Techno y experiencia estética: la fuga del sentido en música

Marco de Rivas Olmeda

Introducción

Imaginemos a un oyente medio. A este oyente medio imaginario, que puede ser directamente interrogado (no sólo en nuestra imaginación, sino también en la vida real, pues su medianía se entiende también a la manera que a la mayoría de los oyentes les pertenece, incluso a nosotros mismos, que en algún momento lo hemos sido y lo seguimos siendo), pregúntesele acerca de la música electrónica. Sin pretensiones específicas, bastará con formularle la cuestión en estos términos: "¿qué piensas que es la música electrónica?". La respuesta media (entendiendo que se le ha preguntado, no por su gusto, sino por la esencia) será: "que no es música".

No conviene desdeñar la respuesta como si la medianía del oyente fuera más bien mediocridad. Algo en la escucha de la música electrónica provoca que al oyente le parezca estar escuchando algo que está lejos de la musicalidad, por lo que, concediéndole el beneficio de la duda, no consideraremos deficiente su manera de escuchar (como si a éste no se le hubiera podido revelar el auténtico sentido de lo escuchado, ya sea por faltarle costumbre u otras herramientas de interpretación tales como el conocimiento de su historia). Algo hay de importante en que el oyente medio considere no musical a la música electrónica, algo que quizás nos brinde un principio de comprensión de la misma.

Ahora preguntémosle por las razones por las que sostiene esto. Puede que apele en primer lugar (o quizás no en primero, pero el orden de sus razones no tiene relevancia) a que música es algo que el hombre hace con instrumentos, esto es, instrumentos de cuerda, de percusión, de viento o vocales, los cuales tocados con pericia producen sonidos musicales. A este argumento hay que reprocharle que carece de valor, dado que sintetizadores, cajas de ritmo o incluso ordenadores son

igualmente instrumentos, aunque la manera de tocarlos sea distinta. Es verdad que cuando vemos a un músico electrónico tocando instrumentos tales, no somos capaces de comprender el origen del sonido (a la manera que entendemos que pulsar trastes y rasguear cuerdas hace sonar una guitarra). Sin embargo, tanto unos instrumentos como otros son productos técnicos que hechos sonar con una determinada maña producen notas musicales o golpes rítmicos.

Otra razón posible, más determinante, es la siguiente: "la música electrónica no es música porque no dice nada". Seguramente una sinfonía de música clásica tampoco diga nada, pero hay que reconocerle que un corte electrónico no sólo no dice nada, sino que tampoco evoca nada. Incluso, podría nuestro oyente decir "no es ya que no diga nada, es que ni siquiera es bonita". Es importante tener en cuenta ambas cosas, porque lejos de quitarle razón a nuestro interlocutor queremos comprobar si efectivamente hay una ausencia de significado en la música electrónica, así como una ausencia de belleza (lo que aún, para muchos, es tanto como decir "ausencia de experiencia estética genuina" o "carencia de valor artístico"). Puede que el oyente medio se vea tentado, incluso, a conectar esencialmente ambas afirmaciones (resultando el siguiente juicio: "la música electrónica no es bella porque no dice nada, no transmite nada, no significa nada, carece de sentido"). Sin querer rebatirle nada, sí queremos hacer notar que es un lugar común de la conciencia vulgar el conectar esencialmente el arte a la belleza. Un aficionado a la pintura medio (alguien que no ha estudiado Historia del Arte o Teoría del Arte, pero al que le gusta el arte) encontrará escasamente artístico un cuadro de Francis Bacon, porque no es bello (angustioso sí, visualmente impactante desde luego, pero no es bonito cualquiera de los estudios del Inocencio X de Velázquez como puede ser un cuadro de Miguel Ángel). Con todo, poco a poco, a medida que la fecha de creación de tales obras se aleja la conciencia común va asimilándolas hasta que les reconoce cierta belleza (por ejemplo en la plasmación de la angustia en el grito de las figuras baconianas) y cierto rango artístico. Parece como si se le reconociera belleza a una obra en la medida que es capaz de representar eficazmente algo, por muy horroroso que lo representado pueda ser (valga el ejemplo de la Balsa de la Medusa de Gericault). Pero, ¿qué ocurre ahí donde no hay representación de nada? Más aún, ¿qué ocurre allí donde hay una obra que no puede representar nada? La diferencia entre la música

electrónica y una sinfonía de música clásica es que la segunda aún puede evocar cosas al oyente, por muy dispares que sean estas cosas. Pero la música electrónica no significa nada de nada. Su escucha no aporta nada. Como mucho, algún género de placer en caso de escucharla en el contexto de una fiesta.

Tratemos, por lo pronto, de precisar algo más la música electrónica a la que nos referimos, pues bajo este genérico nombre se agrupan una variedad increíble de subgéneros. Normalmente lo que se entiende bajo "música electrónica" son sus dos géneros más desarrollados (y diversificados en sí mismos en multitud de ramas): el *house* y el *techno*. Ambos géneros comparten una inmediata asignificatividad, aunque quepa reconocer en el *house* cierto carácter lúdico, patente ya desde la primera escucha. El *techno*, en cambio, es eminentemente más abstracto, pues ni siquiera apela al sentimiento de placer del oyente. Nosotros, precisamente por este carácter más abstracto y asignificativo queremos centrarnos en él, como caso paradigmático del carácter que le achaca la conciencia común a la música electrónica.

Pero antes nos interesa precisar algo más filosóficamente esa noción de sentido a través de otro de los géneros electrónicos (aunque también hay manifestaciones pre-electrónicas del mismo), en el que cabe reconocer una cierta significatividad: el *ambient*.

§ 1. El *ambient* de la desintegración. William Basinski y los *Disintegration Loops*. El sentido de la escucha

Los *Disintegration Loops* son una obra fruto de la casualidad. Su creador (a medias) compuso una serie de loops[1] a lo largo de los años 80, que fueron grabados en una cinta magnética al uso. A principios de nuestra década, queriendo transportarlos a un archivo digital, se propuso grabar su reproducción (pues toda grabación de algo en soporte analógico pasa por su reproducción). Durante dicha reproducción tuvo lugar aquello que ha determinado la obra tal y como hoy la podemos escuchar: la desintegración de su soporte. Esta desintegración de las cintas hacía que cada vez que el *loop* sonaba de nuevo, el sonido se fuera poco a poco modificando, hasta que dicha corrupción era tal que el final de cada uno de los cortes asistimos a un espesor ruidoso, alternado con silencios, propio de algo que va lentamente desintegrándose, dejando de ser lo que originalmente era. La obra está en total compuesta por seis *loops* de algunos de

[1] **Uno de los conceptos fundamentales de la música electrónica, acaso el propiamente elemental, es el de *loop*. Sólo más tarde nos ocuparemos filosóficamente de él, pero conviene que demos para empezar una definición para aquel que no esté familiarizado con él. Llámase *loop* a una pieza extremadamente breve (normalmente de unos pocos segundos, o, en caso de que quepa estructurarla así, de unos pocos compases, entre 4 y 32), que es repetida constantemente.**

los cuales se ofrecen versiones distintas[2] (no porque el *loop* original lo sea, sino porque su desintegración acontece de maneras diferentes).

No son pocas las cosas acerca de las que merece la pena reflexionar tras la escucha de esta obra. Una de ellas, de la que no nos ocuparemos, pero que es interesante mencionar por ponerla en relación a propósito de la esencia del instrumento musical a la que nos referíamos en la Introducción, es la del papel de la máquina en su elaboración. Basinski juega un papel de creador a medias de su obra, en la medida que su papel se limita a haber puesto en juego un elemento original, lo por él creado, sin ninguna intención de que resultara nada parecido a lo que podemos escuchar. El *loop* ambiental como elemento original llega a ser lo que es en la obra por efecto de la desintegración involuntaria de su soporte. Esa cinta que se corrompe es quizás más responsable que el propio Basinski en la creación de la obra, lo cual no deja de ser sorprendente. Merecería la pena meditar acerca de esto, en el caso de que nuestro objetivo fuera el de poner en cuestión el planteamiento tradicional no ya sólo de la creación, sino también de la originalidad. ¿Cabe hablar de originalidad cuando la singularidad de la obra viene dada por la desintegración del soporte físico de lo propiamente compuesto por el músico? Semejante cuestión, sin embargo, no nos atañe. Limitémonos a describir la escucha.

Tómese cualquiera de estos *loops*. Resultan manifiestamente ambientales, en ese sentido de "ambiental" al que nos referimos cuando lo decimos de alguna composición musical. La música ambiental parece tener como elemento diferencial el hecho de trazar (casi visualmente, y, en cualquier caso, espacialmente[3]) "paisajes" o "ambientes" a través de texturas sonoras no obtenidas mediante estrategias compositivas tradicionales. Semejantes paisajes sónicos resultan el auténtico significado de esta música, constituyen propiamente su sentido. Ante la escucha de los *Disintegration Loops* lo que la textura sonora provoca es la proyección de lo oído (que es, al fin y al cabo, un mero sonido) por parte del oyente a un ambiente desintegrado. Este ambiente desintegrado cabe decir que es el auténtico sentido de lo escuchado. Hay que puntualizar dos cosas en lo que respecta a esto.

En primer lugar, respecto a la noción de proyección urge decir que dicha proyección es tan constatable como indeterminado el concepto. Lo que se oye no se oye propiamente, se escucha y se escucha porque lo que se oye se proyecta hacia un horizonte de sentido que permite a lo escuchado manifestarse como tal. En

[2] **El disco I contiene el *loop* D|P 1.1, y el disco IV D|P 1.2 y D|P 1.3. Por otro lado D|P 2.2 se halla en el disco II, además de haber un D|P 2.1 en el primero.**

[3] **La manera en que se da esta espacialidad es algo también digno de estudio. Cabe hablar de ella como de un *a priori*, en el sentido de que las cosas se muestran estéticamente (en ese sentido de "estético" que es en verdad el lugar común entre lo estético-artístico y lo estético en el sentido general de relativo a la *aísthesis*) determinadas por ese *a priori* que permite mostrarse a esas cosas de tal manera. Hágase la prueba y escúchese alguna obra ambiental y mírese el comparecer y desaparecer de los objetos. La experiencia de ese paso está completamente determinada por la música (siempre y cuando estemos teniendo una experiencia estética propiamente dicha de la obra). Al respecto, en esta misma revista, se publicó un artículo acerca de la sinestesia que merece la pena consultarse y releerse: Jaime Capitel, "*Soundcaping,* o el paisaje íntimo", en Despalabro, vol II, Madrid, pg. 163-176.**

qué consista dicha proyección queda sin decidir, pues su mera constatación no permite saber si el sentido hacia el que se proyecta es creado por la proyección misma. Pero en cualquier caso, la escucha de la música *ambient* es un perfecto ejemplo de esto. Lo que escuchamos en los *Disintegration Loops* es la desintegración misma, porque el sentido de lo oído, aquello hacia lo que proyectamos ese sonido que oímos, se da como ambiente desintegrado.

En segundo lugar, ese sentido se da tan pronto como se da el sonido. En el *ambient* está perfectamente claro que el ambiente como sentido, se da a la par que se oyen las texturas sonoras, aunque ese ambiente no sea nunca algo representado, sino que está indeterminadamente ahí, interviniendo en mi escucha. Hay formas musicales donde el compositor está muy interesado en que el sentido de su música sea representable. Un cantautor, por ejemplo, apela directamente a la representación del sentido en la medida que escribe una letra. La letra, lo que ésta dice, es lo que se debe representar el oyente para escuchar la música. Eso que la letra representa y hace representar al oyente es el sentido, hacia el que se proyecta lo oído. En cambio, en el *ambient* no hay un sentido tan firmemente presente como para que sea representable; sin embargo, el ambiente se da, interviene.

Muchos son los que consideran a la música *ambient* un género musical un tanto abstracto. Piensan esto no sin razón, porque la abstracción le viene[4] de que nunca hay una escucha en la que intervenga un sentido que se representa, aunque este sentido esté dado. ¿Cómo puede hacerse patente este sentido sin que esté representado? Esta peculiaridad del sentido de la música ambiental, eso que hemos llamado arriba "ambiente", se deja ilustrar muy bien por esta palabra, como cuando decimos de una reunión que había mal ambiente, donde no estamos representándonos una situación de la reunión ni a ningún miembro de la misma.

Así pues, lo que se escucha en esta obra es la desintegración, en base a una proyección del sonido oído al sentido dado de ambiente desintegrado. Este sentido no debe entenderse como algo representado, entre otras cosas porque en realidad no es algo. Por usar un giro lingüístico un tanto heideggeriano, el sentido en cuanto horizonte del proyecto, no es algo sustantivo, sino transitivo: el sentido da sentido (donde "sentido" no es el sujeto de la acción de dar sentido, sino el dar sentido mismo). En los *Disintegration Loops* el ambiente desintegrado permite a lo escuchado presentarse como desintegración, en cuanto da sentido (casi cabría decir aquí que dar sentido consiste en desintegrar).

[4] El mismo título de la obra nos da a entender esto. Según sugiere Jaime Capitel en el artículo citado, "Disintegration Loops" puede traducirse no sólo como "*Loops* de la desintegración" sino también y sobre todo como "La desintegración voltea".

Hemos tratado en estas páginas de aclarar dos cosas. En primer lugar, hemos hecho ver que no toda la música electrónica carece de sentido (como la generalización igualatoria de la conciencia común creía), si bien hemos visto que este sentido difiere esencialmente del sentido de otros géneros musicales, por ser mucho más abstracto. Por otro lado, hemos precisado esta noción de sentido. Este sentido resulta constitutivo a la escucha, en cuanto aquello hacia donde se proyecta lo que meramente se oye.

§ 2. Introducción a la escucha de la música *techno*. El *loop* y los elementos de sus cortes.

¿A qué suena un corte *techno*? Tratemos de describir algunas de las impresiones que suelen sobrevenirnos en la escucha. Si no estamos acostumbrados, lo que nos llama principalmente la atención es su habitual reducción al mínimo de lo melódico. Ahí donde se da, la melodía suele ser muy sencilla y, además, repetitiva. Apenas unas notas que configuran frases nunca demasiado extensas o complejas, que se repiten constantemente. Las variaciones suelen ser mínimas y cuando tienen lugar se debe más bien al uso de efectos que a cambios melódicos reales. De existir la letra, lo normal es que ésta no tenga intención de comunicar nada y que se limite a unas pocas palabras que se repiten de modo tal que parecen funcionar casi como un instrumento más de los que integran el ritmo. Es precisamente el ritmo lo que destaca en el corte *techno*; es lo que le da su auténtica identidad al corte. A los oídos poco acostumbrados esta predominancia del ritmo (que en otros géneros musicales es más bien un acompañamiento que contribuye, además, a que el oyente sea capaz de identificar el *tempo* de la melodía, matizándola, por ejemplo con una mayor agresividad) hace que los cortes *techno* les parezcan no ya sólo machacones, lo cual resulta una apreciación inesencial, sino todos iguales. La música *techno* no sólo resulta repetitiva en cada uno de sus cortes, sino que ellos mismos resultan tan parecidos que parecen en muchos casos invariables.

Las sesiones *techno*, en cuanto la expresión más auténtica de esta música, suelen resultar cansinas por repetitivas para muchos de los que las escuchan. Sólo cuando se aprecian cambios parecen la mayor parte de los oyentes reaccionar[5]. Sin embargo, una mínima atención al discurrir de la música permite detectar estas variaciones. ¿Quiere esto decir que el oyente medio escucha deficientemente, por parecerle la música *techno* repetitiva y prácticamente invariable?

[5] **La mayor parte de las personas que escuchan sesiones no suelen ser conscientes de los auténticos cambios y variaciones. Habitualmente los cambios dentro de ellas se suelen detectar a partir de los célebres subidones, acerca de los que tanto se ironiza. Sin embargo, lo esencial de la variación para el *disc jockey* que está tocando no es el subidón, sino la mezcla.**

Seguramente el oyente medio (ávido de sentido en la música) escuche deficientemente la música *techno* pero no por parecerle ésta repetitiva. Al contrario, el *techno* se funda en esta repetitividad; en ningún caso se funda dicha repetitividad en una impresión del oyente. Detengámonos por un momento en el carácter de ser repetitiva de esta música.

Ya nos dimos cuenta de qué era lo que conformaba la música *ambient*: texturas de sonido superpuestas. Lo que conforma la música *techno* en cambio es el *loop* de un patrón rítmico. Este patrón rítmico da vueltas durante minutos sin variar en sí mismo (a no ser por la introducción de efectos en el mismo o por cambios de ecualización), coordinándose con él otros *loops* con instrumentos distintos que aparecen y desaparecen bruscamente, que se funden con la sección rítmica principal o emergen de ella. El corte, tal como es en su integridad, parece un largo *loop* relativamente complejo, que a lo largo de su duración sufre alguna variación pero que se mantiene en su ritmo principal.

Otra cosa se aprecia en los cortes *techno* que contribuye a su constancia. El tempo no varía, no sufre acelerones ni frenazos; se mantiene inalterable en su milimétrica determinación (expresada por un más objetivo sistema de medida: los *beats per minute*, o BPM, esto es: los teóricos golpes de bombo por minuto).

Además, regularmente, el tipo de compás que se usa por los músicos es un 4/4, que hace que el ritmo sea mucho más fácil de identificar que con otros compases.

Tomados todos estos elementos en su conjunto, nos permiten hacernos una idea de cómo es un corte *techno*. Hemos descuidado aparentemente los elementos melódicos, como si éstos no existieran en este tipo de música. Conviene decir que la radical sencillez de los mismos cuando se dan y su repetición acaba haciendo que esas, por ejemplo, notas de sintetizador que se escuchan se integren en el mismo ritmo, formen parte de él, en lugar de recortarse y establecerse como un elemento perceptible de otro orden. Lo mismo ocurre con las voces. Normalmente se limitan a palabras sueltas o frases cortas que se repiten y suenan dentro del ritmo, como un elemento más. Esta integración de las palabras en el ritmo las despoja de todo significado (siempre que consideramos que tiene que haber algo más que el hecho bruto de la palabra para que se dé el significado), o, si se quiere, puede decirse que establece una nueva relación de significación: la coordinación rítmica. En cualquier caso, estas palabras no conforman algo así como una letra, o si lo hacen ésta no dice, en realidad, nada.

Con esto hemos caracterizado en lo esencial cómo suena un corte de este género musical. Es cierto que el *techno* ha tenido un desarrollo tan grande que ha dado lugar a un sinfín de subgéneros, muchos de los cuales no se acomodarían a lo aquí dicho. Tanto es así que alguna rama del *techno* se ha acercado tanto al *pop* que se ha convertido en él (como también es el caso del *house*). El acercamiento al *pop* y, por lo tanto, la renuncia a la asignificatividad no es necesariamente un acercamiento al *mainstream*[6], aunque desde luego sea conveniente al mercado que los géneros musicales renuncien a su abstracción para hacerse accesibles a un gran público que no entiende, en nuestro caso, la música techno en su pureza, porque en ésta no hay nada que entender, siendo el fracaso de su escucha precisamente esta voluntad de entendimiento. Es, también posible un acercamiento al sentido bajo las formas ambientales del *techno* (el llamado *ambient techno*, o también su pariente próximo: la IDM, o *Intelligent Dance Music*, cuyo nombre, donde comparece la inteligencia, da claramente el indicio de que hay algo que comprender en ella[7]; el qué es algo incógnito). De qué manera, si es que realmente es así, se conserva lo específico del *techno* tal como lo hemos aquí mostrado, en sus posibles variaciones es algo que aquí no nos interesa tanto mostrar. Sí hay que decir que hay una rama en la que lo dicho se manifiesta con una mayor evidencia: el *minimal techno*, con seguridad la forma más abstracta de toda la música electrónica.

[6] **Un ejemplo de esto puede ser un corte *techno* de un artista fundamental, uno de los grandes compositores electrónicos actuales, ocupados no sólo en la electrónica al uso, sino también en la experimental. El corte en cuestión es "You Are Here" de Nathan Fake. El LP al que pertenece es: Nathan Fake, *Drowning In A Sea Of Love*, Border Community, 2005.**

[7] **El artista por excelencia del *techno* inteligente es sin duda Richard D. James, más conocido como Aphex Twin. Mérito suyo es el de haber creado algunos de los cortes más increíbles de la música electrónica. Merece la pena escuchar para ilustrar el acercamiento del *techno* al sentido ambiental: Aphex Twin, *Selected Ambient Works 85-92*, Apollo, 1993.**

§ 3. Minimalismo y abstracción. La serie *Concept* de Richie Hawtin. Sobre la experiencia estética de la música *techno*

Ilustremos la descripción genérica de los elementos con una obra capital de la música electrónica más reciente: *Concept*[8]. Cabe decir, con permiso de otra de las obras fundamentales de su autor, *Sheet One*[9], uno de los discos electrónicos históricamente más importantes por su influencia, que *Concept* es la expresión más neta del minimalismo electrónico hasta la fecha. Lo que en el LP pionero de Plastikman (el seudónimo más relevante de Richard Hawtin) relucía en alguno de los cortes más descarnados (y eso que el disco entero tiene algo de plástica desolación) como "Helikopter", es radicalizado hasta la abstracción más absoluta en la serie de EPs que este músico genial lanzó a lo largo del año 1996.

[8] **Esta obra fue apareciendo a lo largo del año 1996 a razón de un EP al mes, por lo que la serie va de *Concept 1* a *Concept 12*, todos ellos publicados en el sello M_nus, del mismo Hawtin.**

[9] **Plastikman, *Sheet One,* Novamute, 1993.**

La escucha de cualquiera de los cortes de esta serie se caracteriza por una inicial perplejidad incómoda. Son los cortes mis-

mos los que obligan al oyente a dicha situación, en la medida que son absolutamente inhabituales, completamente alejados de cualquier suerte de acceso que busque en ellos alguna expresividad, algún comunicar. *Concept*, a pesar de toda la inteligencia que haya puesto el autor en crear cada uno de los cortes, no tiene ningún mensaje, ninguna imagen, ni tan siquiera emociones que transmitir. Un mensaje vacío, pues. En realidad, ausencia de mensaje. Una vez que se ha despojado de toda significatividad sólo queda el hecho puro del ritmo. En *Concept* no hay ninguna melodía, sino sólo cortes puramente rítmicos y, por lo tanto, abstractos. Cuando ha desaparecido toda posible significación y no cabe hallar sentido ninguno, la escucha parece superficial, como si no hubiera posibilidad de ninguna clase de experiencia sobre el corte. No es ya que no quepa hablar de un contenido bello, sino que ni siquiera se puede hablar de contenido. ¿Es posible, sin embargo, interiorizar esta música? ¿Cómo se puede hablar aquí de experiencia estética, si es que estamos dispuestos a admitir que, a pesar de su radical abstracción los cortes son musicales?

No se puede hablar de experiencia estética en general. Menos aún podemos tratar de hablar trascendentalmente de las condiciones de posibilidad de la experiencia estética en sí misma. Cabe sólo reconocer y describir lo concreto de cada experiencia estética. Que hay algo semejante con la música *techno* se demuestra en el hecho de la escucha que no fuerza a la música a adoptar un sentido, sino que la deja estar en su asignificatividad. Cuando no se fuerza al corte, a uno de *Concept* por ejemplo, a decir algo, sino que se lo escucha inmediatamente, sin que haya ninguna clase de proyección mediadora de lo oído hacia un sentido que funcione como horizonte, en definitiva, si dejamos que su sinsentido tenga lugar, nos habremos acercado a tener una experiencia genuina de lo que caracteriza auténticamente a la música que suena.

§ 4. La experiencia estética del cuerpo

La escucha de la música *techno* puede tener lugar a la manera dicha. En la medida que esta música es en sí misma improyectable, puede parecer que no hay realmente escucha, sino meramente oír. La vivencia de esta música está caracterizada por su superficialidad, pero eso no implica ausencia de vivencia. Si entendemos por vivencia una experiencia interior en la que el oyente se sumerge y da un paso atrás respecto de lo oído para

que esto se muestre como es, consideramos que esta es posible también en el caso de la música que nos ocupa. Sin embargo, no cabe reconocer un auténtico paralelismo entre la experiencia (estética, pues al fin y al cabo nos las estamos viendo con música) que normalmente se ve mediada por representaciones y sentidos. La experiencia de la música *techno* en la medida que es intelectualmente vacía (por cuanto no interviene para nada la inteligencia en la inmersión en su sonido) no puede tener lugar como un ejercicio estético de la conciencia. Los ritmos constantes del techno son inmediatamente identificables pero no por una mente que se ocupe en analizarlos y distinguirlos: aquéllos son vividos en su flujo cíclico no a la manera de un reconocimiento, sino a la manera de una mera pulsión estimulante.

Lo característico de la experiencia estética de la música *techno* (lo que, en sentido eminente, debería llamarse escuchar) es que ésta no es una vivencia de la conciencia, que no juega ningún papel, sino del cuerpo mismo. El ritmo se recibe inmediatamente como una física pulsión (que tiene que distinguirse completamente del placer, que es verdad que, de darse, se funda en ella) que el cuerpo inconscientemente sigue generando las más de las veces un movimiento que conocemos como baile. Este baile es en otros géneros musicales una correspondencia física posible, pero en el *techno* es necesaria a la manera de que es la única genuinamente posible, tanto física como intelectualmente. La implicación entre fisicidad y música es aquí tan estrecha que incluso el ritmo cardíaco tiende a igualarse con el ritmo musical, como se puede comprobar no ya sólo en esos lugares privilegiados de escucha de electrónica que son los clubes, donde el volumen es tan alto que es imposible la no igualación de ritmo vital y musical, sino en la calle misma mediante un reproductor portátil.

Así pues, el auténtico origen de la experiencia estética es aquí la pulsión y no un sentido sobre el que se proyecte lo oído, entendiendo este proyecto en su totalidad como "escucha"[10]. La escucha en la música *techno* es en sí misma oír y es el cuerpo mismo el que escucha, en lugar de ser la conciencia quien lo haga. No es ésta quien recibe al sonido como música, sino el cuerpo mismo, que experimenta estéticamente, como nunca antes de la música electrónica había podido hacer, más allá de la conciencia.

La denuncia del oyente medio sigue en pie. Si sigue en pie es que no hemos conseguido demostrar que la música *techno* es música. Ni tan siquiera hemos demostrado que haya música ahí

[10] **La ausencia de sentido permite un modo particular de vivencia de la música que resulta interesante. La caracterizamos con el nombre de evasión. La música electrónica resulta, para muchos oyentes, un forma musical que permite la evasión. Esta puede caracterizarse como una especie de escape o fuga de un estado que permanece siempre detrás, como una manera de ser bajo el modo de ser de la vivencia actual. Al no haber un sentido dado, no hay nada que ate a la vivencia a un proyecto positivo, en el que se manifiesten tanto cualidades de vivencia como contenidos de imagen; la evasión se limita a dar un paso atrás respecto a cualquier sentido manifiesto, aunque deja que otra vivencia de la que el sujeto huye permanezca detrás en un juego de presencia-ausencia característico. Eso de lo que uno se evade está ahí detrás, pero lo suficientemente oculto como para que se pueda uno evadir, y lo suficientemente presente como para que sea precisamente evasión.**
En esto se da, en efecto, una especie de proyección hacia algo (esa vivencia-transfondo) que opera de sentido. Pero lo que se hace es precisamente huir de él; por eso es una forma tan peculiar de experiencia del sinsentido.

donde no hay sentido. La electrónica vive en ese terreno inestable en el que los argumentos estéticos quedan absolutamente atrás. La vivencia de la música electrónica en cuanto música es algo que sólo le queda al cuerpo experimentar, siendo la decisión acerca de la musicalidad algo puramente físico y no lógico.

Quedan por discutir algunas cuestiones de interés fundamental para la teoría estética, que encuentra en la experiencia estética de lo sinsentido un motivo de reflexión acerca también de la experiencia posible de los valores estéticos (belleza, fealdad, armonía, elegancia, etc.) y de su esencialidad, esto es, de su trascendentalidad para la experiencia estética en general. ¿No se verá que la experiencia estética en cuanto tal no lo es ya por ser experiencia de un valor estético? ¿A dónde nos lleva esto y qué implicaciones tiene para las formas de Arte?