

Diedrich Diederichsen: Hip-hop y techno: el tiempo en la nueva música pop

Extraído de: *Personas en loop. Ensayos sobre cultura pop*. Traducción de Cecilia Pavón. Buenos Aires: Interzona, 2011, pp. 85-97.

Una disertación que tiene como objeto la concepción del tiempo en la nueva música pop puede proponer al techno y al hip-hop como puntos de partida y elementos opuestos. Estos dos estilos deben considerarse como puntos de partida porque ambos basan sus modos de producción en los principios completamente nuevos del sampleo digital y porque se manejan en gran parte sin instrumentos grabados en estudio, y se sirven exclusivamente de interfaces electrónicas; a lo sumo, en el caso del techno suelen usarse instrumentos electrónicos de generaciones anteriores y, en el caso del hip-hop, voces humanas.

Sin embargo, el mero uso de modos de producción digitales no es suficiente para considerar a estos géneros como un nuevo comienzo de la música pop ya que, si bien con ciertos límites, estos modos de producción ya estaban presentes en algunos géneros musicales de comienzos de los ochenta, que difícilmente se dejan subsumir bajo las categorías de techno o hip-hop. Lo que resulta decisivo en este caso es que en ambos géneros existe una relación sólida entre sus principios estéticos esenciales y los modos de producción digitales. Esto da lugar a una interesante pregunta por el tiempo, ya que cuando el hecho musical no debe necesariamente ser ejecutado por los artistas, sino que es elaborado a partir de datos extraídos de un archivo digital, se produce lógicamente un cambio en la relación de los ejecutantes —si es que se los quiere seguir llamando así— con el tiempo. Pues bien, esto ha ocurrido en ambos géneros, si bien de modo diferente en cada caso.

En esta época, de medios digitales, las diferentes artes han convergido en cuanto a sus condiciones de producción. Esto, como es sabido, nos ha legado nuevas clasificaciones, diferencias y similitudes: el procesamiento de datos visuales y acústicos que, en última instancia, conduce a un producto que sólo puede ser recibido linealmente —en el tiempo—, es llamado hoy *time based media*. La música fue siempre el “medio basado en el tiempo” por excelencia. “Una vez que está en el aire, se va y no la puedes volver a capturar”, observaba alguna vez el fallecido saxofonista Eric Dolphy. Su punto de vista ya no tiene validez: también la performance a la que aludía con esa frase fue grabada y puede ser reproducida. No obstante, el hecho de que los músicos cuenten con esta posibilidad de la pérdida y el “haber sido” marca una diferencia. En este texto quisiera argumentar que los músicos digitales y los usuarios de archivos, que no parten de la pérdida y la transitoriedad de la música, como lo hacían los músicos de jazz, sino de la disponibilidad ilimitada, también tienen en cuenta, aunque a su modo, el carácter finito y transitorio de este medio basado en el tiempo.

Por otro lado, sería un malentendido partir de la hipótesis de que el desarrollo del techno y el hip-hop se debió a las posibilidades ofrecidas por ciertas máquinas, programas o interfaces. En realidad, es mucho más interesante el modo en que el hip-hop demostró una constancia y consistencia estéticas al echar mano a diversas tecnologías precursoras de la actual elaboración digital en la música. Me refiero a la manera en que los artistas de hip-hop transformaron tecnologías inadecuadas o medianamente adecuadas para hacerlas cumplir una determinada función, a saber, el alargamiento, la dilatación y la cita ostensible de material preexistente.

La diferencia decisiva entre el techno y el hip-hop está constituida por el modo específico en que cada uno de ellos hace transcurrir el tiempo en la música, y por el modo particular de relacionarse con el tiempo exterior, es decir, el tiempo ya transcurrido allá afuera. El artilugio esencial del techno consiste en organizar una secuencia corta y repetitiva, de modo tal que el oyente experimente un bienestar en el corto periodo que se extiende hasta la próxima repetición; sin

embargo, en este periodo el oyente desea la próxima repetición, es decir, no quiere experimentar y ser arrastrado por desviaciones. Cada track de techno declara que el mundo que construye toma a su cargo, de ahí en adelante, la regulación del significado de todos los signos allí expresados. Donde aparece un sonido que el oyente puede haber escuchado antes (sin importar en qué medida este sonido pueda hacerle recordar el mundo externo, otro track u otra noche), el esfuerzo clásico del techno es siempre por desactivar todos estos recuerdos y encargarse de que la última aparición de este sonido sea el momento decisivo que obtenga y controle la soberanía del significado. El techno es inmanente —también en muchos otros sentidos, además del aquí expresado, pero esto no nos interesa por ahora— y crea significado a través del hecho de que sus receptores y receptoras relacionan los signos sonoros con el momento en que escucharon este sonido por última vez, un segundo y medio antes. Entonces calculan una desviación mínima y producen instintivamente una compensación si ésta se ha dado. A veces, sobre todo en tracks de posttechno, esta pequeña desviación está incorporada en la música, pero la mayoría de las veces la producen solamente los que bailan y en una fracción de segundo se han movido, han cambiado, han agotado su fuerza. El reposo en movimiento de la música traslada el movimiento al público. El medio basado en el tiempo hace como si ya no estuviera basado en el tiempo, como si fuera un cubículo neutral, un espejismo en el que nada tiene lugar fuera de mi movimiento.

También el hip-hop se basa en tracks repetitivos, aunque no puede ignorarse que en el plano rítmico existe, por lo menos desde hace diez años, una diferencia fundante entre “beats normales” y “beats funky”. Sin embargo, existen en el hip-hop otros dos elementos que se relacionan con el paso del tiempo de un modo totalmente distinto al del techno. Por un lado, el rap y, por el otro, el hecho de que el origen de los *samples* es reconocible: el origen reconocible de los signos sonoros.

El rap, que tiene su origen en las *conferences*, es decir las transiciones y presentaciones de los DJ, asumió, al menos desde 1982, funciones literarias convencionales. Durante ese año aparecieron dos álbumes precursores de lo que sería el rap político-apelativo: *How We Gonna Make the Black Nation Rise?* de Brother D, y *The Message* de Grandmaster Flash & The Furious Five, el primer rap en el que posiciones políticas son presentadas con gestos narrativo. Los raps están estructurados como poemas narrativos o manifiestos, y poseen claramente un comienzo, un punto medio y un final, es decir, justamente aquellos efectos dramáticos y fragmentadores del tiempo que el techno pretendía hacer desaparecer de la música como por arte de magia.

Ahora bien, hay que hacer una diferencia entre la estructura usual del rap y la forma canción comúnmente usada en la música pop: A-A-B-A. En la mayoría de los casos el rap procede por enumeración y se estructura a partir de interrupciones, alusiones a la situación comunicativa o —sobre todo en la primera década de su desarrollo— a través de la acción del rapero, que entrega el micrófono a otro. Esto significa entonces que el desarrollo en el tiempo propio de la épica no se reconcilia formalmente con la repetición del groove, como sí sucede en la canción. En ésta, el relato incorpora la repetición como principio de su estructuración épica y la música incorpora en su estructura el elemento de desarrollo como progresión de los acordes. En el rap, en cambio, la épica y el funk permanecen irreconciliados, o bien reconciliados pero opuestos en un plano superior. El tiempo del rap avanza sin piedad, mientras el groove da vueltas en círculos.

En este punto se hace necesario un breve *excursus* sobre el surgimiento de la cultura hip-hop. Cuando se habla de aquellos días legendarios de mediados de los setenta en los parques del Bronx, suele centrarse la atención en el scratch, en la inteligencia técnica, en el modo de utilizar las bandejas para hacerlas girar tanto hacia delante como hacia atrás, o en la diversidad de los primeros *DJ-sets*, que iban desde ciertos discos de la literatura funk, pasando por música electrónica alemana

hasta rock barato. En este tipo de enfoque suele pasarse por alto la lógica del surgimiento del arte del DJ y su consecuencia directa, el hip-hop.

La música del mundo occidental editada en discos conoce los grooves interminables y los largos loops repetitivos desde la aparición de los primeros álbumes de funk a fines de los sesenta y comienzos de los setenta, que se asocian con los nombres de Sly Stone, James Brown y George Clinton. Aunque flanqueada por piezas breves estructuradas como canciones, esta música también desplegaba un groove interminable, repetitivo y sincopado. Estas frases repetidas eran más largas y, ya en la superficie, más complejas que en el techno, donde ciertas complejidades recién se ponen de manifiesto en periodos más extensos, gracias a pequeños desfasajes. Podría decirse además que esta música funk de comienzos de los setenta fue la primera música pop occidental puramente orientada hacia el groove. Por otra parte, queda claro que esto tenía algo que ver con la música africana, menos como herencia que como alusión consciente a la arquitectura de esa música. Esto en el marco del fortalecimiento del momento afrocéntrico de lo que se denominó “Cultural Black Nationalism” en los Estados Unidos.

Esta música, que estaba codificada subculturalmente —se hablaba de los *hippies* negros— y que se pensaba a sí misma como afrocéntrica, se vio sometida a la presión conformista de la industria discográfica, que le exigió acortar las piezas y circunscribirse a lo “esencial”. Y lo esencial, para los que llevaban la voz cantante en la cultura, era casi siempre el comienzo y el final, elementos típicos de la forma canción, mientras que el groove infinito del medio era desechado.

No pocas veces los pasajes groovies y repetitivos fueron fundidos en versiones de pocos minutos y hasta de segundos.

Frente a esta situación, esos legendarios DJs echaron mano al artilugio de trabajar con dos discos iguales colocados en dos bandejas paralelas para alargar los acortados pasajes de grooves. Así, hacían sonar alternadamente pasajes instrumentales idénticos hasta obtener la extensión que el groove tenía en los primeros discos de funk. El trabajo de los DJs, el corte y la mezcla, no fue entonces un trabajo de desmembramiento y montaje —o collage—, sino un trabajo de reconstrucción. El DJ no era, como opinan muchos intérpretes posmodernos, un artista del pastiche, la cita o el enfrentamiento, sino un artista de la reconstrucción, que operaba en contra de la forma canción, es decir, en contra de la reconciliación entre historia y repetición, ritmo y épica, que aquella forma ofrecía.

Esto nos conduce nuevamente al comienzo de mi pequeño *excursus*: en la tradición europea —para decirlo de un modo simplificado— del arte narrativo y lineal basado en el tiempo, existen dos posturas opuestas sobre la historia. Una sería la que construye un concepto histórico a través del agrupamiento de subnarraciones en una épica o en una saga; es decir, a través de la narración establece una continuidad que presupone que diversas historias individuales producen por adición una historia colectiva, o bien, funcionan como la metáfora de esa historia y de su *continuum*.

A esto se opondría la tradición de lo moderno del siglo XIX, pero sobre todo del siglo XX, que a través de quiebres, paréntesis, efectos visuales y collages pretende sostener dos cosas: 1) la afirmación del *continuum* ya no tiene sentido. Este continuo es un mito, producto de una forma determinada de narrar la historia. Con una contra-narración que ataque la forma del mito desde una postura ilustrada, es posible acabar con este estado de cosas; 2) esta historia, esta continuidad no está nunca relacionada con un pueblo particular, es más bien una constante antropológica que une a todas las personas y, por este motivo, puede ser narrada como la historia de cualquier colectivo o pueblo.

Ambos enfoques críticos modernos comparten la noción de que la continuidad de la narración y la integridad del mito forman parte de un arte más bien ideológico y engeguecedor, y de

que el quiebre, la ruptura y el cambio de contexto representan, por el contrario, un espíritu abierto e iluminista. La relación entre historia, *épos*, ritmo y repetición en el hip-hop propone una tercera posibilidad, más allá de lo tradicional y lo moderno.

El hip-hop trabaja de modo continuo en una reparación de la continuidad del mito, pero lo hace sirviéndose del collage e ignorando el mito que intenta reparar, o completándolo sólo fragmentariamente. Eso sí, hace de cuenta que es posible conocerlo y completarlo. Para aclarar esto debo remontarme nuevamente a los inicios del hip-hop.

El punto de partida del hip-hop es la imposibilidad de narrar. Solamente está capacitado para hablar aquel que ha logrado construir una historia individual. Los demás constituyen el colectivo sólo para manifestar su presencia, no para relacionar esta presencia con un contenido determinado. El groove en el hip-hop temprano no funciona tanto como medio para obtener inmanencia y privilegiar las relaciones internas por sobre las relaciones externas; más bien, como sucede en la música africana, es un indicador de las posibilidades ilimitadas, en el sentido de que nunca queda claro si uno está al principio o al final de una pieza, y que se puede continuar *ad infinitum* casi desde cualquier punto, al contrario de lo que sucede con la arquitectura temporal fija de la música europea. De todos modos, esa no es la función primordial del groove en el hip-hop. El groove funciona sobre todo como representante de la participación del colectivo en la historia del individuo, como el elemento que, dejando de lado la ley de la autoría y proponiéndose como bien socializado del colectivo, ofrece el telón de fondo para la expresión del individuo. Y mientras que la expresión individual se desarrolla linealmente hasta el final, sin loops internos ni repeticiones, el groove representa el punto de contacto con los demás, un horizonte social que toma la forma de iteraciones: encuentros con los otros, que se repiten una y otra vez.

Ahora bien, desde mediados de los ochenta se encuentra disponible una tecnología que permite crear el groove de otra manera. En lugar del trabajo artesanal con las bandejas de discos, o su imitación en estudio con músicos o secuenciadores, el primer sampler AKAI ofrece una tecnología que, por así decirlo, permite tomar fotografías digitales y elaborar sonidos individuales. Mediante esta elaboración es posible enrarecer estos sonidos, que pueden obtenerse de cualquier fuente. Los músicos de hip-hop, sin embargo, vuelven a hacer lo contrario. El reconocimiento de la fuente es para ellos altamente positivo y si la fuente misma no es reconocible, lo que se valora es el reconocimiento de su origen temporal y medio cultural. Muchas veces incluso son introducidas en los *samples* cargas de estática artificiales o ruidos de crujidos y rasguños provenientes de discos viejos para dejar claro que: a) se trata de algo auténticamente antiguo y b) proviene de la época heroica de la música afroamericana.

Esto sucede, por ejemplo, con el *break* de batería del tema *Funky Drummer* de James Brown, la pieza más sampleada durante los ochenta, que vuelve a encontrarse en forma de loop en diversos raps. En este caso, no se trataba de encubrir el origen del *sample* sino, por el contrario, de establecer una relación con aquellos días heroicos de la cultura afroamericana sobreimprimiendo discursos de los dirigentes de los movimientos por los derechos civiles, de los Panteras Negras y otros signos epocales. En el transcurso de la explosión creativa que tuvo lugar entre 1987 y 1993, protagonizada por la primera generación que trabajó casi exclusivamente con bases electrónicas, conocida dentro del hip-hop bajo el nombre de New School, se amplió el canon de la música sampleada. De todas maneras continuó siendo determinante el hecho de que la fuente histórica permaneciera reconocible como tal, para que, junto a la canonización de discursos epocales y citas célebres, se produjera un sentido histórico.

En este proceso resulta crucial que el artista que manipula datos sonoros y los extrae de su contexto para formar un loop no trate estos datos como fragmentos extirpados de un todo, sino que

los vea como testigos de un contexto mayor que, por cierto inalcanzable, no es otro que el contra-mito que surge del proceso de descolonización y se opone a la concepción europea del mundo. Pero aunque diversos autores, organizaciones e ideologías del nacionalismo negro y del afrocentrismo han intentado instalar tal mito como la inversión efectiva de la narración aún hegemónica de la supremacía europea, y aunque diversos artistas del hip-hop han admitido protocolarmente creer en una mitología tal y ser capaces de hablar sobre ella, su praxis demuestra una conciencia compleja sobre las dificultades reales y la inconveniencia de los contrarios.

El intento de la cultura hip-hop de unir datos extirpados y jirones usando el groove y la técnica del collage, de modo que produzcan nuevamente un todo, está, por supuesto, condenado al fracaso. Y por más evidente que sea el hecho de que en el hip-hop el collage y la elaboración de materiales descontextualizados se producen en sentido inverso al collage de la vanguardia clásica —el contexto original debe ser revalorizado y no devaluado—, nadie puede esperar que de la cultura hip-hop (con sus referencias al jazz, el funk, la música africana y fragmentos sonoros del movimiento de derechos civiles y del nacionalismo negro) surja como verdad el contexto original, y menos aun el mito, de la unidad histórica de la diáspora africana. De hecho, este mito se presentaba como horizonte inalcanzable, como alternativa a la perspectiva euro-americana que en el mejor de los casos podía reconocer el camino de movimiento por los derechos civiles hacia la integración, pero nunca aceptar el contexto de una diáspora africana, como sí lo hizo el hip-hop a través de sus referencias a la música caribeña y africana occidental. La cultura hip-hop reinstaló este horizonte y con él un punto de fuga al que remiten los tres planos temporales de un track de rap: la historia individual y lineal del rap cantado, el tiempo circular del groove y, finalmente, el punto de referencia fijo del *sample*, es decir, de la cita concebida como histórica. La historia tiene una dimensión real (fuente del *sample*), el colectivo se realiza sin embargo en la circularidad de los encuentros cotidianos ahistóricos (la estructura del groove), de la cual sólo vale la pena hablar cuando alguien se adelanta y narra una historia individual (el rap).

En principio, el techno funciona de manera totalmente distinta. A diferencia del rock, no hay dramaturgia del concierto; a diferencia de la forma canción, no hay contenido lingüístico que refiera a algo exterior; a diferencia del hip-hop, no hay ninguna referencia histórica concreta; finalmente, a diferencia de lo que sucede en la forma canción y en el rap, no hay linealidad ni progresión de acordes; no hay estrellas conocidas de antemano: casi todo, al menos en una forma ideal del techno, tiende hacia la inmanencia, casi todo sucede entre dos *beats* o, a lo sumo, en la periodicidad de ocho compases, que durante largo tiempo impusieron los programas utilizados.

La función social e histórico-subcultural de esta inmanencia pura, su función aceleradora e intensificadora, no tiene por qué interesarnos ahora. De lo que hablamos es del tiempo, y nos encontramos aquí frente a una de las formas más radicales y mejor logradas de engañar a las personas y hacerles creer que participan en una abolición del tiempo. Se podría decir que aquellos aspectos del techno que durante los primeros diez años fueron tratados como novedad, en realidad están directamente relacionados con esa línea —que, por cierto, no es nueva, pero sí poco habitual— del pop y de la subcultura que siempre buscó burlarse del tiempo. Ésta es sobre todo la veta psicodélica de la subcultura y no pocos elementos de ella fueron retomados por el techno. De esta manera, el tiempo como tiempo de vida individual desaparece, porque el arte abomina de lo biográfico y busca expulsarlo hasta donde sea posible. Las drogas psicodélicas ayudaron siempre a burlarse de la biografía individual, a considerarla una mera división entre el día y la noche, y hasta una división de minutos y segundos en la experiencia de la danza. Personalmente, recuerdo haber bailado en el año 1984 con una música precursora del techno, una suerte de protohouse, en el

Paradise Garage de Nueva York y recuerdo cómo las ocho horas que objetivamente transcurrieron se fundieron en una sola.

Ahora bien, tenemos entonces la inmanencia total y la suspensión del tiempo en el techno, contra el tiempo presente de múltiples maneras en el hip-hop: como narración individual en el rap y como encuentro cotidiano en el groove, que en el hip-hop y en el funk funciona como el regreso de algo conocido y estructurado, a diferencia de lo que sucede en el techno. En el techno se repiten puntos que sólo existen hasta el próximo punto, en el hip-hop se trata de la iteración de formas con el horizonte histórico-mitológico e inalcanzable de la diáspora africana. Estamos, entonces, ante dos formas muy distintas de producir sensaciones y referencias temporales en estos dos nuevos géneros musicales del pop y sus correspondientes entornos.

Así era, más o menos, la situación en 1993. Lo más sorprendente es, en realidad, la síntesis que se produjo entre ambas formas, y a eso me referiré a continuación.

Debido a razones técnicas, para el hip-hop resultó operativo samplear los denominados “lugares libres”: allí, donde la menor cantidad de instrumentos posibles tocaba, sin superposición polirrítmica, dos o tres compases. En general, se trataba de *breaks* de batería, breves transiciones, rellenos o preludios. Con el mejoramiento de la tecnología del *sample*, la ampliación de la capacidad de memoria y la optimización de la grabación de disco duro, fue posible samplear *breaks* en otras velocidades y con otros objetivos que los de los artistas del hip-hop, para quienes la reconocibilidad y la antigüedad eran importantes. En el techno, en cambio, cada vez que un track se basaba en material sampleado, la fuente no se nombraba y era irreconocible. Éste era todavía hasta hace poco un aspecto importante de la ética techno: jamás nombrar la fuente.

Desde principios hasta mediados de los noventa, se desarrolló, a la sombra de la cultura techno británica, un género nuevo en el que se samplearon *breakbeats* abiertamente agresivos, provenientes en su mayor parte del reggae, a los cuales se les subía el *pitch* [“altura”], con lo que experimentaban un proceso de aceleración. A menudo, se trataba de las introducciones de batería con las que empezaban ritualmente las piezas de *roots reggae* de los setenta y principios de los ochenta. Este reggae muy acelerado (aunque también se usaban *breakbeats* provenientes del funk) no fue tratado como hubiera sido tratado en el hip-hop, es decir, como material descifrable de una narración histórica sobre la diáspora africana, sino más bien de modo anónimo, como se hacía con los *samples* en el techno. Por otro lado, estos *breakbeats* complejos, que de ningún modo se autoextinguían una y otra vez a lo largo de una noche, perturbaron profundamente la inmanencia de la cultura techno. A pesar de toda la abstracción, aquí se hablaba de algo que tenía restos de referencialidad, un material extremadamente llamativo que no podía diluirse en la inmanencia.

Este desarrollo, conocido por los nombres genéricos de “breakbeat”, “jungle” y, finalmente, “drum & bass”, fue llevado adelante, como ya dije, dentro de la escena techno británico y con la participación de algunos de sus artistas. Sin embargo, también jugaron un papel muy importante en este proceso las discusiones sobre el concepto histórico de diáspora africana. De hecho, el movimiento fue desarrollado en gran parte por artistas afro-británicos y provenientes del Caribe. Más tarde, con los discos de 4Hero, Tek 9, Jacobs Optical Stairway y, por supuesto, Roni Size, estos contenidos aparecieron también de modo explícito. No porque aumentara la nitidez o la capacidad de connotación del material utilizado, sino más bien por la creación, a través de medios musicales sutiles, de un contexto que inscribía las fuentes —ahora provenientes cada vez más del jazz y del free jazz— en la discusión sobre la historia de la diáspora africana y lograba remitirse al techno underground norteamericano. Desapareció así la competencia exclusiva del hip-hop en estas cuestiones.

Habría que figurarse la estrategia del drum & bass del siguiente modo: se mantiene la inmanencia (secuencias extremadamente cortas o secuencias de partes, construcción de una inmanencia techno en el marco de las tradiciones techno), pero los elementos de esta inmanencia, construida a partir de *beats* que se repiten casi sin cambio perceptible, apuntan a un exterior, a una historia. Sólo que esta historia, a diferencia de lo que sucede en el hip-hop, no se prefigura como una historia de los datos y de un transcurrir lineal. Para una historia precaria, para un mito incompleto e inalcanzable como el de la diáspora africana, se elige otra forma de presencia. La naturaleza físicamente opresiva con los *beats*, estimulante hasta la anestesia, se corresponde con la forma semirreprimida, semicotidiana que ha alcanzado la historia de la diáspora africana en las actuales culturas occidentales de consumo. Muchos de sus elementos han caído en un inconsciente colectivo que concierne tanto a los miembros y descendientes de esa diáspora como al resto. Se trata de una historia que posiblemente sólo pueda seguir transmitiéndose dentro de una estructura de *beats* moleculares. Me refiero, claro está, a la elaboración artística y subcultural: también existe una escritura de esta historia cuyos mejores exponentes, como por ejemplo, el libro *Black Atlantic* de Paul Gilroy, también han tenido una gran influencia sobre las personas a las que nos hemos referido en este texto.

Edward George, realizador de cine e integrante del grupo techno Hallucinator, afirma en su película *The Last Angel of History* que la historia de la diáspora africana sólo puede conservar la forma de una narración lineal y con una temporalidad teológica si se la aborda desde un futuro imaginario. Y esto sería, según él, lo que buscan muchos artistas techno negros en los Estados Unidos y en Europa con su entusiasmo por la ciencia ficción y las tecnologías de sonido: dejar circular las huellas de la diáspora africana en una inmanencia techno completamente delirante. Es como si se tratara de una situación de laboratorio en donde ellos fueran los científicos. Podríamos incluso hablar de historiadores del futuro que crean un sentido a partir de estas huellas: el sentido de aquello que en tanto forma más desarrollada tomará el lugar de lo que hoy es narración. Ésta es precisamente la síntesis de los tiempos del hip-hop y del techno. Los sonidos musicales de un pasado sólo pueden obtener sentido a través del presente y su tecnología de composición —tal es el caso del hip-hop—. El drum & bass utiliza esta construcción, pero manipula los hallazgos de sonido provenientes del funk y el reggae transformándolos digitalmente hasta que se vuelven casi irreconocibles. Si bien deja intacta en todos los casos la complejidad rítmica, no la ubica como piedra basal de una historia reconocible, sino que la hace girar en la inmanencia y la presencia centrífugas de la cultura techno, para hacer que el científico imaginario del futuro produzca un sentido, un “último ángel de la historia”, en palabras de Edward Georg.