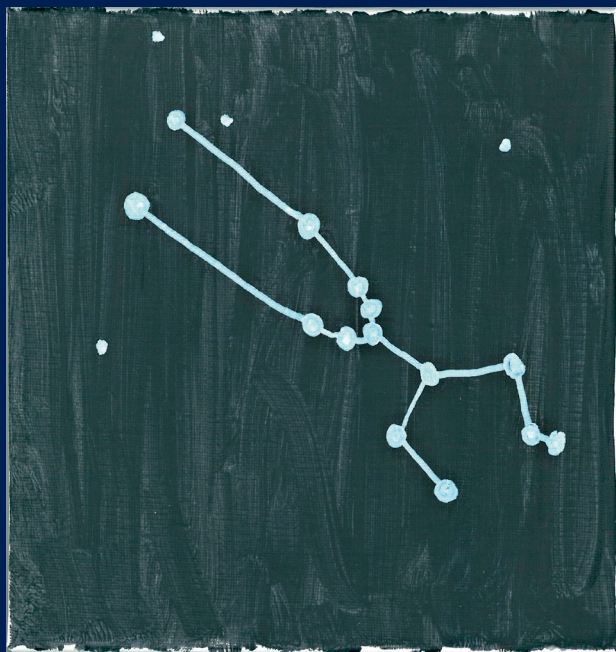


# MeLiS

## 30



Laura Ramírez Sainz /  
Rebeca Cristina López-González (eds.)

# El Metaverso y la virtualidad cultural: literatura, traducción y aprendizaje de lenguas extranjeras

## Reflexiones e investigación



**PETER LANG**

¿Qué es el Metaverso? ¿En qué ámbitos de nuestra vida cultural está presente? ¿Cómo nos condiciona en nuestra reinterpretación de la realidad? ¿En qué puede beneficiarnos desde el ámbito de las Humanidades? ¿Cuáles son sus posibles ventajas y desventajas?

El Metaverso parece haberse convertido en un concepto clave para el inicio de este siglo. Por ello, conviene conocerlo, investigarlo y profundizar en sus múltiples aplicaciones en la cultura y las letras, en definitiva, en el campo de las Humanidades. Esta publicación es precisamente eso: una investigación revisada por pares con grandes dosis de reflexión realizada por diferentes investigadores nacionales e internacionales desde varias disciplinas: la literatura, la enseñanza, la traducción y la cultura. A través de sus reflexiones teórico-prácticas, los capítulos aquí recopilados dan cuenta de algunas de las claves que entraña el Metaverso, siempre desde una sólida, fundamentada y rigurosa perspectiva científica.

**Laura Ramírez Sainz** es Doctora y licenciada en Filología Alemana por la Universidad de Salamanca. Es profesora de Lengua y Lingüística Españolas en la Universidad de Siegen. Entre sus líneas de investigación están la lingüística contrastiva, el cuento clásico europeo en ELE, y la traducción pedagógica.

**Rebeca Cristina López-González** es Doctora y licenciada en Traducción e Interpretación por la Universidade de Vigo y Máster Universitario de Profesorado. Es profesora en Traducción especializada jurídica y económica y Traducción audiovisual e investiga en Literatura infantil y juvenil y el cine de animación.

El Metaverso y la virtualidad cultural: literatura,  
traducción y aprendizaje de lenguas extranjeras

**MeLiS**  
**Medien – Literaturen – Sprachen**  
**in Anglistik/Amerikanistik, Germanistik**  
**und Romanistik**

Herausgegeben von  
Daniel Göske, Angela Schrott,  
Peter Seibert und Jan-Henrik Witthaus

**BAND 30**



**PETER LANG**

Berlin - Bruxelles - Chennai - Lausanne - New York - Oxford

Laura Ramírez Sainz /  
Rebeca Cristina López-González (eds.)

**El Metaverso y la virtualidad cultural:  
literatura, traducción y aprendizaje  
de lenguas extranjeras**

Reflexiones e investigación



**PETER LANG**

Berlin - Bruxelles - Chennai - Lausanne - New York - Oxford

### **Catalogación en publicación de la Biblioteca del Congreso**

Para este libro ha sido solicitado un registro en el catálogo CIP de la Biblioteca del Congreso.

### **Información bibliográfica publicada por la Deutsche Nationalbibliothek**

La Deutsche Nationalbibliothek recoge esta publicación en la Deutsche Nationalbibliografie; los datos bibliográficos detallados están disponibles en Internet en <http://dnb.d-nb.de>.

Ilustración de portada:  
Europa.

© Erik Eisenschmidt Ramírez 2023

ISSN 1611-695X

ISBN 978-3-631-91350-5 (Print)

E-ISBN 978-3-631-91351-2 (E-PDF)

E-ISBN 978-3-631-91352-9 (EPUB)

DOI 10.3726/b21494

© 2024 Peter Lang Group AG, Lausanne  
Publicado por Peter Lang GmbH, Berlín, Alemania

[info@peterlang.com](mailto:info@peterlang.com) - [www.peterlang.com](http://www.peterlang.com)

Todos los derechos reservados.

Esta publicación ha sido revisada por pares. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.

# Índice

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| Prólogo .....                                                          | 7   |
| <i>Azucena Barahona Mora</i>                                           |     |
| El Metaverso en la enseñanza de lenguas extranjeras .....              | 13  |
| <i>Carmen Cayetana Castro Moreno y Kurt Rüdinger</i>                   |     |
| Poesía y traducción en el Metaverso: aprendizaje<br>del alemán .....   | 25  |
| <i>Amal Conesa Erragbaoui</i>                                          |     |
| Del verso al Metaverso: <i>Error 404</i> de Begoña M. Rueda .....      | 47  |
| <i>María Isabel Fernández García; Gregorio De Gregoris</i>             |     |
| Metaverso vs. Sono(e)sfera digital: la audioserie <i>Caso 63</i> ..... | 61  |
| <i>Laura Ramírez Sainz</i>                                             |     |
| Literatura y Metaverso: el cuento clásico europeo .....                | 75  |
| <i>María Dolores Rodríguez Melchor</i>                                 |     |
| Ted Chiang y sus exploraciones del Metaverso .....                     | 93  |
| <i>Ángel Ruiz Blanco</i>                                               |     |
| Using the Metaverse as a Digital Learning Tool .....                   | 105 |
| <i>Graciela Tissera</i>                                                |     |
| Metaverso: aspectos y variantes en imágenes<br>cinematográficas .....  | 117 |

*Pilar Úcar Ventura*

Autora, Creadora y Protagonista: experiencia el  
el Metaverso ..... 131

María Isabel Fernández García; Gregorio De Gregoris

*Alma Mater Studiorum – Universidad de Bolonia*

## Metaverso vs. Sono(e)sfera digital: la audioserie *Caso 63*

**Resumen:** En el presente trabajo se propone una reflexión sobre los rasgos distintivos de la sono(e)sfera digital frente al Metaverso. Para alcanzar esta finalidad se ha tomado como corpus de referencia una ficción distópica en formato sonoro: la audioserie en pódcast *Caso 63* (Spotify, 2020–2022). Una ficción que sumerge profundamente al oyente en el futuro para analizar críticamente su presente. El análisis del tejido sonoro (urdimbre y trama) del primer episodio de esta audioserie permite aprehender y comprender cómo la sono(e)sfera, con su compleja arquitectura, teletransporta al oyente a su crudo presente a través de la imaginación y la abstracción.

**Palabras clave:** Metaverso, sono(e)sfera, ficción sonora, pódcast, tejido sonoro.

**Abstract:** The work presented proposes a reflection on the distinctive features of the digital sonosphere versus Metaverse. In order to achieve these objectives, a dystopian fiction in sound format has been taken as a reference corpus: the audio series in podcast *Case 63* (Spotity, 2020–2022). A fiction that immerses the listener deeply in the future in order to critically analyse the present. The analysis of the sound fabric (warp and weft) of the first episode of this audio series allows us to apprehend and understand how the sonosphere, with its complex architecture, teleports the listener into the raw present through imagination and abstraction.

**Keywords:** Metaverse, sonosphere, sound fiction, podcast, sound fabric.

### Índice

|     |                                                             |    |
|-----|-------------------------------------------------------------|----|
| 1.  | Escenario de la investigación                               | 62 |
| 2.  | El Metaverso                                                | 62 |
| 2.1 | Aspectos cognitivos                                         | 62 |
| 2.2 | Modelo de funcionamiento de la mente humana y del Metaverso | 63 |
| 3.  | La sono(e)sfera                                             | 64 |
| 3.1 | Definición y aspectos                                       | 64 |
| 3.2 | Sono(e)sfera y <i>podcasting</i>                            | 65 |
| 3.3 | Aspectos de antropología y filosofía del sonido             | 65 |
| 4.  | Metaverso vs. sono(e)sfera                                  | 66 |
| 5.  | El caso de la audioserie <i>Caso 63</i>                     | 67 |

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 5.1 La audioserie                                                                      | 67 |
| 5.2 Análisis cualitativo del tejido sonoro del primer episodio de la primera temporada | 67 |
| 6. Conclusiones                                                                        | 70 |
| 7. Bibliografía                                                                        | 71 |

## 1. Escenario de la investigación

La presente investigación se inscribe dentro del proyecto piloto *Voci del DIT / Voci dal DIT* [VDIT], ideado por el *Centro di Studi Trasversali su Teatro e Interculturalità* del *Dipartimento di Interpretazione e Traduzione* de la Universidad de Bolonia, Campus de Forlì. La finalidad de VDIT es crear un repositorio virtual multilingüe de pódcast, abierto al público (Fernández García y Grimaldi, 2020; López Villafranca y Olmedo Salar, 2020): un mundo sonoro y polifónico que incorpora la *performance* en el proceso formativo para desarrollar la competencia comunicativa intercultural y la empatía etnocultural (Fernández García et al., 2009). Se trata, pues, de una propuesta de innovación didáctica que incentiva un aprendizaje lingüístico caleidoscópico y que conjuga el convivio con el tecnovivio (Dubatti, 2003; Dubatti, 2015).<sup>1</sup>

La reflexión que se propone se ha originado en el siguiente contexto: cotejar la sono(e)sfera digital y el Metaverso respecto a la capacidad de estimular la imaginación, la reflexión y la abstracción en ámbito educativo.

## 2. El Metaverso

### 2.1 Aspectos cognitivos

La palabra *Metaverso* aparece por primera vez en la novela *Snow Crash* (Neal Stephenson), publicada en 1992, donde, como acrónimo del prefijo *meta-* más la palabra *universo*, se refiere a un “mundo digital tridimensional —una experiencia de realidad virtual compartida— que permitía a los usuarios evadirse de un mundo físico que había perdido interés” (Riva y Wiederhold, 2022, p.355).<sup>2</sup> El *Metaverso* actual, en cambio, se refiere a la

---

1 Ya se puede acceder libremente al repositorio de pódcast a través del portal institucional del Centro [<https://centri.unibo.it/tratea/it/canale-podcast-le-voci-del-dit>] y del canal Voci del DIT / Voci dal DIT en la plataforma Spotify [<https://open.spotify.com/show/6EjKEc9tHqqvcJ4f8GflUz>].

2 Traducción de los autores.

“interrealidad, es decir, la fusión del mundo virtual con el mundo físico” (ibid., p.356).<sup>3</sup>

Como consecuencia de esta fusión que se da en el Metaverso, las acciones realizadas en el mundo físico influyen en la experiencia que se da en el mundo virtual y viceversa. Los dos mundos se comunican gracias a los *gemelos digitales* (*digital twins*), “clones virtuales de objetos reales, conectados directamente con sus homólogos físicos” (ibid., p.356).<sup>4</sup> Gracias a estos *gemelos digitales*, a través de visores de realidad virtual (RV) o de realidad aumentada (RA), “podremos ver e interactuar en nuestro entorno físico con personas y objetos digitales; o ver e interactuar con personas y objetos reales dentro de entornos virtuales” (ibid., p.356).<sup>5</sup> El movimiento físico se transmite de esta forma al ámbito digital, en donde la proyección de un cuerpo real es un avatar que, como consecuencia, también se moverá. Si se toca un avatar en el ámbito digital, este proporciona una “retroalimentación áptica” (*haptic feedback*) en el mundo real (ibid., p.356).

Según los neurocientíficos, es posible experimentar el mundo interreal (entre el real y el virtual) gracias a neuronas relacionadas con la identificación de límites geométricos dentro del ambiente explorado: dos tipos de neuronas, *place cells* y *border cells*, que juntas se denominan *neuronas GPS*, porque nos permiten sentir nuestra presencia en el entorno en el que estamos y nos movemos (cf. ibid., p.356). Las neuronas GPS son fundamentales para la construcción de nuestra “memoria autobiográfica”, ya que nosotros asociamos nuestras experiencias a las emociones que las acompañan, sean positivas o negativas, y es fundamental el entorno en el que experimentamos nuestras emociones (ibid., p.356).

## 2.2 Modelo de funcionamiento de la mente humana y del Metaverso

Según los expertos de ciencias cognitivas, el éxito del Metaverso depende del hecho de que su funcionamiento sea parecido al de la mente humana. Se contemplará primero, por lo tanto, el modelo cognitivo de la mente (ibid., p.356). Toda intención de movimiento se basa en la interacción de dos sistemas que interactúan: la predicción y la acción. El sistema de predicción (basado en el entorno físico) procesa las acciones, las sensaciones,

---

3 Traducción de los autores.

4 Traducción de los autores.

5 Traducción de los autores.

las percepciones que se reciben o se van a recibir, incluso antes de la acción motriz, en el espacio circunstante (entorno físico). El sistema de acción (basado en el cuerpo) es el que da las órdenes de movimiento y analiza el resultado de la acción.

El Metaverso funciona de manera parecida, porque los dos sistemas cognitivos que interactúan siguen funcionando, solo que en el Metaverso está mediado (Riva y Wiederhold, 2022, p.356). El sistema de predicción funciona mediante la realidad virtual o aumentada, que prevé las consecuencias del movimiento del autor humano para construir así las sensaciones y percepciones. La acción está mediada por la recepción e inducción de sensores, que participan también en el análisis de la acción. Por esta razón, en el modelo de funcionamiento del Metaverso el cuerpo interactúa con un entorno virtual. En el Metaverso, “el sentido de presencia depende de la capacidad del Metaverso de prever cómo la mente simula la realidad para luego generar contenido digital coherente con estas predicciones” (ibid., p.356).<sup>6</sup> Se trata de una “tecnología transformativa”, porque incide en la forma de pensar la realidad, a diferencia de las “tecnologías persuasivas”, que inciden en la forma de actuar, como la televisión y las redes sociales (ibid., p.356).

### 3. La sono(e)sfera

#### 3.1 Definición y aspectos

Como teatro para la escucha inmersiva, la *sono(e)sfera* es un ambiente aural en el que los sujetos se sumergen cuando lo que escuchan les absorbe totalmente. La palabra *sono-esfera* la utilizó Sloterdijk (1995, p.30 como se citó en Barbeito y Fajula, 2009), acercándola al término *paisaje sonoro* (*soundscape*), creado por Schafer (1994: 10 como se citó en Barbeito y Fajula, 2009) para referirse al “entorno acústico”, al “campo sonoro total, cualquiera que sea el lugar en el que nos encontremos”. Barbeito y Fajula (2009, p.2) llaman *sono-esfera digital* a un “nuevo entorno” en el que, además de los sonidos presentes en el espacio circunstante de quien escucha, se añaden los sonidos de “nuevos medios y nuevos dispositivos” como “radio digital, TDT, teléfonos móviles, Internet, dispositivos móviles mp3, etc” (ibid., p.5).

---

6 Traducción de los autores.

### 3.2 Sono(e)sfera y *podcasting*

Como evolución de la radio, gracias también a la evolución y difusión de los nuevos medios digitales (Menduni, 2016, pp.118–134), se ha impuesto, y se sigue imponiendo cada vez más, el *podcasting*. Se trata de un fenómeno de *re-mediación de la radio* (Bonini, 2022). Su afirmación y difusión deriva, sobre todo, de que encarna una “nueva materialidad de la radio” (Hilmes, 2013, pp.44–52). Esto conlleva que también se pueda acceder a la radio a través de un canal visual como las pantallas (*screen-based radio*) de dispositivos móviles. Este aspecto ha permitido que se esté desarrollando una “forma cultural nueva e híbrida” (Bonini, 2022, p.22), que abarca y engloba música, teatro, radio, diseño gráfico y televisión. Para Hilmes (2013, p.43), esta radio concebida como conglomerado —cada vez más hibridado de contenidos empaquetados para su distribución multidispositivo, multicanal y multimedia— comporta revolucionar la forma de crear textos sonoros (*soundwork*). En este contexto, el *podcasting* irrumpe con fuerza y abre nuevas opciones para distribuir productos seriales radiofónicos (ibid., p.43). Como consecuencia, se estrenan nuevos escenarios creativos y productivos. Las plataformas de distribución (como, por ejemplo, Spotify) invierten tiempo y mucho dinero en producciones sonoras de calidad que se idean y realizan siguiendo las métricas de audiencia. En fin, el *podcasting* representa la última forma, mediada, de un antiguo rito: estar sentados alrededor del fuego escuchando historias (Zumthor, 2001). Sin embargo, en este caso es la red, la transmisión tecnológica mediadora, la verdadera protagonista. Alrededor de la red se constituyen la socialidad, la comunidad, el relato.

### 3.3 Aspectos de antropología y filosofía del sonido

La potencia del sonido es un hecho ya constatado en las culturas primitivas. En las primeras culturas superiores se pensaba, y se piensa, que la creación es una emanación sonora. Basta recordar la metáfora primigenia del “grito luminoso de la aurora, de la que procede el universo” (Schneider, 1979, p.151). La substancia acústica no solo se oye, se puede ver encarnada en la metamorfosis de las estaciones, del sol, del día y de la noche, en el movimiento de los árboles, de los animales, de los seres humanos (ibid., p.150–158).

Al ser sonido, la voz tiene origen divino, luego es metafísica. Al emanar del cuerpo, la voz tiene origen natural, luego es materia física (Bologna, 1992; Fónagy, 1983). La fuerza de las palabras reside, pues, en

el sonido, en la fuerza de la voz (Schneider, 1979, pp.163–165; Calame-Griaule, 1982, p.27, citado en Bologna 1992, p.78; Combarieu, 1982, pp.147–148).

#### 4. Metaverso vs. sono(e)sfera

La potencia atávica del sonido, de la voz y de la narración oral, unida a la capacidad de inmersión que ofrece, ha empujado a cotejar la sono(e) sfera con el Metaverso con la finalidad de sondear la repercusión que tal comparación puede tener en el ámbito educativo. Este cotejo se realizará siguiendo las reflexiones del Michel Chion sobre la ilusión audiovisual. Según Chion (1994, pp.10–11), la percepción auditiva es más rápida y definida que la visual. Esto se debe a que el ojo necesita moverse en el espacio y requiere tiempo para definir la percepción de una imagen o un movimiento rápido. En cambio, la percepción auditiva es más definida, y puede perfilarse aún más cada vez que se repite el estímulo, circunstancia que no ocurre con la percepción visual. Tal y como indica Chion, el “valor figurativo de un sonido en sí generalmente no es específico” (ibid., pp.22–23). En audio-visión, por ejemplo, el sonido de una sandía aplastada se puede aplicar en dos escenas diferentes con resultados divergentes: en una película de guerra, se puede adoptar como un efecto *foley* que reproduce el sonido de un carro de combate aplastando a un ser humano; en una película cómica se usa como fuente real de una verdadera sandía aplastada.

El sonido sin imagen puede ser, por lo tanto, polisémico, llevando el oyente a generar más de una imagen. De esta forma, impresiones vagas pueden definirse más con el desarrollo del proceso de interpretación del texto auditivo o permanecer como perfiles interpretativos.

La escucha de un texto, al igual que la lectura, fomenta y hace crecer el pensamiento abstracto; la capacidad de abstracción, que se ha desarrollado gracias al uso del lenguaje, ha sido fundamental para evolucionar hacia el *Homo sapiens*. La lectura permite, pues, crear imágenes mentales, desarrollando así el pensamiento lógico-deductivo (Sartori, 2000).

La sono(e)sfera puede aprovechar el valor *superlativo* de la voz acusmática (no visualizada, sin cuerpo, es decir, sin imagen de quien la emite) por ser fuertemente evocativa (Chion, 2000). Cuando se visualiza su fuente, la voz parece perder su poder *mágico* (ibid.). Incluso en la relación con el vídeo, es decir, en el audio-vídeo, las imágenes que permanecen en la memoria después de haber visto una película o un vídeo, no son las que se muestran en la pantalla/vídeo, sino que son imágenes más complejas,

son representaciones de carácter mental debido al aporte del componente audio (ibid.).

## 5. El caso de la audioserie *Caso 63*

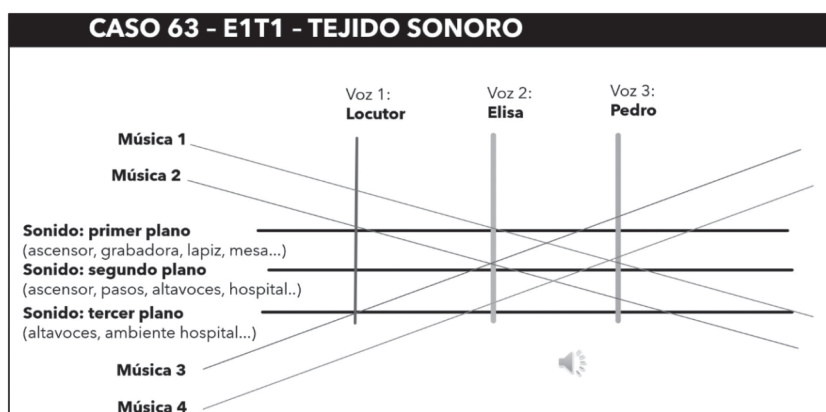
### 5.1. La audioserie

Para dar cuenta de la sencilla complejidad de la sono(e)sfera, complejidad que deriva de su potencia evocadora y creadora de imágenes, se propone un primer análisis, solo cualitativo, del tejido sonoro del primer episodio de un pódcast de éxito en lengua española: la audioserie *Caso 63*, producida y realizada en Chile por Emisor Podcasting, con el apoyo de Spotify. Se trata de un relato distópico: cuenta la historia de una psiquiatra y sus sesiones terapéuticas con un paciente que dice ser un viajero en el tiempo. Este viajero proviene de *un* futuro para salvar *un* presente del brote de una pandemia. El guion de Julio Rojas (Rojas et al., 2020–2021) se inspira en un hecho real del que el propio autor fue testigo, y se escribió y grabó durante el confinamiento por COVID-19. La audioserie ganó el Premio Ondas Globales del Pódcast al mejor pódcast de ficción 2022; se ha traducido ya a cuatro idiomas (bengalí, hindi, inglés y portugués), y la versión original ya ha llegado a la tercera temporada.

### 5.2 Análisis cualitativo del tejido sonoro del primer episodio de la primera temporada

El análisis del tejido sonoro de *Caso 63* E1T1, *La historia con la que crecí*, se ha efectuado con el programa de análisis audiovisual ELAN (2022). En línea con el modelo narrativo distópico (Orazi, 2020, p.17) el audiodrama empieza *in medias res*, para “crear un ambiente de expectativas” que al mismo tiempo “despierta el deseo de recuperar, página tras página, aquellos elementos que permiten recuperar los antecedentes de la historia”. Se oye una música (1) (véase figura 1), compuesta por pocos sonidos prolongados y distorsionados, que acompaña toda la narración sonora. La voz de un locutor se limita a anunciar el título de la serie, el número y el título del episodio. Luego sigue la música de fondo (1), se oyen pasos, un bip electrónico, se abre una puerta, siguen los pasos, otro bip y la voz de la protagonista, la psiquiatra Elisa Aldunate, que está grabando la introducción a la “primera sesión” del *Caso 63*. Después de un breve diálogo para recoger los datos del paciente —Pedro Roiter declara que “viene del año 2062”—, se oye la música de fondo (1), a la que se añaden las músicas (2) y (3) y, a continuación, un *flashback* de la grabación del

“informe de ingreso” de la doctora Aldunate. Elisa, cuando está sola, va dictando la historia clínica del paciente psiquiátrico, un dictado acompañado por ruidos de pasos, la puerta de un ascensor, el bip de la grabadora. Después del *flashback* del informe de ingreso vocal, se repite el diálogo de la presentación inicial y la conversación/entrevista continúa durante todo el episodio. Al final de cada episodio, la voz del locutor, acompañada musicalmente por el motivo de presentación de la serie —música (5)— lee los créditos finales (del minuto 13:30 al 14:30).



**Figura 1.** Representación del tejido sonoro del primer episodio de la primera temporada de la audioserie *Caso 63, La historia con la que crecí*, detectado perceptivamente a través del análisis audio con el programa ELAN (2022).

La representación del tejido sonoro (figura 1) se ha realizado a partir de la definición perceptiva de los elementos propios de la estructura del audiodrama (voces, ruidos/sonidos ambientales, música). La detección de los tres planos de profundidad de los sonidos ambientales (correspondientes a la distancia del micrófono o al nivel del volumen —en el caso de los ruidos añadidos en fase de montaje) (Volpini et al., 2020) se ha efectuado siguiendo la percepción acústica personal del analista. A este respecto, se señala que la asignación de los ruidos a uno u otro plano se ha dispuesto, también, imaginando el paisaje sonoro recreado: por ejemplo, el ruido del papel y del lápiz o pluma que escribe se ha asignado al primer plano, el más cercano a las voces, aunque el volumen se perciba con un nivel parecido o, incluso, más bajo que el de los pasos en los pasillos del hospital (segundo plano) o del altavoz (segundo o tercer plano). La música adquiere una dimensión emotiva, proporcionando tono y sugestión a la imagen generada por la narración y los ruidos (cf. *ibid.*).



**Figura 2.** Gráfico de la densidad de anotaciones (segmentaciones en este caso) creado por el programa ELAN (2022).

Como se puede notar en el gráfico de la densidad de segmentaciones, creado por el programa ELAN (figura 2), el número y la longitud de los segmentos relativos a Elisa y Pedro, la alternancia de las respectivas voces es bastante regular: no hay turnos excesivamente largos. También es regular la frecuencia de los silencios: cuando termina el turno de una voz, no se solapa con el turno de la otra o viceversa. En los momentos de silencio de ambos —que en la figura 2 corresponde a cuando coinciden los dos espacios en blanco— sigue el ruido de fondo (primer y tercer plano) y las músicas (1 y 4). El ruido de fondo, o sonido ambiental, en tercer plano (N3: *background*, en la figura 1) se percibe a lo largo de casi todo el episodio. Este recurso es necesario para mantener la sugerencia/sugestión del espacio, que corresponde a la misma ambientación. Por el contrario, los ruidos en primer plano aparecen más limitados, para dejar espacio a la conversación (las voces en primer plano, con un volumen más alto). La función de los ruidos ambientales en el audiodrama es, precisamente, la de crear el espacio: como no se puede ver, hay que evocarlos. Lo mismo sucede con la música: evoca el estado de ánimo, porque la expresión facial y gestual de actores y actrices no se puede percibir visualmente (Volpini et al., 2020).

El análisis mediante el programa ELAN (2022) ha permitido detectar las diferentes funciones del pitido agudo (bip) de la grabadora, un sonido que empieza como diegético y que luego se va transformando en extradie-gético, aunque apenas se perciba, ya que roza los límites de la percepción subliminal. Quizá, precisamente por esta razón, incide y repercute en los efectos de sentido del relato sonoro. Ese pitido agudo inicia cuando la doctora empieza a grabar la historia clínica del paciente y continua, con el volumen muy bajo, a lo largo de toda la entrevista/conversación entre Elisa y Pedro, aunque con frecuencia irregular. Esta irregularidad es la

que convierte este sonido en extradiagético, porque no es real/verosímil que el bip de un equipo electrónico suene con una frecuencia irregular: el número de percusiones/latidos/pulsaciones por minuto pasa de 40–46 al comienzo y alcanza los 65–70 en el momento de máxima tensión dramática, para luego bajar de nuevo a 46–50. Se detectan, pues, tres tipos de frecuencia con variaciones muy significativas, cuando las variaciones dentro de cada tipo de frecuencia tampoco parecen tener una regularidad. Es un sonido que se mueve entre la realidad representada y la narración, porque remite al sonido *real* de la grabadora, pero la variación de su frecuencia depende del ritmo de la narración y no del ritmo/funcionamiento de un dispositivo electrónico.

El sencillo pitido agudo de la grabadora es un elemento que se puede considerar subliminal y que contribuye, sin duda alguna, a la sugestión de estar escuchando una historia entre el sueño (entre sueños) y la realidad (la percepción imaginada). La función enunciativa de ese sencillo bip (un aporte no verbal) incide y repercute con fuerza en el efecto distópico del texto (verbal) y de la narración sonora en su globalidad. Un efecto que entronca con experiencias estéticas clásicas. Por ejemplo, con la estética de un Piranesi (1720–1778), que convierte la arqueología del pasado “en materia prima del futuro” (Argullol, 1990, p.29). La fuerza de la arqueología del presente de *Caso 63* reside en que reelabora, en su dimensión trágica, uno de los presentes posibles y lo transforma en un pasado posible desde la perspectiva de uno de los futuros (salvíficos) posibles.

## 6. Conclusiones

El Metaverso promete un entorno interreal con imágenes captadas de la realidad o de los videojuegos y con una inmersión fundamentalmente sensorial. En el Metaverso, la relación con otros seres humanos, o está ausente, o está mediada por proyecciones y sensaciones artificiales. ¿Tiene sentido plantearse si el Metaverso se propone modificar la manera de pensar y sentir en los adolescentes y jóvenes? Ante la falta, aún, de datos objetivos, la evidencia parece corroborar el hecho de que no ayude a distinguir y deslindar los límites existentes entre lo real/lo auténtico y lo falso/lo aparente —como sucede a diario con las noticias falsas, las redes sociales, *Tik Tok*, YouTube, etc. ¿Cuál es, pues, el problema fundamental del *homo videns* y, en el futuro, del “Ser digital” (Negroponte, 1995; citado en Sartori, 2000, pp.33) El problema es la fragmentación de la información que, como consecuencia, conduce a la fragmentación del yo —lo cual no implica el nacimiento de identidades múltiples. El *Homo videns* se configura, Por tanto, como sujeto del “post-pensamiento” (ibid.,

p.34): el pensamiento fragmentado, sin nexos causales o consecuenciales, sin linealidad, ni lógica. En otras palabras, es un proceso u operación que no conduce hacia el pensamiento abstracto.

En oposición al Metaverso, la sono(e)sfera se propone como experiencia inmersiva, donde no se pierde el contacto con lo real/auténtico, donde los sentidos y las personas son *reales/auténticas*. ¿Y, por qué? Por el poder *mágico* de la voz acusmática. El tejido sonoro, urdido con precisión matemática, le brinda al escuchante la oportunidad de realizar una *transacción* entre el yo y el texto sonoro. Puede ser esta, quizá, una estrategia eficaz para preservar al *Homo sapiens* en la era del *Homo videns*. Las nuevas formas de narración sonora serial, con un diseño de sonido cada vez más refinado, pueden ser un medio para acercarse a jóvenes y adolescentes, sobre todo a través de las mismas plataformas (por ejemplo, Spotify) que ellos/as usan para consumir música, a través de pantallas móviles (Pedrero-Esteban et al., 2019). Pueden ser, sobre todo, una vía para acercarlos a la literatura, incentivar la lectura y fomentar el desarrollo del pensamiento abstracto a través de un bip bip irregular, grabado y cincelado con, y en, las ruinas del presente.

## 7. Bibliografía

- Argullol Murgadas, Rafael (1990). La pérdida del centro: Piranesi y Baudelaire. *Revista de Occidente*, 115, 27–40.
- Barbeito, María Luz y Fajula, Ana (2009). La sono-esfera digital como nuevo entorno creativo. En Francisco García (Ed.), *Actas del I Congreso Internacional Ciudades Creativas* (pp.577–591). Madrid: Icono 14.
- Bologna, Corrado (1992). *Flatus vocis. Metafisica e antropologia della voce*. Bolonia: Il Mulino.
- Bonini, Tiziano (2022). Podcasting as a hybrid cultural form between old and new media. En Mia Lindgren y Jason Loviglio (Eds.), *Routledge Companion to Radio and Podcast Studies*. Londres: Routledge, 19–29. [Versión pre-impresión] Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/358978959\\_Podcasting\\_as\\_a\\_hybrid\\_cultural\\_form\\_between\\_old\\_and\\_new\\_media\\_PRE-PRINT](https://www.researchgate.net/publication/358978959_Podcasting_as_a_hybrid_cultural_form_between_old_and_new_media_PRE-PRINT)
- Calame-Griaule, Geneviève ([1965] 1982). *Etnologia e linguaggio. La parola presso i Dogon*. Turín: Bollati-Boringhieri.
- Chion, Michel ([1990] 1994). *L'Audio-Vision*. París: Editions Nathan (traducción y edición inglesa por Claudia Gorbman), *Audio-vision: sound on screen*, Nueva York: Columbia University Press.
- Chion, Michel (2000). L'audio-visione: riflessioni sul rapporto suono/immagine. Entrevista de Valeria Bruni y Silvana Vassallo. *Km/n Quadrimestrale di Arti e Comunicazione*. Anno I, n. 0, 21–25. Recuperado de: <https://www.lacritica.net/bruni.htm>

- Combarieu, Jules ([1909] 1982). *La musique et la magie: Étude sur les origines populaires de l'art musical, son influence et sa fonction dans les sociétés*. París: Alphonse Picard et Fils, Éditeurs (edición italiana por Maurizio Papini, *La musica e la magia*. Milán: Arnoldo Mondadori Editore).
- Dubatti, Jorge (2003). *El convivio teatral: teoría y práctica del teatro comparado*. Buenos Aires: Atuel.
- Dubatti, Jorge (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44–54. Recuperado de: [http://artescenicass.ucaldas.edu.co/downloads/artescenicass9\\_5.pdf](http://artescenicass.ucaldas.edu.co/downloads/artescenicass9_5.pdf)
- ELAN (Version 6.4) [programa informático] (2022). Nimega: Max Planck Institute for Psycholinguistics, The Language Archive. Recuperado de: <https://archive.mpi.nl/tla/ELAN>
- Fernández García, María Isabel (2009). Jaque a Don Juan. La construcción del texto dramático en el escenario de la didáctica de la traducción. En María Isabel Fernández García, Maria Giovanna Biscu y Marie Line Zucchiatti (Eds.), *L'esperienza teatrale nella formazione dei mediatori linguistici e culturali* (pp.19–53). Bolonia: Bolonia University Press.
- Fernández García, María Isabel, y Grimaldi, Ivonne Lucilla Simonetta (2020). L'audiodramma: un oceano-eco multisensoriale per la formazione dei mediatori linguistici interculturali. En Carlo Nofri (Ed.), *La figura del mediatore linguistico e culturale nell'era digitale* (pp.75–89). Florencia: Franco Cesati Editore.
- Fónagy, Iván (1983). *La vive voix*. París: Payot.
- Hilmes, Michele (2013). The new materiality of radio: sounds on screens. En Michele Hilmes y Jason Loviglio (Eds.), *Radio's New Wave* (pp. 43–61). Nueva York: Routledge.
- López Villafranca, Paloma, Olmedo Salar, Silvia (Eds.) (2020). *El radio-teatro. Olvido, renacimiento y su consumo en otras plataformas*. Salamanca: Comunicación social, Ediciones y Publicaciones.
- Menduni, Enrico (2016). *Televisione e radio nel XXI secolo*. Bari-Roma: Laterza.
- Negroponte, Nicholas (1995). *Being Digital*. Nueva York. New York: Alfred A. Knopf.
- Orazi, Veronica (2020). Le distopie narrative. Prefazione. En Paolo Gaetano Napoli *An easy world. Sogni distopici*. Turín: Pathos Edizioni, 11–23.
- Pedrero-Esteban, Luis-Miguel, Barrios-Rubio, Andrés y Medina-Ávila, Virginia (2019). Teenagers, smartphones and digital audio consumption

- in the age of Spotify. *Comunicar*, 60, 103–112. Doi: <https://doi.org/10.3916/C60-2019-10>
- Riva, Giuseppe y Wiederhold, Brenda (2022). What the Metaverse Is (Really) and Why We Need to Know About It. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(6), 355–359. Recuperado de: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2022.0124>
- Rojas, Julio; Zegers, Antonia; Cantillana, Nestor; Tapia, Francisco; Parada, Alejandro y Vilches, Álex; Mowat (2020–2021). *Caso 63. Audioserie* (Episodio 1, Temporada 1). Chile: Emisor Podcasting & Spotify Studios.
- Sartori, Giovanni (2000). *Homo videns. Televisione e post-pensiero*. Roma-Bari: Laterza.
- Schafer, Raymond Murray (1994). *The Soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Rochester: Destiny Books.
- Schneider, Marius (1979). *Il significato della musica*. [traducción italiana del francés y del alemán por Aldo Audisio, Agostino Sanfratello y Bernardo Trevisan]. Milán: Rusconi.
- Sloterdijk, Peter ([1994] 1995). *En el mismo barco. Ensayo sobre la hiperpolítica*. Madrid: Siruela.
- Volpini Sisó, Federico, Ruiz Lara, Isabel y Ortiz Sobrino, Miguel Ángel (2020). Un espacio en el tiempo: sonido, profundidad, paisaje. En Paloma López Villafranca y Silvia Olmedo Salar (Eds.), *El radioteatro. Olvido, renacimiento y su consumo en otras plataformas* (pp. 79–89). Salamanca: Comunicación social, Ediciones y publicaciones.
- Zumthor, Paul ([1983] 2001). *Introduction à la poésie orale* (traducción italiana por Costanzo Di Girolamo, *La presenza della voce. Introduzione alla poesia orale*, Bolonia: Il Mulino). París: Seuil.