

## Arte Sonoro y Metaverso

*Melina Gabriela Ricca Cornaglia, Mgster, Doctoranda*

Universidad del País Vasco, Spain

[Doi:10.19044/esj.2025.v21n17p1](https://doi.org/10.19044/esj.2025.v21n17p1)

---

Submitted: 31 March 2025

Accepted: 31 May 2025

Published: 30 June 2025

Copyright 2025 Author(s)

Under Creative Commons CC-BY 4.0

OPEN ACCESS

*Cite As:*

Ricca Cornaglia, M.G. (2025). *Arte Sonoro y Metaverso*. European Scientific Journal, ESJ, 21 (17), 1. <https://doi.org/10.19044/esj.2025.v21n17p1>

---

### Resumen

Este trabajo tiene como objetivo principal indagar críticamente en las potencialidades del arte sonoro en entornos como el metaverso, desde una perspectiva que explora las nuevas configuraciones de la esfera pública digital y su relación con el sonido. A través de una metodología de escritura ensayística no lineal, relacional y performativa, el texto propone una reflexión situada que entrelaza teoría crítica, estética, política y prácticas artísticas contemporáneas. El metaverso es abordado como un espacio emergente, rizomático y no neutral, donde el arte sonoro puede devenir en práctica crítica, expandida y multisensorial. El ensayo propone que el sonido en el metaverso no solo ambienta, sino que reconfigura la percepción, el espacio y la subjetividad, siendo un agente ontológico capaz de subvertir lógicas hegemónicas. Una posible lectura como interrogante a futuro podría ser la relectura del arte sonoro como forma de net sound art en una nueva línea de práctica que articula espacios virtuales, interacción en red y producción sonora y funciona como dispositivo político y estético. En conclusión, se sugiere que el arte sonoro, al operar en el metaverso, no solo amplía el campo de acción de la práctica artística contemporánea, sino que ofrece herramientas para repensar la esfera pública digital desde la escucha, la resistencia y la colectividad.

---

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

---

## Sound Art and Metaverse

*Melina Gabriela Ricca Cornaglia, MA, PhD student*

University of the Basque Country, Spain

---

### Abstract

This work aims to critically explore the potentialities of sound art within environments such as the metaverse, adopting a perspective that investigates the new configurations of the digital public sphere and its entanglement with sound. Through a non-linear, relational, and performative essayistic methodology, the text offers a situated reflection that weaves together critical theory, aesthetics, politics, and contemporary artistic practices. The metaverse is approached as an emergent, rhizomatic, and non-neutral space, where sound art may unfold as a critical, expanded, and multisensory practice. The essay argues that sound within the metaverse does not merely serve an ambient function but actively reshapes perception, space, and subjectivity, operating as an ontological agent capable of subverting hegemonic logics. One potential line of inquiry for future exploration is the redefinition of sound art as net sound art: a practice that integrates virtual spaces, networked interaction, and sonic production, functioning simultaneously as a political and aesthetic dispositif. In conclusion, the essay suggests that sound art, when enacted within the metaverse, not only expands the scope of contemporary artistic practice but also offers conceptual and experiential tools to rethink the digital public sphere through listening, resistance, and collective experience.

---

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

### Introduction

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

El concepto de metaverso, acuñado en *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992), ilustra cómo un constructo ficcional puede trascender su origen literario y adquirir una dimensión material mediante la convergencia de tecnologías emergentes: mezclando 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 y/o del entorno social para imprimirles luego una nueva realidad estética y simbólica.

Estamos de acuerdo con la 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 (el metaverso) que avanza día tras día pero que no sabemos hacia donde, aunque ya conforma un espacio público digital “globalizado”.

Hannah Arendt (2003) reflexionó profundamente sobre la experiencia estética, el papel de los espectadores y la importancia del espacio público en la vida política y social. Al respecto postula que "sin un espacio público, no hay posibilidad de acción y de discurso, y, por lo tanto, ninguna posibilidad de libertad". Pero ¿cómo funciona esto en el metaverso? 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 y contemporáneo.

Tomamos el arte “crítico” como diría Jacques Rancière, como aquel arte que no impone mensajes, sino que descompone la forma en que percibimos el mundo.

De esta forma, tercia en nuestra sensibilidad subjetiva (que podría estar presente en el metaverso) no solamente a través del contenido sino al configurar nuevas formas de visibilidad y al construir “mundos sensibles.” (Ranciere,2010).

Por ello, nos preocupa especialmente indagar y plantearnos interrogantes acerca de qué acciones artísticas son posibles bajo este contexto y si es posible o no la reconfiguración del arte contemporáneo en este espacio bajo estas premisas.

De Blas Ortega (2008) señala que "las manifestaciones del arte contemporáneo son un reflejo y una consecuencia de la cultura del presente, caracterizada por lo virtual y ficticio". Además, el arte contemporáneo se caracteriza por su "mirada expansiva y des-jerarquizada; 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). El autor nos da estas categorías ya que hace foco en la forma con la que nos relacionamos en estos entornos. Es posible entrar en una saturación constante y estar en este “ruido informativo permanente”, por lo que el arte podría ser una válvula de escape para frenarnos a pensar en algo disruptivo. Por ejemplo, el arte sonoro, podría suspender la lógica de la “atención productiva” e invitar a una escucha profunda.

Retomando exclusivamente al término metaverso, esta red interconectada de entornos inmersivos y sociales se configura dentro de lo llamado en tecnología como “era exponencial” (Azeem Azhar, 2021).

En la era exponencial 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 reflejaría la realidad, algo que ya se cuestionaba a principio de siglo XX, cuando Benjamin ya en el año 1936, analiza cómo la capacidad de reproducir técnicamente las obras de arte afecta su autenticidad y singularidad. Esto podría ser totalmente replicable en el metaverso en tanto "en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de esta" (Benjamin, 2003).

Por otra parte, Flusser (2015) propone "la invención de aparatos productores de tecnoimágenes que nos lleven a nuevos niveles de conciencia, imaginar para escapar al abismo de la nada." Esta mirada nos da la idea de interpelar al usuario y la imaginación más allá de si es a partir de la replicabilidad de una obra de arte o no. La cuestión estaría como dice Rancière en “la emancipación del espectador que consiste en verificar esta capacidad de ver lo que él ve y de decir lo que él piensa con ello” Rancière (2010, p. 25).

Así el metaverso 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). 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 consecuencia, 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 ya que ahí encuentra uno de sus sustentos lógicos estructurales más importante, 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).

A la luz de lo anterior, lo rizomático del espacio se manifiesta en la no linealidad para el proceso creativo, porque se construye por fragmentos, intuiciones, montajes y capas, sin un orden establecido y el proceso a veces es tan importante como el resultado.

Podemos denominarlo como experiencias de usuarios que operan como un espacio de interacción digital y una estructura gamificada en sí misma desde bifurcaciones, derivaciones, contaminaciones, entre otros.

Existen además múltiples formas de conectividad y hay una especie de "nomadismo conceptual-metodológico" debida a su propia idiosincrasia híbrida e inestable.

El arte también se podría pensar en este contexto, y Mastromarino (2021) como pionera en este campo, 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, también 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).

Finalmente, la cultura del metaverso 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 (1987), "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, pero esto, aún no sabemos cómo va a resultar en el metaverso.

Esta idea subraya el poder del lenguaje, en un sentido amplio que incluye imágenes, sonidos y símbolos, para producir realidad más que simplemente reflejarla y el desconocimiento que tenemos aún sobre el devenir de la misma.

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

Como bien denomina Vindel (2023) 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, hoy más que vigente, se revela como precursora de enfoques que apenas ahora comienzan a consolidarse en el ámbito académico.

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.

En “La condición humana” (Hannah Arendt, 2003) se introduce el término de la “esfera pública” como un fenómeno moderno, por lo que podemos extrapolar este concepto a la esfera que se crea en internet, la web 3.0 o en el metaverso. Con este término, se refiere a un espacio ideal, donde “las y los ciudadanos” categoría que hoy podría quedar un poco antigua en cuanto a género, pueden participar en la política sin estar condicionados por sus características personales o intereses privados “ya que 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, 2003).

En este lugar que no es pertenencia de nadie en particular, en teoría, todos pueden intervenir con las mismas oportunidades.

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).

Aquí debemos tener mucho cuidado en cuanto a nuestros “anhelos” y el verdadero espacio que encontremos en el metaverso para nuestras prácticas.

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" (Rancière, 2000).

Por lo tanto, el espacio de aparición del arte en el metaverso, no surge únicamente de la interacción humana directa, sino que también se configura a través de las prácticas estéticas digitales que reconfiguran lo sensible y, en consecuencia, de las estructuras sociales y políticas dentro de la web 3.0.

Por otra parte, en este espacio virtual también se evidencia el capitalismo y la cultura material. Esta variable como expone Vidal Jiménez, (2005) 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, ponerlo en evidencia y analizarlo resulta esencial para comprender aspectos de la sociedad que no son objeto de reflexión consciente ni se expresan de manera directa en el espacio que ocuparía el arte en el metaverso.

En otra categoría de pensamiento, para configurar el espacio para el arte debemos tener en cuenta el factor cultural, para ello tomamos la idea de Almudena Hernando (2012) quien 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 de la cultura actual es totalmente extrapolable al metaverso, reflexionamos 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).

En este contexto, asistimos a la espectacularización de la violencia, donde los medios digitales y las plataformas virtuales transforman la representación de conflictos y sufrimientos en contenidos consumibles, diluyendo su gravedad y urgencia. Por ello, es sumamente importante reflexionar sobre la cultura material que se desarrolla en el espacio público

digital para encontrar un espacio protagónico para nuestra performance que deviene en arte crítico y que alimenta o habita en el metaverso.

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

Hasta aquí 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 podría verse como un “Campo del arte” (Bourdieu,1995) y no escapa de todas las variables analizadas ni de esta nueva situación como 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).

Ahora bien, 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 a otro fenómeno que aparece en la esfera pública digital, la 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.

Aquí está lo interesante: ¿cómo hacemos arte en todo este lío? proponiéndonos crear como verdaderos “artistas cyborgs” desde las disidencias, realizando manifestaciones artísticas que irrumpen en estas prácticas y las descompongan.

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” (Arendt, 2003). 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.

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

Por otro lado, es aún muy pronto para hablar de las múltiples herramientas u opciones de creaciones artísticas 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, existen 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. No obstante, poco se habla de la sonorización del metaverso como una posibilidad de espacio acústico ampliado para el arte.

Proponemos habitar el metaverso a tenor de lo ya dicho, de forma crítica, con un arte digital que asuma 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"(Rancière, 2000). Es decir, el arte se emancipa de las normas y jerarquías tradicionales, despojado de valor utilitario, permitiéndose una mayor libertad en la creación artística y tomando significado como "espacio de identidad, relacional e histórico" (Augé,1995).

Para ello, deberíamos poder habitarlo, reconfigurarlo y cargarlo de memoria colectiva.

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 en metaversos abiertos o cerrados, que nos "permiten" ser un personaje o avatar "cualquiera" que 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" (Derrida, 2008). 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.

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).

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).

Así, el espectador o el artista en este caso, que no se involucra en la acción concreta, puede juzgar desde la representación reflexiva y no desde la afección directa.

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 del metaverso 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.

Hasta aquí un entorno que funcione para la experiencia artística en el metaverso, partiendo de esta idea y trasladándola al arte sonoro, se denomina como el fenómeno de 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).

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 (2019), 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 realza 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 (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 elaboren 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 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

---

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

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.

### **Metodología utilizada**

El presente escrito se articula a través del ensayo teórico-reflexivo como metodología central, entendiendo esta forma de escritura no solo como medio de exposición argumentativa, sino como una estrategia crítica y performativa del pensamiento. El ensayo nos permitió desplegar una constelación de ideas que no podrían ser formalizadas bajo esquemas cuantitativos ni metodologías replicables. Desde esta perspectiva, escribir es también pensar y “pensar por uno mismo y con los otros no es la ejecución más o menos perfeccionada de una facultad mental alimentada por el conocimiento legitimado, sino la posibilidad de establecer una relación consciente, de ida y vuelta con el mundo” (Garces,2020, p.98). Este enfoque se alinea con el ensayo como forma legítima de conocimiento en las prácticas artísticas, el ensayo no es método estricto, es destreza para generar mundos y relaciones interespecie como dice Haraway, una herramienta de pensamiento relacional e indisciplinado.

El ensayo también es respaldado por Roland Barthes (2007), para quien la fragmentación y la voz implicada son componentes esenciales de una enunciación no subordinada a la norma académica. Es decir, el pensamiento se organiza en fragmentos o "figuras" que no siguen un orden progresivo, sino afectivo. De esta forma buscamos pensar desde el cuerpo, el deseo, la memoria o la escucha, sin caer en esquemas positivistas.

En este marco, el ensayo maniobra como una cartografía afectiva y conceptual, en la que se entrelazan teoría crítica, análisis y vivencias de procesos.

Paul B. Preciado sostiene que es desde la disidencia metodológica que el pensamiento artístico puede operar transformaciones reales, desbordando las lógicas de archivo y observación. Además de que si buscamos estar fuera de la norma encontraremos un lugar desde el que mirar lo que sucede y estableceremos otras alianzas con personas que busquen también encontrar otras praxis y disidencias.

En suma, el ensayo teórico-reflexivo se presenta aquí como una metodología expandida, capaz de alojar las complejidades estéticas, políticas y afectivas del arte contemporáneo desde una epistemología sensible y no jerárquica, que reconoce que los objetos del arte contemporáneo no son meramente analizados, sino que interpelan, desorganizan, afectan también en el metaverso.

Buscamos dialogar en el cruce entre el arte contemporáneo, el arte sonoro y las prácticas inmersivas del metaverso, donde el sonido no solo ocupa un espacio estético, sino que configura modos de habitar lo virtual

desde una experiencia sensorial expandida. En este territorio híbrido, el sonido actúa como agente ontológico, capaz de tensionar las lógicas que predominan en los entornos digitales. Jacques Attali advertía que “el ruido es una amenaza para el poder, porque significa disolución, perturbación, subversión” (Attali,1977).

Se da así la posibilidad de pensar lo sonoro como forma de arte contemporáneo, crítico y de resistencia frente a la estetización neoliberal del metaverso. Las prácticas de arte sonoro que emergen en estos contextos interrogan los regímenes de percepción y la materialidad del dato, proponiendo nuevas ecologías de escucha en un entorno desmaterializado.

El arte sonoro en el metaverso se inscribe en una estética de la inestabilidad, donde el sonido, al no estar subordinado a una dimensión únicamente visual, se desplazan las coordenadas tradicionales del espacio-tiempo. Aquí, la escucha se convierte en una forma de conocimiento situada, afectiva y política, tal como propone Voegelin en su libro *Listening to Noise and Silence* donde afirma que “escuchar es un acto generativo que produce mundo” (Voegelin, 2010). Este tipo de práctica sonora, lejos de limitarse a la producción de piezas inmersivas, se aproxima a lo que otros teóricos refieren como espacios sonoros sociales donde se complementan todas las categorías que analizamos en este escrito y el metaverso no es solo un lugar de experimentación formal, sino un campo expandido donde el sonido interroga las infraestructuras del presente.

### **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.

Por otra parte, 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 (2000), 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.

Para finalizar, en este artículo se propone una apertura crítica hacia nuevas líneas de investigación que, sin pretensión conclusiva, interrogan las

formas en que el arte sonoro se inscribe y opera en el metaverso como espacio estético, político y sensorial.

Es así que las prácticas emergentes, desde la performatividad situada, se proponen como actos de resistencia sonora que reconfiguran lo sensible en entornos digitales, desbordando su reducción a lo técnico. El sonido, como agente ontológico o relacional, transforma la escucha en una práctica situada y política, capaz de subvertir los regímenes neoliberales de percepción. Esto replantea el metaverso no como mera representación, sino como esfera pública expandida, para posibles investigaciones futuras donde lo común se reinscribe mediante tres ejes clave: primero la disidencia metodológica (contra las lógicas extractivistas de la tecnología), segundo la subjetividad sonora (el cuerpo, la voz y el ruido como territorios de enunciación en clave feminista), y por último la necesidad del arte crítico pero como colectividad afectiva (posibilidad de redes de resonancia que tejen solidaridades post-humanas). Estas categorías podrían dar nuevos espacios para reestructurar nuestro trabajo o de quienes resuenen con él y abran fisuras en lo hegemónico, reclamando el espacio digital como campo de lucha y re-existencia de un posible arte sonoro.

**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. (2003). *La condición humana* (A. Sánchez Pascual, Trad., 9ª ed.). Paidós. (Obra original publicada en 1958)
3. Attali, J. (1977). *Ruidos: ensayo sobre la economía política de la música* (C. Gutiérrez Macías, Trad.). Siglo XXI Editores. (Ed. original publicada en 1977)
4. Augé, M. (1995). *Los no lugares: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.
5. Azhar, A. (2021). *Exponential: How accelerating technology is leaving us behind and what to do about it*. Random House.
6. Barthes, R. (2007). *Fragmentos de un discurso amoroso* (R. Ríos, Trad.). Madrid: Siglo XXI Editores. (Obra original publicada en 1977).
7. Barthes, R. (1987). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.

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. De la Motte, Haber. (2009) *Concepciones del Arte Sonoro*. (n.d.). Revista Ramona.
18. Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia* (B. Suárez, Trad.). Valencia: Pre-Textos.
19. Derrida, J. (2008). *The animal that therefore I am*. Fordham University Press.
20. Derrida, J. (2008). *The gift of death, second edition & literature in secret*. University of Chicago Press.
21. Didi-Huberman, G. (1997). *Lo que vemos, lo que nos mira* (H. Pons, Trad.). Manantial.
22. Eagleton, T. (2000). *La idea de cultura*. Paidós.
23. Elektronengehirn. (2020). *The Big Crash* [Álbum musical]. Recuperado de <https://elektronengehirn.bandcamp.com/album/the-big-crash>
24. Farinati, L. (2017). *The Listening Reader*. CRiSAP.
25. 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.
26. Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas*. Caja Negra Editora.
27. Garcés, M. (2020). *Escuela de aprendices*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

28. 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)
29. Goodman, S. (2010). *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. Cambridge: MIT Press.
30. Haraway, D. J. (1985). *A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. Socialist Review.
31. Hernando, A. (2012). *La fantasía de la individualidad: Sobre la construcción sociohistórica del sujeto moderno*. Katz Editores.
32. Higgins, D. (1966). *Intermedia*. Something Else Press.
33. Huxley, J. (1957). Transhumanism. En *New bottles for new wine* (pp. 13–17). Chatto & Windus.
34. Juan-Gil López, J. (s.f.). *Paisajes sonoros: El sonido como elemento de cohesión y diferencia*. Recuperado de <https://www.artesonoro.org/paisajes-sonoros/>
35. Kahn, D. (1999). *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*. MIT Press.
36. Kannenberg, J. (2015). *The Museum of Portable Sound* [Proyecto artístico]. Recuperado de <https://museumofportablesound.com/>
37. LaBelle, B. (2006). *Background Noise: Perspectives on Sound Art*. Continuum.
38. Lévi-Strauss, C. (1971). *Lo crudo y lo cocido* (E. L. Larrañaga, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
39. López, F. (2011). *Schizoanalogías: una lectura de Deleuze y Guattari*. Francisco López. <https://www.franciscolopez.net/schizo.html#n1>
40. 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>
41. Marchán Fiz, S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto: 1960-1974* (3ª ed.). Ediciones Akal.
42. 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/>
43. Ochoa Gautier, A. M. (2014). *Aurality: Listening and knowledge in nineteenth-century Colombia*. Duke University Press.
44. Ortega y Gasset, J. (1925). *La deshumanización del arte*. Revista de Occidente.
45. 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](#)

46. Ramos Torres, J. J. (2016). *¿Una autopsia al arte sonoro? Análisis de su teoría y crítica* (Tesis doctoral). Universidad de Zaragoza, Departamento de Historia del Arte.
47. Rancière, J. (2000). *El reparto de lo sensible: Estética y política*. La Fabrique.
48. Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado* (H. Pons, Trad.). Buenos Aires: Manantial. (Obra original publicada en 2008)
49. Sadin, É. (2020). *La era del individuo tirano: El fin de un mundo común*. Caja Negra.
50. Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: Anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra Editora.
51. Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux: Essai interdisciplines*. Éditions du Seuil.
52. Schafer, R. M. (1977). *The Tuning of the World*. Knopf.
53. Schafer, R. M. (1993). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (V. G. Cazorla, Trad.). Idea Books.
54. Stengers, I. (2008). *En tiempos de catástrofes: Cómo resistir a la barbarie que viene*. La Découverte.
55. Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. Bantam Books.
56. 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/>
57. Thompson, E. (2004). *The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900–1933*. MIT Press.
58. Truax, B. (2001). *Acoustic Communication* (2ª ed.). Ablex Publishing.
59. Vidal Jiménez, R. (2005). *Capitalismo (disciplinario) de redes y cultura (global) del miedo*. Editorial Del Signo.
60. Vindel, J. (2023). *Cultura fósil: Arte, cultura y política entre la Revolución Industrial y el calentamiento global*. Akal.
61. Voegelin, S. (2010). *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*. Continuum.
62. Wishart, T. 2019. *On Sonic Art*. New York: Routledge.