dimensión inconsciente. Aunque el estudio de las sociedades del pasado no puede abordarse con los mismos parámetros que los utilizados en el presente, sí es posible concluir que sus diferencias en cultura material reflejan una visión del mundo propia y una manera particular de definir su identidad. Esta situación resuena en sintonía con las ideas de Eagleton (2000) quien dice que los problemas centrales que afronta la humanidad en un nuevo milenio no son culturales en absoluto. “Son mucho más mundanos y materiales que todo eso. Guerra, hambre, armas, genocidios, enfermedades, desastres ecológicos: todos tienen aspectos culturales, pero la cultura no es lo decisivo en ellos” (Eagleton,2000).

### **Esfera pública digital, paraíso de artistas cyborgs**

El metaverso se configuraría en un ideario cultural y material que va más allá del mundo virtual, supera a los Estados y exige a reexaminar los espacios naturales de producción de conocimientos y socialización. El metaverso como un Campo del arte (Bourdieu,1995) no escapa de esta nueva situación (posibilidad o problema) ya que en el metaverso hay multiplicidad de escenarios sociales simbólicos, y el campo del arte como lo plantea el sociólogo francés, resulta ser un “espacio de lucha signado por las relaciones que los agentes sociales construyen dentro y fuera del campo en aras de la posesión, conservación y legitimación de un determinado capital” (Bourdieu,1998). En este sentido, el capital simbólico del arte podría devenir en prácticas contrahegemónicas que fueran factibles de reproducirse, introducirse o crearse dentro del metaverso.

En este sentido, el metaverso no es una esfera pública neutral, sino que se continúan ejerciendo formas de control y hegemonía dentro de la misma, Butler (2009) señala: "Los marcos que rigen lo que aparece como realidad ya están operando antes de nuestra reflexión consciente; seleccionan lo que será visible y lo que permanecerá invisible”.

Algunos autores refieren al fenómeno del “transhumanismo” (Huxley, 1957) ya que no sólo manifiesta el avance y la rapidez con que las innovaciones tecnológicas impactan en diversos aspectos de la sociedad y el arte sino se evoca un nuevo actor social. Se le puede pedir a la IA que nos cree imágenes de cualquier tipo, invente un color o una frecuencia, componga melodías (entre muchas otras cosas) utilizando algoritmos y datos que le proporciona el ser humano. Estas tecnologías y avances recientes ya no requieren de la intervención humana para manejar grandes

cantidades de información que generan -entre otras cosas-mecanismos ideológicos hegemónicos.

Actualmente, se están desarrollando dispositivos como humanos sintéticos y se implantan microchips tecnológicos en el cuerpo humano. Haraway (1985) argumenta que la tecnología no es neutral, sino que está atravesada por ideologías hegemónicas que refuerzan o desafían el patriarcado, el capitalismo y otras estructuras de poder, propone el *Cyborg* como una metáfora para la subversión y la resistencia. En el arte, esto se traduce en prácticas que desafían los discursos hegemónicos y exploran identidades híbridas, tecnologías críticas y narrativas alternativas.

Finalmente, no pareciera que estamos en un momento muy “rompedor” con lo que se nos presenta como metaverso, sino más bien como espectadores entre el desconcierto y la preocupación. El filósofo francés de moda Eric Sadin (2020) introduce el concepto de “la esferización de la vida” para describir cómo los individuos han quedado atrapados en burbujas digitales y existenciales. Las redes sociales y los algoritmos personalizan tanto la experiencia que cada persona vive en una realidad hecha a medida, aislándose de puntos de vista divergentes. En ese sentido la homogeneización del gusto y la experiencia artística como hecho individual ganarían cada vez más territorio. Sadin (2020) señala que esta burbuja no solo es informativa, sino también existencial: cada persona se concibe como el centro de su propio universo, rechazando cualquier interferencia externa. Arendt (2003) refiere a esfera pública, entendida como el ámbito en el que los acontecimientos son vistos y escuchados por los demás, e implica necesariamente la existencia de un público, y presupone una audiencia ya que “nadie en su sano juicio montaría un espectáculo sin estar seguro de contar con espectadores para contemplarlo” (2003, p. 116). Es probable que la globalización y el arte contemporáneo vivan un momento crucial donde el individuo que se perciba como artista del tipo “cyborg” ya esté pensando en la reproducción digital de su obra o al menos en la “viralidad” de la misma al momento de concebirla.

### **Configuración de la experiencia artística en el metaverso**

Por otro lado, es aún muy pronto para hablar de las múltiples herramientas u opciones de creaciones in situ en el metaverso ya que aún se están probando estas oportunidades en entornos cerrados y la experiencia inmersiva no es tan accesible como la experiencia en un smartphone. Actualmente existe en el metaverso plataformas que simulan galerías de arte virtuales y donde el artista puede exponer o vender arte mediante blockchain así como también existen los NFT que son tokens que se utilizan para representar la propiedad de elementos únicos. Con respecto a la música, hay un nuevo mercado de consumo, creación y distribución mediante realidades

virtuales inmersivas en formatos abiertos (con la posibilidad de crear recitales, conciertos y festivales) pero poco se habla de la sonorización del metaverso como una posibilidad de espacio acústico ampliado.

Proponemos habitar el metaverso de forma crítica, con un arte como un “reparto de lo sensible” Rancière (2009) señala que el régimen estético “identifica propiamente el arte en singular y desliga ese arte de toda regla específica, de toda jerarquía de los temas, de los géneros y de las artes”. Este régimen “afirma la absoluta singularidad del arte y destruye al mismo tiempo todo criterio pragmático de esta singularidad”. Es decir, el arte se emancipa de las normas y jerarquías tradicionales, permitiendo una mayor libertad en la creación artística, de significado y como “espacio de identidad, relacional e histórico” (Augé, 1995) para ello deberíamos poder habitarlo, reconfigurarlo y cargarlo de memoria colectiva. Algunos artistas sonoros hablan de este fenómeno como la “auralidad” (Ochoa Gautier, 2014). Cada espacio y cada momento, así como cada acción artística particular, están inevitablemente asociados a una serie de sonidos específicos que los definen y los distinguen de las atmósferas acústicas de otros lugares y circunstancias. Los sonidos funcionan entonces como elementos de cohesión o de diferencia. (Juan-Gil López, s/f).

Hasta ahora creemos que, en esta instancia inicial, se utiliza el metaverso con una finalidad productivista del arte o como una reconfiguración del mercado del arte, pero con este ensayo queremos poner de manifiesto algunas inquietudes sobre el arte contemporáneo en el metaverso y las inéditas formas de hacer arte contemporáneo en este nuevo espacio público digital así como también cuestionar el rol del hacer del artista en el metaverso como un individuo tirano (Sadin, 2020). Pues la experiencia con las nuevas tecnologías según dicho filósofo trae como consecuencia el “aislamiento cognitivo”, “la desvinculación social” relacionándonos o mejor dicho “conectándonos” con otros que confirman su misma visión del mundo y la “supremacía del deseo individual” (se quita la incertidumbre y la duda, reemplazándolas con gratificación instantánea, un “like” o autoestima digital) todo esto nos haría pensar que el artista en el metaverso no podría desvincularse de estas categorías y actuaría conforme a ellas.

En el caso del metaverso podríamos tener acceso a tecnologías inmersivas (metaversos abiertos o cerrados) que nos “permiten” ser un personaje o avatar “cualquiera” del cual imaginamos que es lo que nosotros querríamos ser (desde un artista a un samurai) pero en realidad esta personalidad o materialidad que adoptamos en la esfera pública digital, está íntegramente diseñada por los algoritmos de la inteligencia artificial (IA), es decir “serás lo que la inteligencia artificial y/o la machine learning (ML) te permitan que seas” a partir de analizar tus datos y experiencias de usuario.

Como bien dice Derrida: “Las nociones abstractas siempre esconden una figura sensible” (2008, p. 250). Entonces, estamos disertando en términos de experiencia artística en un territorio digital desconocido por la mayoría de nosotros pero que podemos analizar mediante categorías ya utilizadas y hacernos una idea de cómo habitar de manera comprometida estos nuevos espacios. Por ejemplo, desde la “metáfora teatral” se pueden implementar categorías con las que podemos focalizar en los roles y la articulación interna del espacio público digital para delimitar conceptualmente dominios abstractos como el rol del artista en el metaverso. En la dupla actor/espectador “se encuentra una prolongación para enriquecer la noción de espacio público” (Arendt, 2003, p. 99).

En este caso y ante el (hasta ahora) casi nulo poder de decisión que tenemos en el ciberespacio, podremos tomar la figura del artista como la figura del “espectador comprometido” y pensar como aspecto destacable su autonomía con respecto al actor, su imparcialidad y la intercambiabilidad de roles con el propio actor. La imparcialidad del espectador, o sea, el hecho de que no esté directamente involucrado en la trama de la acción, es una condición (Arendt, 2003, p. 104). Claramente, la imparcialidad no entendida en términos de neutralidad. Este “desinterés” permite el posicionamiento crítico propio del juicio frente a lo que aparece dado. O podemos hablar del efecto de distanciamiento (*Verfremdungseffekt*) que tiene la finalidad de impedir la identificación del espectador con los personajes de la obra y permite la toma de conciencia del espectador contra el sensacionalismo capaz de manipularlo mediante golpes emocionales (Brecht, 1972, p. 51).

Así, el espectador (en nuestro caso el artista) que no se involucra en la acción concreta, puede juzgar desde la representación reflexiva y no desde la afección directa. Con los roles de actor y espectador nos referimos a modos diferentes de relacionarse y ser creadores y artistas en la inmersividad del metaverso. Otro factor importante que podría afectar esta situación es el actual anonimato del metaverso, (decimos actual ya que la tecnología blockchain podría cambiar esta situación y es posible la identidad digital mediante esta tecnología). En el anonimato interactúan problemas que los artistas conocemos desde la antigüedad como la propiedad intelectual o el intrusismo laboral pero que serán cuestiones a abordar en otro momento.

### **Sonidos del metaverso**

Una de las premisas fundamentales es utilizar los sentidos olfativos y auditivos para una completa experiencia de realidad virtual. La sonorización del metaverso se hace mediante diseños sonoros que se transforman en espacios virtuales para mejorar la inmersión y fomentar la interacción emocional, permitiendo a los usuarios sentirse más presentes en

el mundo digital. En el contexto del metaverso, el sonido posee la capacidad única de crear experiencias multisensoriales que trascienden las limitaciones del mundo físico (Goodman, 2010). De esta forma se revela que los estímulos auditivos (más allá de la experiencia estética) pueden modificar de manera significativa tanto la percepción del espacio como la interpretación visual dentro de entornos virtuales.

A medida que los entornos virtuales se vuelven más complejos e interactivos, el diseño de audio desempeña un papel fundamental en la creación de mundos digitales creíbles y atractivos.

Wishart (2019) especialista en arte sonoro, habla de nuevas configuraciones del “espacio acústico virtual” como una definición nueva del paisaje sonoro, dando claras definiciones sobre los “efectos de sonidos” o Foley effects categorizándolos técnicamente según “realidad, representación, estudio y mezcla” (p.167) así como también alude a los objetos sonoros de este espacio virtual. Toda esta clasificación podría ayudarnos a transpolar estos conceptos al sonido del meta. Wishart, confirma que es posible crear un sentido de profundidad espacial dependiendo del tipo de espacio acústico que nos propongamos recrear creando una ilusión efectiva de un espacio bidimensional, “la cual se realiza si los objetos sonoros están diseñados para moverse a través de ese espacio virtual”. Asimismo, menciona la “técnica digital de convolución”, un proceso que permite transferir con alta fidelidad las características acústicas de un entorno previamente analizado a un sonido específico. Idealmente, sería posible crear espacios acústicos virtuales donde se desarrollase cierta musicalidad como una “tensión entre el orden natural de los sonidos y el orden cultural que el hombre impone sobre ellos” (Lévi-Strauss, 1971).

En la configuración de entornos digitales inmersivos, el sonido opera como un elemento estructurante de la experiencia, más allá de su función ornamental. Desde la evocación de paisajes sonoros naturales hasta la construcción de ambientes acústicos complejos en videojuegos multijugador, la dimensión sonora amplifica la inmersión multisensorial del usuario (LaBelle 2006; Goodman, 2010). En el contexto del metaverso, la plasticidad del sonido, su capacidad de reaccionar de forma dinámica a las acciones y desplazamientos de los avatares, potencia la creación de experiencias personalizadas y en constante mutación. Esta adaptabilidad sonora genera entornos virtuales que no son estáticos, sino procesos en continuo devenir, donde la percepción espacial del usuario es modelada activamente por la escucha (Wishart 2019; Farinati 2017).

La incorporación de tecnologías basadas en inteligencia artificial y sistemas de audio 3D ha llevado a un diseño sonoro cada vez más responsivo, que favorece un mayor grado de implicación y agencia por parte del usuario (Chion 1993; Truax 2001). En este sentido, el sonido en los

entornos virtuales no solo ambienta, sino que también interroga la relación entre cuerpo, espacio y tecnología.

Por otro lado, el arte sonoro, al operar en el espacio público (físico o virtual), posee la capacidad de desestabilizar los códigos establecidos de percepción y uso del entorno. Su potencia radica en activar la escucha colectiva y fomentar nuevas formas de interacción social y sensorial (Kahn 1999; Voegelin 2010). La escucha compartida se convierte, entonces, en un acto performativo que transforma la experiencia del espacio, dotándola de una carga ritual y comunitaria. En oposición a los dispositivos tradicionales de exhibición – galerías, museos, auditorios, el espacio público contiene capas simbólicas, sociales e históricas que condicionan la manera en que la obra es percibida (Augé 1993; Thompson 2004). En este marco, el arte sonoro despliega su capacidad de cuestionar las nociones normativas de lo público y lo privado, proponiendo una resignificación de la esfera pública a partir de la experiencia acústica. Como señala Rancière (2000), se trata de un proceso de redistribución de lo sensible, donde el sonido altera la forma en que se construyen las relaciones sociales y los imaginarios colectivos.

### **Arte Sonoro en el metaverso: ¿net sound art?**

El arte sonoro con sus múltiples y discutidas definiciones o bien, como arte “intermedia” (Dick Higgins, 1966) surge como cruce entre “lo sonoro y lo visual” (Bosseur, 1992), es una práctica que trasciende su formato y los límites tradicionales de lo musical. De allí el estudio, debate y análisis respecto del uso o propósito del sonido en las obras de ‘sound art’ para expandir significantes y significados como elemento vertebrador dentro del arte contemporáneo. En este sentido, el espacio acústico que dibuja o el alcance del sonido dentro y fuera de la obra de arte ha sido un motivo de preocupación de los artistas, exhaustivamente analizado en sus múltiples acepciones desde el comienzo. El net sound art resuena en este sentido como una posibilidad de arte sonoro en el metaverso ya que se refiere a prácticas de arte sonoro que utilizan Internet y entornos virtuales (mundos 3D, realidad virtual/aumentada, plataformas online inmersivas) como espacios de creación, exhibición e interacción.

A medida que el arte sonoro se traslada a espacios virtuales, surgen nuevas corrientes y enfoques característicos a veces no encasillables o como entre cruces entre varias tendencias o corrientes. Entre las prácticas más relevantes se encuentran las instalaciones inmersivas multicanal, las obras participativas en línea, el live coding o codificación en vivo en entornos virtuales, y la integración de inteligencia artificial o datos en red en la creación sonora.

En la ya extensa práctica y tradición del Arte Sonoro, Murray Schafer (1980) propone el estudio del paisaje sonoro (soundscape)

estrechamente vinculados a los entornos o ambientes sonoros tanto de los espacios públicos urbanos como los naturales y esto se desarrolla ampliamente en los múltiples paisajes que se elaboran en el metaverso. Además, Schafer (1980) denomina “esquizofonía” al fenómeno que ocurre con la separación entre un sonido y su fuente productora, el cual genera un espacio acústico intrínsecamente, esta situación podría imaginarse en la web 3.0 también. Esta categoría que el propio compositor imprime como negativa y no orgánica, parece dar cuenta de que el autor, más allá de utilizar categorías morales obsoletas para aconsejar sobre “sonidos afinados o ruidosos”, se interesó en la espacialización y la comprensión del fenómeno sónico como un fenómeno cultural y perceptual dentro del espacio público, generando incluso “manifiestos de ecología acústica”<sup>1</sup>

Circunscribiéndose a esta idea podemos ver la obra *La Cupole Soundgarden / Klanggarten Kuppel* (2020) de Jaime Munárriz que se inscribe en la tradición del paisaje sonoro como arte sonoro inmersivo que recrea un *soundwalk* en un entorno virtual cerrado, donde el oyente-avatar explora libremente un paisaje sonoro tridimensional compuesto por texturas, composiciones propias y objetos geométricos. Munárriz construye un espacio acústico donde la percepción activa transforma la escucha en experiencia estética. A su vez, la obra dialoga con el concepto de “acústemología” de Steven Feld, al proponer que el conocimiento y la relación con el entorno pueden surgir a través de la escucha sensible y situada. Como consecuencia la cúpula virtual se convierte en un espacio de contemplación auditiva que potencia la escucha lenta y la subjetividad sonora.

Otro artista cuya obra conecta datos con entornos virtuales y se hace eco de esta idea es Malte Steiner (Alemania) en *The Chants of Real Estate Data* (2020), Steiner aborda la inestabilidad del mercado inmobiliario mediante una instalación sonora en el metaverso: emplea un software personalizado que toma datos de anuncios de vivienda en línea (imágenes, precios, etc.) y los analiza para generar una arquitectura surrealista acompañada de paisajes sonoros. Esta obra, parte de su proyecto “The Big Crash”, que se presentó en el entorno virtual *Sound Campus* (Ars Electronica 2020) y convierte la información económica en texturas visuales y auditivas inmersivas, reflejando críticamente fenómenos como la gentrificación a través del sonido y la visualización de datos.

Por otra parte, en la muy conocida corriente que propuso Pierre Schaeffer (1988) donde se analiza el gesto sonoro, y se propone la categoría de “objeto sonoro” también encontramos investigaciones y nuevas obras de arte sonoro que exploran el objeto sonoro en el metaverso John Kannenberg

---

<sup>1</sup> <https://www.franciscolopez.net/schizo.html#n1>

como ejemplo, ya que ha desarrollado “The Museum of Portable Sound”, un proyecto curatorial experimental iniciado en noviembre de 2015. Este museo portátil reside en un único teléfono móvil y presenta una colección permanente de 317 objetos sonoros distribuidos en 30 galerías, sumando casi nueve horas de material auditivo. Los visitantes pueden explorar estos sonidos utilizando un mapa del museo y una guía impresa, accediendo a una experiencia única que enfatiza la materialidad del sonido a través de la escucha atenta y el archivo, transformando cada grabación en un "objeto" sonoro portátil.

En este sentido muchas de las corrientes que se inscriben en el arte sonoro del metaverso concuerdan con la visión de Schaeffer, quien afirma que el oír tiene una perspectiva filosófica, porque se descompone el sonido en diversas fases (se escucha, se oye, se entiende o comprende) y desde allí se analiza la intención y la respuesta hacia el sonido. En este proceso se encuentra una “causalidad” marcada por la escucha, la valoración y la clasificación al entender u oír y un tercer sentido ontológico para comprender el “objeto sonoro”. El artista capturador del sonido realiza una conversión del plano sonoro sobre un soporte-substrato en el que sólo aparecen determinadas características, y esto es posible gracias a la fijación del sonido, a partir de allí dialoga y se expresa con esta materialidad como diría Marchan Fiz (1986) respecto al “arte objetual” el arte sonoro también se busca representar la propia realidad objetual. Desde esta perspectiva, tiene en cuenta la causalidad que encuadra la dimensión de lo sonoro o lo sónico como creadora de sentido y situación dentro del espacio sonoro, allí podríamos incurrir en un espacio acústico ampliado cargado de sentidos. En este sentido, el objeto sonoro, concreta y compone figuras y, por otra parte, manifiesta sus propias sonocidades y movimientos que varían con la proyección espacial esto sería propio de utilizar el metaverso como espacio para realizar arte sonoro. Por tanto, se trata de objetos complejos que a su vez se integran en la obra de arte sonora, compuestos por una parte de sonido puro y una parte de representación mediante la escucha en el metaverso.

Otra corriente clave son las obras sonoras participativas en línea, donde el público deja de ser un oyente pasivo para convertirse en agente dentro de la obra. El metaverso habilita interacciones en tiempo real entre múltiples usuarios, permitiendo conciertos, performances o instalaciones colaborativas a distancia. Un ejemplo temprano es la instalación en Second Life de Adam Nash, donde las palabras habladas por visitantes se convertían en elementos audiovisuales dentro de la obra, involucrando directamente al público en la generación del contenido sonoro. Estas prácticas se inscriben en las ideas de Goodman (2010) en “Sonic Warfare” donde se explora el sonido como una fuerza material y afectiva, vinculándolo con la política, la

tecnología y la percepción. En este sentido, el sonido no es solo un medio de expresión, sino también un gesto que amplía las posibilidades del espacio acústico. En esta misma línea, Isabelle Stengers (2008), ya introduce la noción de "ensamblaje acústico" para describir las interacciones entre sonido, sujeto y entorno. Esto permite comprender la escucha no como un proceso neutral, sino como una práctica configuradora de la realidad pudiendo extrapolarse a la web 3.0.

### **Posibles desenlaces: elucubraciones y conclusiones inconclusas**

Frente a este nuevo paradigma planteamos categorías a tener en cuenta como posibles disparadores a nuevas prácticas sonoras críticas en el metaverso.

Basándonos en la creación de arte sonoro en el multiverso es fundamental analizar la "experiencia estética", según Ramos Torres (2016) el objeto sonoro contiene características que se asimilan a otras prácticas artísticas dentro de la experiencia estética y a partir de allí se podría analizar un objeto sonoro y la respuesta psicológica (obtenidas a través de la percepción sensorial) durante la relación o interacción entre el objeto y el espectador, utilizando y estableciéndose categorías estéticas visuales para describir el sonido, según su conducta perceptiva y su estética, tanto desde la recepción como de la intencionalidad. De la Motte-Haber (2009) refuerza esta idea, deviniendo en algunas características del mismo, su presentificación (*Vergegenwärtigung*) y la idea de emplazamiento espacial concreto y la ubicación del receptor.

Por ello, ¿es posible ampliar los espacios acústicos y las prácticas del arte sonoro, configurando nuevas obras creadas *dentro* del mismo metaverso y no *para* el metaverso? Y en este sentido, el receptor, ¿sería capaz de vivenciar la experiencia estética de la misma forma que en el mundo analógico?

Por otro lado, como se materializa el sonoro en el metaverso, ¿Es posible construir nuevas subjetividades sonoras?

El sonido, en el contexto de las artes digitales, ha dejado de ser un fenómeno meramente físico para convertirse en una entidad conceptual que transita entre la materialidad y la abstracción. En palabras de Lippard (1973), cuando una obra es conceptual, la primacía reside en la idea, mientras que la forma material ocupa un lugar secundario. Esta lógica se acentúa en los espacios virtuales, donde la presencia física del sonido es sustituida por su capacidad para construir significados en entornos digitales. Heidegger (1960) profundiza esta perspectiva al señalar la posibilidad de una escucha que no dependa de una fuente tangible, una escucha "abstracta" que se sitúa más allá de lo meramente sensorial. En el metaverso, esta idea cobra una dimensión práctica: la desmaterialización del sonido se traduce en

la creación de paisajes sonoros dinámicos y adaptativos que rompen con la lógica tradicional de la representación acústica.

De la Motte-Haber (2009) señala que, en los entornos digitales, el espacio sonoro adquiere una autonomía que redefine la relación entre el objeto sonoro y su contexto perceptual. Así, el sonido no solo delimita el espacio, sino que lo crea, lo moldea y lo habita, generando entornos acústicos en los que la inmersión se convierte en experiencia vital y estética a la vez.

La inmersión en espacios acústicos virtuales no solo transforma la relación con el entorno, sino que incide directamente en la construcción de la subjetividad del usuario. Según Sadin (2020), nos encontramos ante la emergencia de un sujeto que, al moverse en entornos altamente personalizados y diseñados a su medida, pierde la referencia colectiva y se repliega sobre su propio deseo, constituyéndose en lo que denomina un “individuo tirano”. Esta configuración subjetiva, propia de la cultura de la autoexpresión ilimitada, se refuerza en los espacios virtuales donde el sonido no solo ambienta, sino que responde y se adapta a las preferencias de cada usuario. Como contraparte, el sonido se sitúa en el espacio acústico digital como un nuevo factor social, ofreciéndonos un desvío interpretativo y enriquecedor a la experiencia artística, condensada inicialmente alrededor de las nociones de situación, contexto y transformación, pero sin tener presente la estructura como generador de situación o transformación.

Desde la perspectiva tan en boga de “auralidad” (Ochoa Gautier, 2014), la escucha no es una práctica neutra, sino un dispositivo que organiza lo sensible y regula las relaciones de poder en función de quién escucha y qué es permitido o posible escuchar. En el metaverso, esta lógica se intensifica: los sistemas de audio adaptativos y personalizados profundizan la individualización y generan experiencias acústicas únicas, modelando identidades digitales a partir de la relación íntima entre sonido, cuerpo y espacio.

Otro factor que hemos abordado aquí es la expansión del metaverso como redefinición de la esfera pública digital. Esta categoría nos obliga a repensar las nociones tradicionales de “lo público” y nos recuerda que la raíz etimológica de la palabra “público” remite a lo que se muestra, lo que es abierto y visible. Sin embargo, en las plataformas virtuales, el espacio común está mediado por algoritmos, interfaces y sistemas de control que limitan y condicionan la participación. Como artistas deberemos repensar esta situación y como afecta esto a nuestras prácticas.

Tal como señala Bourdieu (1998), la pertenencia a un espacio social o simbólico está siempre mediada por el capital cultural, y esta lógica se traslada a los entornos digitales, donde el acceso a la inmersión plena depende de diversos factores como la accesibilidad o el avance constante de

nuevos dispositivos de acceso al mismo. El avance exponencial de las tecnologías inmersivas y la percepción sensorial redefine las prácticas artísticas y las formas de recepción estética. Azhar (2021) afirma que vivimos en una era de aceleración continua, en la que las herramientas digitales transforman radicalmente la manera en que experimentamos la realidad. En este panorama, el arte sonoro podría desplegarse, operando como un catalizador que amplifica la percepción y desestabiliza la noción de espacio-tiempo. En este contexto, el arte sonoro ofrece una vía para interrogar estas fronteras de inclusión/exclusión, proponiendo experiencias auditivas que desafían las lógicas de acceso restringido y construyendo nuevas formas de colectividad.

Finalmente, el desafío del arte sonoro en el metaverso no es solo técnico, sino también simbólico pudiendo crear una legitimación de la sonoridad virtual. Siguiendo a Rancière (2005), podríamos afirmar que la tarea del arte sonoro es intervenir sobre el “reparto de lo sensible”, cuestionando las jerarquías que definen qué es audible y qué no, qué merece ser considerado arte y qué queda fuera de este régimen de legitimación.

En los entornos virtuales, esta operación cobra una importancia crucial: el sonido se convierte en una herramienta para resignificar espacios, activar memorias colectivas y construir nuevas formas de comunidad a partir de la escucha. Frente a la tendencia de los mundos digitales a la hiperpersonalización y la fragmentación, el arte sonoro podría ser una de las claves para ofrecer la posibilidad de restablecer una dimensión colectiva y de interrogación estética en el seno del metaverso, pero creemos que aún es muy pronto para saber realmente las implicancias y los devenires de estas prácticas.

**Conflicto de intereses:** El autor no declaró ningún conflicto de intereses.

**Disponibilidad de datos:** Todos los datos están incluidos en el contenido del artículo.

**Declaración de financiación:** El autor no obtuvo financiación para esta investigación.

### Referencias:

1. Adorno, T. W. (1970). *Teoría estética*. Taurus.
2. Arendt, H. (1958). *The human condition*. University of Chicago Press.
3. Arendt, H. (2003). *La condición humana* (A. Sánchez Pascual, Trad., 9ª ed.). Paidós. (Obra original publicada en 1958)

4. Arendt, H. (2008). *La promesa de la política* (J. Kohn, Ed.; R. Crespo, Trad.). Paidós.
5. Arendt, H. (2008). *Responsabilidad y juicio* (J. Kohn, Ed.; R. Crespo, Trad.). Paidós.
6. Augé, M. (1995). *Los no lugares: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.
7. Azhar, A. (2021). *Exponential: How accelerating technology is leaving us behind and what to do about it*. Random House.
8. Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En *Obras escogidas* (pp. XX–XX). Taurus. (Obra original publicada en 1936)
9. Berardi, F. (2020). *El umbral*. Tinta Limón Ediciones. <https://tintalimon.com.ar/public/zvuvolemonryp982li76999vzv5n/Tinta%20Lim%C3%B3n-El%20umbral-Franco%20Berardi%20Bifo.pdf>
10. De Blas Ortega, M. (2006). *El arte contemporáneo como reflejo imaginador de realidades*. *Revista de Bellas Artes: Revista de Artes Plásticas, Estética, Diseño e Imagen*, (4), 103-138.
11. Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte: Génesis y estructura del campo literario*. Anagrama.
12. Bourdieu, P. (1998). *Razones prácticas: Sobre la teoría de la acción*. Anagrama.
13. Bosseur, J.-Y. (1992). *Musique et arts plastiques: Interactions au XXe siècle*. Dis Voir.
14. Brecht, B. (1972). *Escritos sobre teatro* (J. Tailleur, Trad.). L'Arche.
15. Butler, J. (2009). *Marcos de guerra: Las vidas lloradas*. Paidós.
16. Chion, M. (1993). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.
17. Derrida, J. (2008). *The animal that therefore I am*. Fordham University Press.
18. Derrida, J. (2008). *The gift of death, second edition & literature in secret*. University of Chicago Press.
19. Didi-Huberman, G. (1997). *Lo que vemos, lo que nos mira* (H. Pons, Trad.). Manantial.
20. Eagleton, T. (2000). *La idea de cultura*. Paidós.
21. Elektronengehirn. (2020). *The Big Crash* [Álbum musical]. Recuperado de <https://elektronengehirn.bandcamp.com/album/the-big-crash>
22. Farinati, L. (2017). *The Listening Reader*. CRiSAP.
23. Feld, S. (1996). *Waterfalls of Song: An Acoustemology of Place Resounding in Bosavi, Papua New Guinea*. En S. Feld & K. H. Basso (Eds.), *Senses of Place* (pp. 91-135). School of American Research Press.

24. Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas*. Caja Negra Editora.
25. Gil López, J. (s.f.). *La auralidad consensuada*. En *Paisajes sonoros I*. Centro Virtual Cervantes. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/artes/paisajes\\_sonoros/p\\_sonoros01/gil/gil\\_01.htm](https://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros01/gil/gil_01.htm)
26. Goodman, S. (2010). *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. Cambridge: MIT Press.
27. Haraway, D. J. (1985). *A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. Socialist Review.
28. Hernando, A. (2012). *La fantasía de la individualidad: Sobre la construcción sociohistórica del sujeto moderno*. Katz Editores.
29. Higgins, D. (1966). *Intermedia*. Something Else Press.
30. Huxley, J. (1957). Transhumanism. En *New bottles for new wine* (pp. 13–17). Chatto & Windus.
31. Kahn, D. (1999). *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*. MIT Press.
32. Kannenberg, J. (2015). *The Museum of Portable Sound* [Proyecto artístico]. Recuperado de <https://museumofportablesound.com/>
33. LaBelle, B. (2006). *Background Noise: Perspectives on Sound Art*. Continuum.
34. Lévi-Strauss, C. (1971). *Lo crudo y lo cocido* (E. L. Larrañaga, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
35. Mastromarino, M. (2021). Entre la estabilización y la diseminación del sentido. El uso del archivo en el net art. *Boletín de Arte*, (21). <https://www.academia.edu/76823780>
36. Marchán Fiz, S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto: 1960-1974* (3ª ed.). Ediciones Akal.
37. Munárriz, J. (2020). *La Cupole Soundgarden / Klanggarten Kuppel* [Instalación sonora]. Ars Electronica Festival 2020, Linz, Austria. Recuperado de <https://ausstellungen.ufg.at/wildstate/project/la-cupole-soundgarden-klanggarten-kuppel/>
38. Ochoa Gautier, A. M. (2014). *Aurality: Listening and knowledge in nineteenth-century Colombia*. Duke University Press.
39. Ortega y Gasset, J. (1925). *La deshumanización del arte*. Revista de Occidente.
40. Oszlak, O. (2020). *El Estado en la era exponencial*. Instituto Nacional de la Administración Pública (INAP). <https://clad.org/wp-content/uploads/2020/07/OSCAR-OSZLAK-El-Estado-en-la-era-exponencial.pdf>
41. Rancière, J. (2000). *El reparto de lo sensible: Estética y política*. La Fabrique.

42. Sadin, É. (2020). *La era del individuo tirano: El fin de un mundo común*. Caja Negra.
43. Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: Anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra Editora.
44. Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux: Essai interdisciplines*. Éditions du Seuil.
45. Schafer, R. M. (1977). *The Tuning of the World*. Knopf.
46. Schafer, R. M. (1993). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (V. G. Cazorla, Trad.). Idea Books.
47. Stengers, I. (2008). *En tiempos de catástrofes: Cómo resistir a la barbarie que viene*. La Découverte.
48. Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. Bantam Books.
49. Steiner, M. (2020). *The Chants of Real Estate Data* [Instalación sonora]. Ars Electronica Festival 2020, Linz, Austria. Recuperado de <https://ausstellungen.ufg.at/wildstate/project/the-chants-of-real-estate-data/>
50. Thompson, E. (2004). *The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900–1933*. MIT Press.
51. Truax, B. (2001). *Acoustic Communication* (2<sup>a</sup> ed.). Ablex Publishing.
52. Vindel, J. (2023). *Cultura fósil: Arte, cultura y política entre la Revolución Industrial y el calentamiento global*. Akal.
53. Voegelin, S. (2010). *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*. Continuum.
54. Wishart, Trevor. 2019. *On Sonic Art*. New York: Routledge.