

Soundscaping, o el paisaje íntimo

Jaime Capitel

En la música, como en ninguna otra manifestación artística, nuestra cultura está quebrada por saltos generacionales carentes de la continuidad propia de toda tradición normalizada. Los referentes indispensables se repelen recíprocamente, pues se sustentan sobre modos vitales, éxitos o fracasos y pertrechos compositivos cuya diferencia va más allá tanto de la progresión estilística como de la lógica modernista y experimental. Concierto, directo, sesión; bodrio, griterío, ruido. Pese a estar conminada al entretenimiento para su supervivencia, la música persigue una dignidad alterna a su condición de mero pasatiempo.

Ordenar, dar sentido o priorizar desde una contemplación cenital del asunto se antoja una pretensión comprensible, únicamente, para quien persista en la autonomía formal como condición necesaria para el arte. Aquí, por el contrario, se buscará un modo (¿razonable?) de conectar la música estrictamente contemporánea con la experiencia mundana y transpositiva propia del siglo XXI, en aras de la dignidad aludida. Ahora bien: lo contemporáneo no es sinónimo de lo *pop*. La música *pop*, aquella que sigue absolutamente el dictado de lo novedoso, se torna intempestiva en cuanto pasa su momento. Lo que se busca aclarar en las páginas que siguen no es la deuda de la música con el tiempo para el cual se compone, sino la relación que se establece entre la música y el espacio en el que ésta se escucha y cobra su realidad estética. En la época actual no se puede profundizar en esa vinculación sin investigar sobre las modalidades de escucha portátil, sobre la música como acompañante en viajes y desplazamientos y sobre la descriptividad paisajística de ciertas estructuras musicales. Ya no es el momento de prestar atención a las excelentes cualidades acústicas de un auditorio, sino de buscar en el cerebro mismo los ecos de la armonía. No quiere esto decir que tratemos de

desentrañar la naturaleza misma de lo musical. Más bien investigaremos qué ocurre cuando nuestro cuerpo se entusiasma en el demonio de la música y se desplaza gracias a él.

En el primer apartado del artículo se esclarecerá el punto de partida: la absorción de las dimensiones simbólicas por lo mediático. En el segundo avanzaremos hacia las posibilidades que la tecnología ha abierto en el ámbito de la composición musical y del disfrute real y cotidiano de la música. Por último se aportarán algunos ejemplos de composiciones particularmente significativas por lo que respecta a la vinculación entre comprensión de la música y elaboraciones libres del espacio por parte de la fantasía.

1

LA IMAGINACION DE REALIDAD

La determinación audiovisual de nuestro mundo no se le escapa a nadie que conserve los dos sentidos que permiten percibir cualidades distantes: la vista y el oído. Si toda forma de comunicación voluntaria que desee salvar la distancia hace necesariamente uso de uno de ellos, o bien de su combinación, probablemente lo característico de nuestra época sea la *saturación de la sinestesia audiovisual*. En la actualidad, parecería que toda composición sígnica esté incompleta si no participa de semejante saturación, por mucho que sea una de entre muchas posibles. Siguiendo esta lógica chata, del mismo modo en que el cine, desde el momento en que comienza a exigirse narrar existencias, promete la aparición del sonoro como forma de fidelidad mimética que esconde su condición de sustituto¹, la música debe estar acompañada por imágenes que la apeen de su aislamiento, ya sea por abstracción o por cierta insuficiencia expresiva. Tiene ya más de veinticinco años aquella canción pop que aireaba alegremente esta verdad: “Video killed the radio star”². También sobrepasa la década de antigüedad la profesión del Video-Jockey o VJ, que se ha convertido en un elemento prácticamente imprescindible en todo evento de música electrónica. Ya que el Disc-Jockey no resulta, por lo general, espectacular, la eventual dispersión de la mirada se soluciona mediante su acoplamiento a las imágenes proyectadas con la intención de acompañar, más que a la estructura misma de la música, al estado de agitación de quien escucha.

¹ Francisco Torralba de Lara, (2007), I 11-28, “How to Unread a Film”, en *Despalabro. Ensayos de Humanidades*, número I, pp. 11-29.

² Música de The Baggles y videoclip dirigido por Russell Mulcahy. Se trata del primer vídeo emitido por la MTV, el primero de agosto de 1981, aunque el *single* ya había alcanzado el número uno en el Reino Unido dos años antes.

A los nacidos a partir de los años setenta del siglo pasado se les ha inculcado la sinestesia en otras combinaciones saturadas. Una de ellas, y quizás la más poderosa en la actualidad debido a su utilidad, es el resultado táctil de las aplicaciones informáticas. Cumpliendo el dictatum de McLuhan, el puntero del ratón es una extensión de la mano (e incluso asume en muchas ocasiones ese aspecto gráfico): archivos y ejecutables son representados en una pantalla como objetos palpables con un exterior desplegable en su interior. El interfaz eleva la operatividad a sustancia con propiedades pseudofísicas, lo que da lugar a una experiencia de lo informático absolutamente separada de las leyes lógicas y de la programación, y más semejante a las leyes que gobiernan nuestra experiencia en el mundo real³. De este modo, lo primero para nosotros es lo último por cuanto respecta a su principio propio, sin que esto tenga que sorprendernos.

La palpabilidad metafórica del mundo virtual ha ido inundando lentamente nuestra forma de interactuar con lo inmaterial, dando lugar a algo que podría denominarse serenamente *realismo virtual*. Su ejemplo más evidente se encuentra en los videojuegos, diseñados para ser una imitación irreprochable de lo físico: aun cuando la mayor parte de los videojuegos introduzca elementos prodigiosos o tenga que atenerse a cánones inviolables pero inverosímiles para resultar jugables⁴, las leyes fundamentales que guían nuestra vida material se heredan de forma generalizada: los mundos en los que está insertado el avatar, que funciona como correlato narratológico del puntero, son estables, extensos y permiten el movimiento. Además, los objetos están sometidos a la gravedad y tienen consistencia (esto es: si dos objetos ocupan el mismo lugar, ello se debe a la deficiencia de la programación, no al deseo expreso del programador de que tal cosa sea posible).

He escrito que ese carácter palpable de lo estrictamente inmaterial resulta en el fondo anegante. Sostengo, además, que lo es hasta el punto de ocupar nuestra fantasía con expectativas de visualidad desafortunadas. Se podría decir que llegamos hasta el punto de *desear ver la magia*, algo que ocurre, por ejemplo, en todos los videojuegos de rol que permiten manejar a personajes con habilidades mágicas⁵.

En otras palabras: sobrerrepresentamos. Nuestra fantasía se va transformando en mera imaginación. En efecto, ya que recomponemos lo ignoto a partir de lo ya conocido, el anhelo de lo exótico ha dejado de ser un vago aroma a curry para pasar a ser la paradójica espera de una visualidad *táctil por sí misma*.

³ ¡Repárese en el nombre y la apariencia del nuevo sistema operativo distribuido por Microsoft: *Windows Vista!*

⁴ Indicaré sólo un par de ejemplos, aunque sea este asunto verdaderamente inabarcable: la supervivencia del protagonista contra innumerables enemigos a través de una programación asimétrica de los parámetros de resistencia; la posibilidad de salvar la partida en cualquier momento para obtener una nueva oportunidad si se fracasa.

⁵ El modelo contrario a esa incorporación de la magia como forma de acción es la habilidad del prestidigitador, que consiste en que no se vea el truco.

Nos sentimos decepcionados al tocar de verdad las paredes de una ciudad alejada de la nuestra porque su aspereza es la misma que la de casa, pues el mágico ingrediente de la virtualidad ha desaparecido y en su lugar nos encontramos en un espacio real, no en el interior de una ilusión sustitutoria. Buscamos que la atmósfera del pasado histórico sea una textura prendida hasta en el aire, mas la roca misma está en presente. La indiferencia del trascurso temporal físico choca además con el modo en que un espacio representado sirve de *escenario* para un decurso temporal significativo, escandido por sucesos pertenecientes a una acción narrativa centrada.

No deseo esconder el tono crítico de esta descripción. Para explicarlo quizás baste con reparar más atentamente en el sentido profundo de la operación sinestésica. Espero conseguir que el párrafo anterior resulte, bajo esa luz, menos arbitrario de lo que pueda parecer.

2

SINESTESIA: SATURACION E INDICIOS

Hasta el momento, la expresión “sinestesia” se ha usado más bien como noción retórica y comunicativa que como operación neuronal⁶. Ahora bien: sostener que lo audiovisual corresponde a un cierto grado de *saturación* de la sinestesia equivale a dos afirmaciones vinculadas, ya sea con razón o por costumbre. Se parte de que para todo elemento visual existe uno o un grupo de correlatos sonoros posibles (y viceversa) y se culmina con la convicción de que tales elementos son intrínsecamente incompletos si se prescinde del emparejamiento. El fenómeno de la sinestesia mediatizada contrasta, así, de forma frontal con la acepción clínica. Como se debe de alguna manera a los efectos colaterales de las redes sinápticas, la sinestesia neuronal es una asociación subjetiva, arbitraria y no objetivable. Por el contrario, la correlación mediática propone sucesiones en las cuales la asociación ya está dada de una vez por todas.

La saturación sinestésica, por tanto, no es un capricho absurdo. Se trata más bien de una tendencia asentada y confirmada de forma retroactiva por todos los individuos inevitablemente posmodernos que desean vivir rodeados de los sueños inmateriales, en la hiperrealidad de lo virtual. Quien escucha música en su ordenador personal, si no acompaña con ello otras actividades, puede quedar embelesado por las visualizaciones del

⁶ Los casos más típicos de percepción sinestésica son asociaciones entre:

-números o letras y colores

-sonidos y colores, o viceversa

-números, días de la semana, meses del año y tipos de personalidad

espectro sonoro y ondulatorio que el programa de reproducción le ofrece a modo de entretenimiento: la sombra o el rastro de lo que está escuchando⁷. La saturación se puede entender, desde esta consideración, bajo una nueva luz. No basta con tomar nota de la vinculación prelingüística entre elementos sensoriales dispares: es necesario percatarse de la necesidad intelectual de integrar los sonidos como indicios de algo. Para un espíritu muy científico, esto implica indagar sobre la naturaleza del sonido y su jaez ondulatorio. El lego, por el contrario, obra esa integración de una forma u otra, se encamina a la saturación por el mero acto de escuchar. No debe olvidarse la modalidad de escucha más extendida en la actualidad, por la cual se enchufa a los tímpanos un periférico que produce sonido a muy escasos centímetros del cerebro. El medio acústico por excelencia, el espacio, queda abolido como catalizador aunque sigue estando presente como espacio en el que nos movemos. De este modo la propia música se emplea como compañera de nuestros desplazamientos, ya sean urbanos o de largas distancias⁸.

La música portátil está producida físicamente por esos pequeños reproductores. No quiere decir tal relación que, al escuchar, la mente realice el siguiente acto de comprensión: estos sonidos los crea mi reproductor. El aparato es únicamente un medio para un sonido que, encerrado en su codificación digital, se abre a nuevas distancias a través del oído que escucha y recompone. Y es que los sintetizadores pueden crear vibraciones que evocan rebotes, ritmos que recuerdan a golpes, y también a pasos y a latidos, o sonidos diluidos, largos y continuados que, por no parecer causados por ningún objeto físico concreto, otorgan una tonalidad emocional al propio espacio. La regularidad típica de la música electrónica, en la que lo importante es la relación de pequeñas variaciones con respecto a la permanencia repetitiva de la estructura rítmica, puede verse también como una ordenación cósmica. Las pautas sonoras son la manifestación de leyes no necesariamente armónicas, inteligibles únicamente en el sentido de que son el resultado de la manipulación inteligente de un programa informático de composición. Por eso en toda música electrónica de cierta abstracción se alude a un tránsito, a una forma de viaje más acá del espacio físico tal y como lo conocemos. Es instintivo atribuir ruidos regulares a explicaciones regulares. Es por ello que en la música electrónica, para la que la instrumentación que genera el sonido ya no es tanto un objeto palpable como una mera selección de frecuencias, una cierta estructura sinestésica neuronal nos propulsa en un viaje imaginario.

⁷La relación entre la naturaleza del sonido y el contenido visual es ya, en este caso, estrictamente cartográfica.

⁸Otra forma de saturación posible: aquella por la cual toda secuencia musical percibida, más que buscar su origen, provoca una respuesta. Se puede clasificar de este modo la música de baile. Las caracterizaciones puramente formales de los estilos musicales se pueden obviar en este punto, pues lo que importa es la productividad espacial desencadenada en la fantasía. La música que incita al baile como consumación del acto de la escucha cae bajo el manto de lo *pop* por dos motivos: por una parte, por su carácter rabiosamente popular y social. En segundo lugar, a través del término medio que es tanto electrónico como *pop*: el *dance*.

El tiempo y el espacio discurren en paralelo bajo la experiencia del viaje. El paisaje, en tanto que frontera inamovible, se contempla en algún caso como la constancia horizontal tras la cual nace la vibración —de modo que atravesamos en pos de su abolición. El paisaje se colorea también como el fruto de las distancias suprimidas, que revierten en la imaginación.

¿Hasta qué punto queda suspendida la sinestesia al quedar sometida a este esquema? ¿Es posible todavía una sinestesia entre lo escuchado y los espacios transitados? ¿Sería imprescindible algún tipo de sincronización para que esto sucediera?

Para encontrarle la sensatez a estas preguntas propondré diversos ejemplos artísticos. En el mejor de los casos ni la suma de los ejemplos ni cada uno de ellos aisladamente podrá verse como confirmación ni refutación de la hipótesis avanzada, pues en el fondo se trata únicamente de divisar tipologías de perfiles que la fantasía traza, sin fijar definitivamente, en su asimilación de información sonora aparentemente incausada.

3

DESDE EL VIAJE EN TREN...

1, 2; 1, 2; 1, 2; 1, 2: El ritmo emana un paisaje

A – Michael Gondry

El conocido director de videoclips ha hecho de la saturación audiovisual su estilo de autor. Esta afirmación puede parecer un sinsentido, pues se ha afirmado en estas páginas que todo videoclip puede entenderse como una saturación de la sinestesia entre lo sonoro y lo visual, o como explicitación narrativa de una melodía.

Lo particular de Gondry, especialmente en el videoclip para el tema “Guitar Star”, de los Chemical Brothers, es la manera en que despoja la sucesión de imágenes de cualquier significado narrativo. Si las imágenes representan la experiencia de alguien que observa el paisaje en fuga desde el compartimento de un tren, los sonidos marcan qué tipo de cosas aparecen en el paisaje, casi siempre urbano o suburbano. Con cada variación en la estructura musical se da un cambio en el paisaje, un nuevo edificio o estructura artificial que se repite tantas veces como el

beat correspondiente. Cuando la estructura musical se difumina en un sonido suave, continuado y no rítmico, el suburbio se aleja; cuando se introducen dos breves arpeggios, llega la noche y más tarde de nuevo el día. Se trata, por tanto, de una sincronización sintáctica entre los polos de la sinestesia. Ello no quita que la composición sonora sea, claramente, el elemento primitivo plenificado, saturado por su correlato visual derivado.

B – *Sonic City*

⁹ <http://www.tii.se/reform/projects/pps/soniccity/index.html>

Desde 2003, miembros de la universidad de Goteborg⁹ han estado investigando las posibilidades de un reproductor de música portátil que interactúa con el entorno, interpreta los datos del ambiente y emite secuencias de sonidos que emanan de la información de partida. Las variables que se tienen en cuenta son el pulso, el ritmo de los pasos, la luz, ruidos ambientales o incluso la contaminación. Las personales (pulso y paso) ya son elementos fundamentales cuando se escucha música al caminar: el *tempo* de la música condiciona la velocidad y amplitud de la zancada, lo cual repercute a su vez en los latidos del corazón. En el caso de la música electrónica, el latido se identifica con el *beat* como frecuencia de fondo que permite una estructura diacrónica con dos caras: organismo y sonido.

Sonic City es un proyecto muy importante porque supone el paroxismo de la sinestesia de tipo indicial. Su estructura semiótica, que merece ser analizada con detenimiento, sólo en apariencia se asemeja a “Guitar Star”. Podría pensarse que se trata de procedimientos semejantes, que en verdad en *Sonic City* también se persigue una sincronización entre planos estructurados, y que uno de ellos deriva del otro. Pero las diferencias son enormes. En primer lugar, resumir la experiencia urbana en unas cuantas mediciones no conlleva la reducción a una estructura sintáctica lineal: mientras que para Gondry el resultado de la labor artística es un añadido visual inmediatamente descifrable por el espectador (especialmente por aquel que conoce otros trabajos del director y se espera un cierto tipo de montaje y composición), con *Sonic City* se culmina en la *fantasía sonora*. Siguiendo un bucle, el sonido que supura el propio entorno espacial es, en realidad, interpretado por una pieza de *hardware*. A pesar de su condición de código, no puede ser descifrado por el cálculo durante su escucha, sino que debe ser acogido por percepciones combinadas. De este

modo, las sonoridades en fuga constituyen el repertorio de la fantasía sonora. A partir de él debe reintegrar la experiencia urbana misma. Esta dirección, precisamente por señalar el punto de partida para la reapropiación estrictamente estética del entorno, debe tomarse como fundamento de la fantasía sonora y virtual. En ella, la catarsis emotiva conducida por la música permite la percepción de un paisaje que se despega de su lugar absoluto y acompaña, como adjetivo superlativo, a la autenticidad de la experiencia artística contemporánea. Es solamente este expediente (y no, todavía, el método de Gondry) lo que permite volver a hablar de fantasía en lugar de imaginación y devuelve a su puesto propio a lo táctil. En efecto, en *Sonic City* la sensación térmica, a la que consideraríamos impalpable, cobra una relevancia renovada, mientras que lo táctil amenaza con desaparecer. Permanecen tan sólo las texturas (ya sean sonoras o visuales) y la posibilidad de palpar, de hecho, para otorgar más consistencia a la permanencia en un entorno total sublimado por la pureza sonora.

Con esto llegamos ya, por lo que respecta al concepto, a la conclusión. Sin embargo, para demostrar hasta qué punto lo urbano no es el único aspecto sublimable por la escucha de música portátil, se ofrecerán unos ejemplos adicionales. Con ellos se busca atender a la amplitud de dos nociones: la música, aprehendida como un producto artístico transversal que impide la clasificación en géneros, y aquella sensación compleja que domina la experiencia del tránsito: el paisaje.

4

...AL PAISAJE SIN PAISAJE

C – William Basinski

El ritmo geológico del envejecimiento resulta invisible para ojos humanos. De ordinario se repara en los agentes atmosféricos por su variabilidad y por la incidencia sobre nuestras vidas, más o menos caprichosas, en lugar de atender al carácter de presencia absoluta de esas realidades *en la permanencia que yace bajo la variación*. Lo geológico, sustrato previo a lo habitable, niega la tripartición ordinaria del tiempo para un absoluto presente en el que el padecimiento es la ley de las fuerzas.

Teniendo esto en cuenta, ¿es posible un paisaje de la erosión?

Por mucho que algo así no nos quepa del todo en la cabeza, hay varios expedientes mediadores que pueden ayudar a producir una idea aproximada de esa dimensión inhumana. El más antiguo e imperfecto, aunque no es desde luego algo que se aprenda en la experiencia de una vida aislada, es la comparación entre ambientes recientes y vetustos, cordilleras afiladas o amansadas, superficies tersas y pacientes oquedades. Ahora bien: el hueco que se abre en la imaginación no queda colmado, lo que da ocasión a que el morbo por la catástrofe se enseñoree del lapso. El segundo expediente, pensado ya por Goethe, es la aceleración de un movimiento registrado para hacer perceptibles los cambios más tranquilos, acercando el devenir al instante.

El tercer expediente es sinestético y, creo, más logrado por su potencial metafórico y la falta de elementos *probatorios*: no se trabaja con la evidencia, sino con el mundo emanado por ciertas creaciones musicales atonales notablemente abstractas. Deseo dar dos ejemplos, muy distintos entre sí, de esta forma de viaje o repliegue intratemporal. Notablemente conceptual es la obra de William Basinski *The Disintegration Loops*¹⁰. Como apunte previo, conmino al lector a que aprecie la doblez de esta expresión a través de su traducción al español: *los bucles de la desintegración; la desintegración torna*. Es admirable la soltura con la que Basinski encuentra una expresión en la que se omite el peso ontológico de las categorías gramaticales, permitiendo atender al paradójico carácter transitivo y repetitivo de las composiciones.

William Basinski (1958) es un músico que pertenece al género denominado *ambient*, en el que abunda la sinestesia indicial no saturada: se recrean amplios espacios (naturales, cósmicos, urbanos) a través de composiciones en las que abundan los *arpeggi* y otro tipo de sonidos difusos. *The Disintegration Loops* nacieron por casualidad cuando Basinski quiso digitalizar bucles ambientales de unos pocos segundos (con duraciones totales que variaban de entre diez a unos 65 minutos) que había grabado a principios de los ochenta en varias *cassettes*, el soporte que por aquel entonces resultaba más cómodo y versátil. El proceso de digitalización produjo una degradación paulatina del material original y la incorporación de interferencias magnéticas en la grabación definitiva, de modo que el bucle se vuelve difícilmente identificable hacia el final de la pista. Si el bucle original recuerda a un viento perezoso, su degradación lo aproxima a los ecos de una tormenta en el interior de una

¹⁰ Basinski, MMLXII, 2001-2003

caverna. El hecho de que el ritmo (entendido como principio compositivo) sea sustituido por la repetición de un *arpeggio* es lo que realmente acerca a la fantasía la lentitud del proceso. Contrariamente a lo que ocurre en la música electrónica convencional, no se encuentra aquí una base rítmica, repetitiva y permanente, que sirva para estructurar la aparición de nuevos sonidos. De la permanencia no emana la variación (compuesta), sino que en la permanencia misma de un elemento ya estructurado y cerrado sobre sí aparece la variación. Y ello, por corrupción antes que por composición.

Lo fascinante de los *Disintegration Loops* es la forma absolutamente concreta en que se da la ley universal del devenir. La necesidad y la fragilidad se dan la mano, y en una hora queda expresado el sentido mismo de la duración, el destino del mundo. Por supuesto, se trata de una cartografía visualmente imposible, justamente más estimulante desde una concepción de la fantasía como pureza virtual.

D – Los desiertos futuristas de Plastikman

El siguiente ejemplo no es una creación pensada para un público minoritario: se trata de los varios álbumes de Richie Hawtin¹¹ publicados bajo el pseudónimo de Plastikman. Estilísticamente se encuadran en el *minimal techno* o el *acid techno*, tendencias típicas de la música electrónica de los años noventa, de las que es piedra miliar. No se trata de música de baile, sino de un tipo de composición en la que abunda el silencio, pues se dejan intersticios sin sonido entre los varios *beats* en pugna.

He aquí algunas opiniones de cibernautas¹² al respecto :

Plastikman's older albums are ageing like a shiny can of aluminium left in a stone desert, like a Piet Mondrian painting, straight lines and empty space airconditioned behind bulletproof plexiglass.

There's just absolutely nothing here for times grinding teeth to chew on. No flubby meat, no fat, no nothing. Just aluminium and straight lines and empty space. Just shiny, straight through minimalist techno, sounding just as much as the future as it did in the past.

[Frenzen]

¹¹ Hawtin, *Sheet One*, Novamute, 1993; *Closer*, Novamute-Everlasting, 2003.

¹² Las cuatro citas de internautas incluidas en este artículo fueron recuperadas de la página web

www.rateyourmusic.com

Agradezco a los administradores de la página y a los colaboradores citados la amabilidad mostrada al permitirme reproducir sus textos.

Un viaje mental, en el mejor sentido de la expresión, sin necesidad de alucinógenos de ningún tipo. Una interiorización y sublimación del ritmo y de la melodía más catárticos: selvático y urbano; nocturno y radiante; metronómico y profundo...

Todo a la vez.

[Midnighter]

La primera cita nos pone en contacto con una reproducción, según las leyes estrictamente sonoras de la asociación, de un desierto presente, de un espacio abierto, inextenso e inmaterial –pues reside en nuestro cerebro. Plastikman ubica partículas que crujen, vibran, rebotan y crecen a lo largo de invisibles planos neocartesianos. La referencia de Frenzen a Mondrian es relevante, y está ajustada al asunto. Probablemente sea difícil citar otro artista vanguardista tan reconocido como el francés que se haya ocupado de la capacidad mental para recrear a través del ejercicio libre la fantasía, sin que ello suponga una ruptura directa con el mundo cotidiano. Por lo tanto, no: Dalí no vale.

Tanto Basinski como Plastikman se aplican específicamente a dar textura física al sonido y descartar su condición inmaterial. Por supuesto, por beber de los experimentos cageianos en los que se da un contexto espacial a la noción musical del silencio, el empleo compositivo del *ruido* no puede considerarse una deficiencia formal, sino un requisito específico de la concepción posvanguardista en la que se emplazan estos dos artistas.

E – La pulsión oceánica de Low (y

5

CONCLUSION)

Los dos ejemplos anteriores deberían bastar para comprender que muchas formas de música contemporánea permiten tener experiencias estéticas que van más allá de la mera corrección compositiva, pues abren las puertas de la percepción pura de un modo en que sólo ellas tienen, en nuestros tiempos, la llave. Una forma igualmente genuina de afirmar que la música permite emprender viajes, o anotar rutas, o marcar rumbos, es la que la entiende como *banda sonora de la propia vida*. Esta analogía, tomada de la saturación sinestésica y emotiva propia del cine, seguramente resulta exagerada. Sobre todo, porque

muchas escuchas de canciones nuevas resultan fallidas, y en muchos de los momentos narrativamente más interesantes de nuestras vidas, el mero hecho de estar en compañía impide escuchar música. Sin embargo, algo hay de cierto en considerar la escucha privada como un marcador emotivo de la propia vida. Lo mejor de todo es que no hace falta incluir ningún elemento narrativo: basta con una cierta consistencia biológica, pulsional, emotiva. Tomemos, por ejemplo, las siguientes opiniones sobre la música de los grupos norteamericanos Yo la Tengo y Low:

¹³ Yo la Tengo, *And then Nothing Turned Itself Inside-Out*, Matador, 2000.

*And Then Nothing*¹³ works as a soundtrack to some parts of your life and can be quite affecting if you have that soundtrack playing whilst you go about that life. It won't necessarily work if you're being chased by a pack of angry criminals or if you are suddenly called upon to take control of a jet plane as it careens violently through the heavens, but for the general walking around part of your life it works just fine.

[Ozzystylez]

The people who don't understand Low's music, I think, have probably never experienced Minnesota's landscape during the winter. I found myself walking at 4:00 AM through the streets of a small Minnesota town as snow fall of medium strength blanketed the pavement. My footprints were the only marks in the six-inch-deep crystals. It being 4:00 AM, no one else was walking or driving for that matter. Virgin sheets of snow shimmered for blocks in the street lamps as -15F winds numbed my face. Throughout this entire situation I had Low's *Long Division* playing on my MP3-player. It's moments like those that makes a person love living.

[Screendoor]

¿Por qué motivo la música de Low conecta tan inmediatamente con lo anímico? Sin duda, se trata de alguna característica esencial anclada en su género propio: el *slow-core*. La lentitud rítmica inunda incluso a la guitarra y al bajo, a la composición toda, de modo que el corazón y el paso afinan con lo tonal. Además, muchas de las letras versan muy obviamente sobre la espera nunca explicada en que yace todo transcurso vital. Así, por ejemplo, “The Sea” retoma la inmemorial metáfora de la vida como un viaje (sin dirección fija) a espaldas del océano, y plantea un choque tan brutal entre duración y expresión de la permanencia en el cambio como el propuesto por Basinski: el estribillo de doce segundos (en un tema que no llega a dos minutos) reza escueto:

The Sea
is a long, long way

Otro tema del mismo álbum, “Slide”, es explícito acerca de la capacidad absorbente de la experiencia musical, y recurre a una metáfora de movimiento:

You listen to intently
and slide,
slide,
slide,
slide

Al escuchar la música de Low, se resbala por la estructura misma del sentimiento, de esa fuerza irrefrenable que proyecta tanto el miedo como la esperanza en el futuro. Gracias a la música nos demoramos en ese lapso sin imponer ningún objeto en el porvenir, sublimamos nuestras debilidades para alcanzar una belleza frágil y sincera.

En contra de cualquier forma de objeto artístico efímero, tanto Low como Plastikman, músicas de hace quince años, se descargan y escuchan diariamente en todo el mundo sin necesidad de ser reeditadas. No se trata siempre de escuchas apresuradas y despreciables, sino de lo que se exige de nosotros. La música es el arte más inmaterial, aunque quizá no lo haya sido siempre. Sí parece que, una vez incorporada a lo digital,

ha encontrado definitivamente el mismo destino que ya le prometía la industria discográfica cuando relegó el acto de tocar a un segundo plano con respecto al momento de la escucha.

Poder escuchar la música que se quiera cuando se quiera, vale la pena insistir en ello, es algo muy semejante a pasear. Marchamos, o nos escapamos, o nos olvidamos, con la atención puesta en unos minutos que cuentan por sí mismos. Cuando no podemos pasear por falta de tiempo queda al menos la música para mantener la cordura.