

Die Stadt

FIELDS

VR Experience soundtrack

La cuestión del umbral:

La música electrónica y la realidad virtual como territorios del mismo espacio.

Correspondencias entre el sonido inmersivo y la experiencia virtual.

Existen experiencias que no pueden observarse desde fuera. Carecen de marco, de distancia, de un lugar desde donde contemplarlas con seguridad. Exigen algo más: que el cuerpo se adentre, que los sentidos se rindan, que la frontera entre el yo y el entorno se vuelva permeable. La música electrónica ambiental y la realidad virtual comparten esa misma ambición radical: no crear objetos para ser percibidos, sino espacios para ser habitados.

Durante siglos, el arte se organizó en torno a la separación. La pintura tenía su marco; la sinfonía, su escenario; el espectador, su lugar asignado en la oscuridad de la sala. La experiencia estética era un acto de contemplación a distancia. Lo que ha ocurrido en las últimas décadas —primero en los márgenes del arte sonoro y luego en los laboratorios de la realidad virtual— es una inversión de ese principio: el umbral se convierte en el centro de la obra.

1. El espacio como material

Antes de que la realidad virtual existiera como tecnología, algunos artistas ya habían comprendido que el sonido podía construir arquitecturas invisibles. **Brian Eno**, al desarrollar el concepto de música ambiental en la década de 1970, no componía canciones: diseñaba entornos. Su idea de que la música debía funcionar como «la luz y la atmósfera de una habitación» anticipa con precisión lo que la realidad virtual haría décadas después con la imagen: convertir el medio en el espacio que lo contiene.

Esta intuición tiene antecedentes más profundos. La *Gesamtkunstwerk* de Wagner — la obra de arte total que fusionaría música, drama, espacio e imagen — ya soñaba con una experiencia que envolviera por completo al espectador. Lo que la tecnología contemporánea ha logrado es llevar ese sueño a su conclusión lógica: los auriculares que borran el mundo exterior, los altavoces que rodean el cuerpo, los entornos generativos que responden a la presencia del visitante.

Dos pioneros de la música electrónica tradujeron esa misma ambición en gestos tecnológicos concretos, décadas antes de que la VR existiera como medio. **Jean-Michel Jarre** convirtió el propio concierto en espectáculo total — eventos audiovisuales monumentales donde arquitectura, luz y sonido se fundían en un solo campo inmersivo mucho antes de que los visores hicieran esa fusión portátil. Más recientemente, con *Oxymore* (2022), compuso directamente en audio espacial: no un objeto estéreo para reproducir, sino un espacio tridimensional para recorrer. **Mike Oldfield** fue todavía más lejos. Con *Tr3s Lunas* (1994), uno de los primeros álbumes publicados como videojuego interactivo, permitió que el oyente navegara su música como un territorio explorable en lugar de una secuencia fija — un ensayo temprano e inequívoco de lo que *Fields* completa ahora con realidad virtual en tiempo real.

En instalaciones como las de **Ryoji Ikeda**, el sonido no acompaña a la imagen: ambos son lo mismo expresado en diferentes registros. Sus espacios de datos y frecuencias puras transforman las salas de exposiciones en instrumentos de percepción, donde el visitante no observa una obra, sino que se integra en ella. **Alva Noto** opera con una lógica similar: la geometría sonora ocupa el espacio físico con la misma precisión que la escultura.

2. Arte generativo y naturaleza digitalizada: el paisaje como código

Uno de los impulsos más persistentes en la confluencia de la música electrónica y la realidad virtual es el deseo de reinventar la naturaleza desde dentro del código. No para reproducirla —fotografiarla, filmarla, exhibirla— sino para extraer su lógica interna y reconstruirla como experiencia sensorial.

TeamLab, el colectivo japonés de arte digital, lleva años explorando este territorio. En sus instalaciones, los visitantes caminan entre cascadas de luz que responden a su movimiento, entre bosques de partículas que siguen las leyes del agua y el viento, pero que no pertenecen a ningún mundo físico. El resultado no es una naturaleza simulada: es una naturaleza posible, un ecosistema que solo puede existir en el espacio entre el algoritmo y la percepción humana.

Marshmallow Laser Feast, el colectivo británico, lleva esta idea a sus límites más orgánicos. En obras como *In the Eyes of the Animal* o *We Live in an Ocean of Air*, la realidad virtual transporta al espectador al interior de un bosque visto a escala molecular, donde el oxígeno se hace visible y el tiempo de los árboles se vuelve tangible. El sonido que acompaña estas experiencias no es música en el sentido convencional: es textura, frecuencia, la resonancia de los seres vivos.

En el ámbito sonoro, artistas como **Aes Dana** construyen paisajes electrónicos de densidad similar: capas de síntesis que imitan la complejidad fractal de los sistemas naturales, donde ningún elemento es aleatorio, pero tampoco está completamente controlado. Su música no describe un paisaje; genera las condiciones perceptivas para habitarlo.

3. Tiempo suspendido: contemplación y tecnología

Existe un prejuicio generalizado sobre la tecnología: que acelera, fragmenta y distrae. Sin embargo, algunas de las experiencias tecnológicas más significativas de los últimos años han buscado precisamente lo contrario: la dilatación del tiempo, la atención sostenida, el silencio interior.

Char Davies, pionera de la realidad virtual contemplativa, creó en 1995 una obra titulada *Osmose* que sigue siendo una referencia ineludible. En ella, el visitante navegaba por un mundo virtual utilizando únicamente la respiración y el equilibrio corporal. Sin joysticks, sin mandos: solo la conciencia del propio cuerpo como interfaz. El resultado fue una experiencia radicalmente lenta, casi meditativa, en la que la tecnología se desvaneció para dar paso a algo parecido a la contemplación.

Ese mismo anhelo de lentitud y presencia impregna la música de **Jon Hopkins**, cuyas composiciones electrónicas —diseñadas explícitamente para alterar los estados de conciencia— comparten con la mejor realidad virtual contemplativa una estructura común de profundidad gradual: la experiencia que comienza en la superficie y desciende, capa a capa, hacia algo sin un nombre preciso, pero que el cuerpo reconoce.

Caterina Barbieri trabaja con síntesis modular y una filosofía similar. Sus patrones repetitivos no buscan el trance mediante la acumulación de energía, sino mediante la sustracción de ruido. La atención se agudiza, los detalles emergen, el tiempo se vuelve elástico. Escucharla en un entorno inmersivo no amplificaría la experiencia: la completaría.

4. El cuerpo dentro del sonido: sinestesia tecnológica

La realidad virtual no es solo una tecnología visual. En su forma más avanzada, es una tecnología sensorial: espacializa el sonido, responde al movimiento y borra la frontera entre lo que se ve y lo que se siente. Y es en esa dimensión donde la convergencia con la música electrónica se vuelve más radical.

Halina Rice es quizás el ejemplo más elocuente de esta fusión en tiempo real. Productora electrónica y artista audiovisual afincada en Londres, Rice ha transformado sus actuaciones en experiencias inmersivas donde el sonido, las imágenes generativas y el espacio físico se fusionan en un único entorno sensorial. Descrita como "en parte rave, en parte performance artística", su obra —sobre todo el proyecto *New Worlds*— combina audio espacial binaural, visuales de realidad mixta y la presencia en vivo del cuerpo de la artista, representado como un avatar. Ha actuado en lugares como los estudios Abbey Road y en el metaverso, explorando cómo la música electrónica puede volverse literalmente tridimensional. Rice no actúa para el espacio: actúa dentro de él y atrae al oyente con ella.

Björk, con proyectos como *Biophilia* y su extensión de realidad virtual *Vulnicura VR*, fue una de las primeras en proponer que un álbum podía poseer una dimensión espacial inseparable de la musical. Sus experiencias de realidad virtual no ilustran la música: la complementan con una capa de presencia que el audio por sí solo no puede proporcionar.

Y **Refik Anadol** cierra el círculo desde el plano visual: sus instalaciones de datos transforman recuerdos, flujos de información y patrones climáticos en paisajes audiovisuales donde música e imagen son inseparables. Sus obras son, en esencia, lo mismo que busca la mejor música ambient: un espacio donde la percepción se recalibra.

5. El umbral como forma de arte

Lo que une a todos estos artistas —y lo que define el territorio donde convergen la música electrónica y la realidad virtual— no es la tecnología que utilizan, sino la pregunta que comparten: **¿qué sucede cuando el arte deja de existir fuera de nosotros y comienza a existir a nuestro alrededor?**

El umbral —ese instante en que el entorno familiar se disuelve y algo nuevo comienza a tomar forma— no es simplemente el momento de entrada a una experiencia de realidad virtual o el primer acorde de una pieza musical que empieza a envolver. Es, en sí mismo, una forma de arte. La transición como experiencia. El paso como obra.

Cuando el sonido llena el espacio tan completamente que ya no hay dirección de la que no provenga; cuando la imagen generativa responde al movimiento del cuerpo; cuando la respiración se convierte en navegación y los ojos dejan de buscar el borde del encuadre porque no existe borde, en ese instante, algo cambia en la relación entre espectador y experiencia.

Ya no se contempla. Se entra.

Y entrar, siempre, es el comienzo de algo.

Fields. VR Experiencie soundtrack

01: First Space	09:32
02: Second Space	09:28
03: Third Space	10:53
04: Fourth Space	08:20
05: Fifth Space	08:04

Música compuesta, arreglada y producida por Die Stadt.

Masterización a cargo de Die Stadt con la asistencia de Claude Sonnet 4.8.

Diseño gráfico: Antonio Montilla.

Dedicado a mi familia. A Eva. A ti.

2026. Algunos derechos reservados.

Sobre el autor

Die Stadt es el proyecto de música electrónica de Antonio Montilla, fundado en Sevilla en 2008. Especializado en música ambient, downtempo y cinematográfica, su obra sitúa texturas electrónicas en la intersección del sonido, la imagen y el espacio: arquitecturas sonoras que no describen emociones, sino que las construyen.

A lo largo de los años, Die Stadt ha llevado su música a galerías de arte, librerías y museos —incluido el Museo Interactivo de la Música de Málaga— y ha colaborado con artistas de diversas disciplinas, impulsado por la convicción de que la música electrónica tiene cabida en lugares donde su presencia es inesperada. En 2018, uno de sus temas fue finalista en la primera edición de los *Synthetic Generation Awards*. En 2019, el Ayuntamiento de Cantillana reconoció su proyecto multimedia *Dentro del Mosaico* por su contribución al patrimonio local.

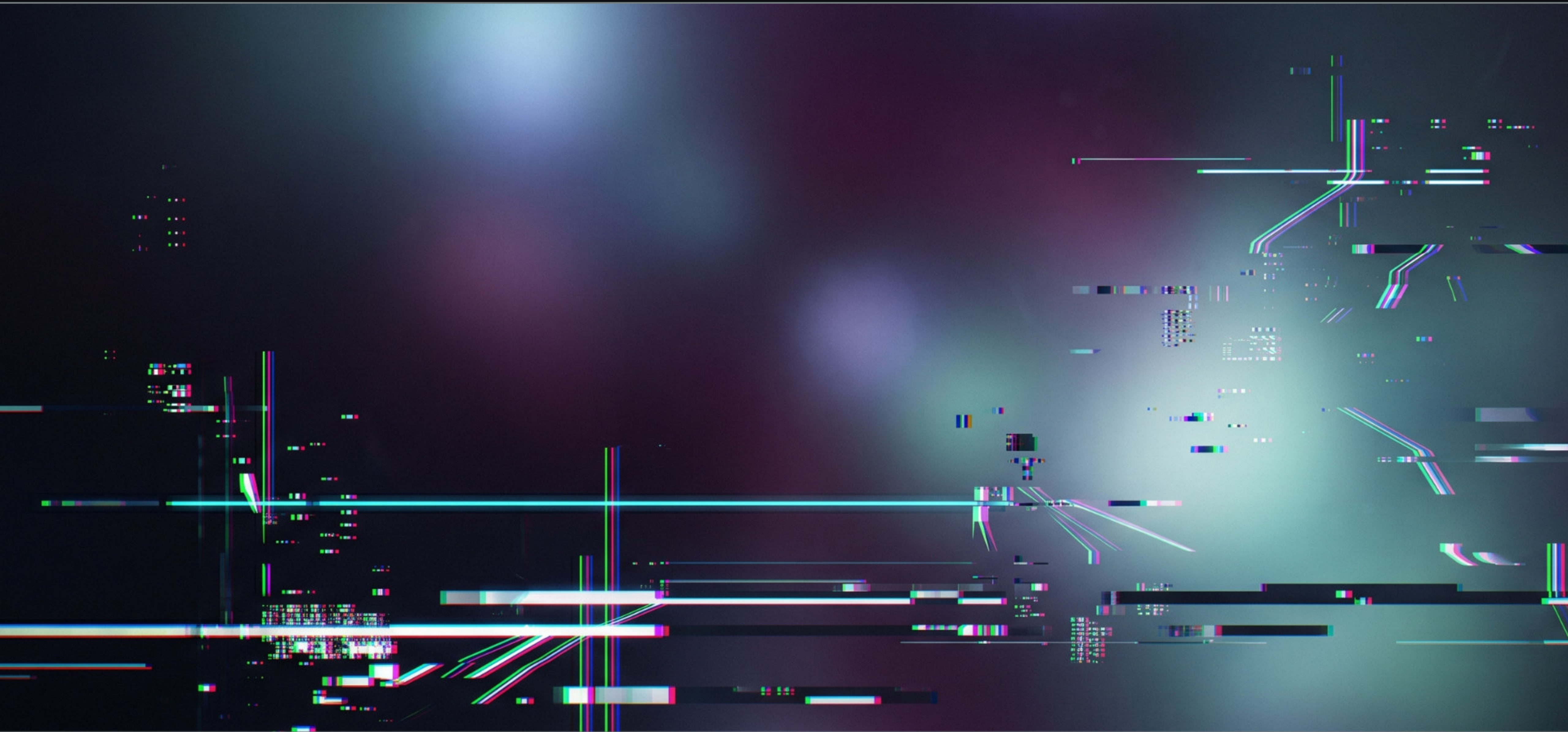
OneNightCircus es el laboratorio de artes digitales de Antonio Montilla: un espacio para la experimentación estética donde la tecnología, el diseño y el arte convergen para crear experiencias que perduran en la mente mucho después de desaparecer de la pantalla. No es un estudio. Es un lugar donde los límites de cada disciplina se convierten en el punto de partida.

Fields es donde convergen dos mundos. Un álbum y una experiencia inmersiva de realidad virtual que comparten el mismo universo sonoro y visual: el mismo espacio, habitado de dos maneras diferentes. *Fields* no es algo que se escucha. No es algo que se ve. Es un lugar al que se accede.

onenightcircus.com

diestadt.es

FIELDS



DIE STADT

ONENIGHTCIRCUS