



LA BANDA SONORA DEL ANIMÉ: UNA *HISTORIOFONÍA SONOVISUAL*¹

Andrés Duarte Loza.

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes. Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano.

Resumen

El presente trabajo analiza desde un enfoque *historiofónico*, cuatro bandas sonoras del animé que pueden ser consideradas como casos de estudio paradigmáticos. A través de un breve recorrido por la historia del animé observaremos como los objetivos trazados por las políticas estratégicas aglutinadas bajo el concepto de *Cool Japan* son, en realidad, el pináculo de un extendido devenir histórico iniciado a partir de la conclusión de la Segunda Guerra Mundial. Por medio del desarrollo y promoción—a largo plazo— de sus industrias culturales. La producción del animé y sus propuestas narrativas fueron participes, por un lado, del proceso de transformación identitaria hacia el interior de Japón y, por el otro, del proceso de promoción hacia el exterior de una imagen del país renovada, opuesta a aquella del período militarista. Dando continuidad a la exaltación de su larga tradición histórica-cultural, y, a su vez, a la inexorable asimilación de culturas extranjeras. Edificando su andamiaje narrativo sobre valores tradicionales individuales y sociales como la fortaleza, la perseverancia, el corazón gentil, la empatía, el amor, la paz y otros vinculados a su proyecto de industrialización y de producción nacional como son la innovación tecnológica y la cultura entre otros.

Palabras clave: banda sonora-animé-historiofonía

Perspectiva *historiofónica* de la banda sonora del animé

El término *historiofonía* —como lo indica el sufijo fonía (del griego phōné: sonido, voz)— establece el estudio de la historia desde el campo del sonido. Esta perspectiva propone valorar al sonido por sobre su consideración de fuente secundaria o auxiliar de las investigaciones historiográficas y musicológicas, enfocándolo —en cambio— como el “objeto-sujeto” núcleo. Los estudios *historiofónicos* tienen el potencial de abarcar todos los fenómenos acústicos del entorno que conforman el paisaje sonoro. Es decir, los fenómenos acústicos del medio ambiente *per se* y todos los sonidos producidos por la humanidad y sus productos: la voz, el canto, los testimonios orales, las artes sonoro-musicales, las artes audiovisuales y todas las formas de producción artificial y tecnológica del sonido a lo largo de la historia. Desde que la humanidad descubrió la forma de registrar el sonido con medios tecnológicos, también desarrolló formas de reproducirlo, transmitirlo, procesarlo y archivarlo. En consecuencia, los registros sonoros y audiovisuales conforman un corpus de archivos documentales sonoros de la historia y por consiguiente de la *historiofonía* (Duarte Loza, 2018).

¹ Una versión preliminar de este texto fue presentada en forma de ponencia en el I Encuentro de Estudios Nikkei (Buenos Aires, 2019).



El concepto *historiofonía* enfocado desde el campo del arte, en lo que denominamos “*arte historiofónico*”, aborda una noción de tiempo expandido, por el cual cada acontecimiento artístico producido en el presente es atravesado por hechos e ideas provenientes del pasado y, al revisitarlos, revisarlos o transformarlos, posibilita la anticipación y el alumbramiento de futuros potencialmente realizables o utópicos como herencia cultural. Por consiguiente, el *arte historiofónico* se nutre tanto de la revisión y la re-audición de las producciones artísticas del pasado como también de las producciones contemporáneas que desarrollan artísticamente la dimensión histórica del sonido.

La búsqueda de la unidad entre la continuidad histórico-cultural de las tradiciones autóctonas y el pluralismo acumulativo de la cultura, con la inexorable asimilación de culturas extranjeras, fueron y son un sello distintivo de la civilización japonesa. Esta búsqueda, resulta evidente en el campo de las artes y en las industrias culturales japonesas contemporáneas. Entre estas últimas, el animé ostenta el lugar de mayor relevancia en cuanto a divulgación y a comercialización. Pone frecuentemente en valor —dentro de sus relatos— materiales simbólicos, conceptuales, nociones éticas y morales, costumbres, personajes y acontecimientos provenientes del pasado. Sin que éstos sean necesariamente rememorados tal cual fueron recogidos por los relatos historiográficos oficiales, sino que son recontextualizados en nuevos universos narrativos ficcionales, capaces de transformar los hechos, los objetos y los sujetos históricos al situarlos en tiempos y espacios modificados o completamente diferentes. De esta manera, los relatos de animé consiguen establecer una integración orgánica entre la Historia, la mitología y el relato de la ficción audiovisual.

El apogeo de la presencia a gran escala de las industrias culturales japonesas en el exterior llegaría sobre el final del siglo XX. Coincidentemente con el colapso de lo que se llamó la “burbuja económica” grandes cambios tuvieron que ser implementados para sacar a la economía del proceso recesivo que había comenzado a transitar. En el marco del nuevo impulso económico, las industrias culturales fueron reconocidas por el gobierno como una de las cinco áreas propicias para el crecimiento económico. Surgió entonces la necesidad de transformar drásticamente el perfil de las industrias culturales japonesas que, hasta el momento, se habían centrado principalmente en los aspectos económicos, para comenzar a dar un mayor protagonismo a sus aspectos culturales. Desde una perspectiva economicista de la producción cultural se comprendió que la “creatividad” era la clave para la generación de valor económico en el marco de las industrias culturales. Si consideramos a los bienes culturales como “bienes de experiencia”, entonces su valuación —en principio cultural e intangible— es directamente proporcional a la capacidad de generar empatía en el público consumidor. Las exportaciones de las industrias japonesas difícilmente podrían crecer sin el aumento de la demanda extranjera. Para alcanzar el objetivo propuesto, una de las principales políticas de Estado fue la establecida por el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI) de Japón con la introducción del concepto estratégico denominado *Cool Japan* (Kamiuchi, 2014, p.1) mediante la creación de la Oficina Cool Japan en el año 2010. El programa apuntó estratégicamente a la creación y expansión de nuevas industrias aglutinadas bajo el concepto de “industrias creativas”. Dentro y fuera del Japón, se abordó la promoción de contenidos y productos creativos de la cultura popular, entre ellos el animé como principal exponente. Se avanzó en la profundización de políticas que propiciarán la conformación de un gran frente de promoción de las industrias creativas nacionales y el turismo como una forma de ejercicio del *nation branding*². Por consiguiente, “la marca Japón”, sustentada por el prestigio conseguido

² Marca de nación (país).



en el exterior de la cultura japonesa, aparejaría, la expansión de la demanda extranjera tanto de los productos de sus industrias creativas, como también, de los productos de sus industrias tradicionales.

La banda sonora en la construcción del espacio del universo ficcional

Así como ocurre en el cine, en el ámbito de la producción de animé, la elaboración de la banda sonora está en gran medida determinada por su cualidad narrativa, es decir, su capacidad de participar en la construcción de un relato en colaboración con la imagen. Es por ello que el diseño de la banda sonora idealmente responde a las necesidades y a la interpretación narrativa del guion que, según los estándares de la producción para cine, es el primer ordenador y organizador narrativo del relato audiovisual. No sólo con el propósito de enfatizar “lo narrado” por los diálogos, las acciones y las locaciones evidenciadas por las imágenes, sino también y, sobre todo, para expandir las dimensiones narrativas del relato en los niveles de lo “invisible” y de lo “indecible” (Duarte Loza, 2021, p. 135).

La construcción de la cosmovisión del universo en el que se sitúa el relato ficcional implica también el diseño de sus espacios y de sus tiempos sonoro-musicales. El animé heredó de la literatura y las artes narrativas escénicas del Japón, como el teatro Noh y el teatro Kabuki, el concepto de *sekaikan*³. El término refiere, en el marco de la ficción, tanto a la apariencia del mundo (*seka*) como a la cosmovisión intrínseca del universo ficcional. Así como en la literatura y las artes escénicas, en el animé, el *sekaikan* puede ser compartido por varios relatos. De esta forma, el espectador es introducido en un universo ficcional "marco" el cual, en términos generales, ya conoce, más allá de que la historia y los personajes puedan variar parcial o totalmente. Al ser abordado desde una perspectiva economicista de la producción —derivada de un modelo fordista basado en la cadena de producción en serie—, la implementación, dentro de las producciones de animé, de este concepto, resulta útil para la reducción de los tiempos y los costos de producción, debido a que permite el reemplazo de materiales, procedimientos, tecnologías, técnicas y personal especializado. Además, el aprendizaje de los códigos estético-culturales propios del género, por parte del público, potencia el futuro consumo de nuevos contenidos afines. Las bandas sonoras del animé han sido atravesadas históricamente por la articulación de este modelo productivo y la originalidad creativa de distintos autores, equipos de producción y estudios de animación.

La estructura de la banda sonora del animé es a grandes rasgos idéntica a la del cine, pero posee algunas diferencias específicas propias del género. La estructura de su banda sonora puede dividirse en tres niveles comunes a los del cine tradicional, a saber: diálogos, música y efectos sonoros. Una de las grandes diferencias con respecto al cine es que todo el universo sonoro incluido en la banda sonora de una animación, es absolutamente artificial. En el cine, en cambio, muchos de los sonidos utilizados pueden ser, en parte, obtenidos directamente de fuentes sonoras presentes en las mismas locaciones o sets de filmación en los que se rueda la película (sonido directo o de locación). Es decir, que muchas de las acciones y espacios reales reflejados en la imagen pueden utilizar los sonidos de sus fuentes sonoras genuinas. Como los personajes, las locaciones y la totalidad del universo ficcional en el que se sitúa una historia de animación son artificialmente creados, los sonidos —sincronizados con las imágenes— también lo son. La sonorización de la animación es un proceso que está

³ *Sekaikan* (世界観) del alemán *Weltanschauung*: cosmovisión, término acuñado a partir de la Restauración Meiji.



fundamentalmente reservado para la etapa de postproducción. El proceso de sonorización incluye la grabación de las voces de los personajes (doblaje), las narraciones (*voice over*) y la totalidad de los efectos sonoros.

Debido a que la dimensión visual de los personajes se resuelve a través del dibujo, los encargados de darles una identidad vocal son los actores y las actrices de la voz llamados *seiyū*⁴. Por ese motivo estos, son responsables de la construcción de su personalidad y su caracterización dramática. En la actualidad del Japón, los y las *seiyū* gozan de una fama y de un prestigio entre el público seguidor del animé (*fandom*), que es único en el mundo. Se produce de esta manera una suerte de "sinergia audiovisual" entre la dramatización vocal del actor o actriz real con la imagen de un personaje ficticio del animé, que los vuelve inseparables a los ojos y los oídos del público.

A continuación, abordaremos el análisis de cuatro casos paradigmáticos de la historia de la animación japonesa que desarrollan —desde su dimensión sonora-musical— una memoria sonora histórica y recuperan testimonios *historiofónicos* que atraviesan acontecimientos de relevancia histórica, socio-cultural y de índole económica-comercial dentro del ámbito de las industrias culturales japonesas.

***Tetsuwan Atomu*⁵ (1963) - Astro Boy**

En términos geopolíticos, el desarrollo tecnológico de Japón había estado claramente centrado, hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, en el predominio armamentístico. Concluida la guerra, el desarrollo tecnológico logró expandir sus márgenes hacia las industrias tecnológicas con fines pacíficos. Por ese motivo, la ingeniería de cohetes, los jets supersónicos, la electrónica y la robótica —entre otros desarrollos destinados a usos no bélicos— cobraron un protagonismo notable dentro de la opinión pública y de la vida cultural japonesa. Japón comenzaba a descollar por esos años en el uso pacífico de la energía atómica, la industria electrónica, la electromecánica y la robótica de vanguardia. Por ese motivo, el niño robot *Tetsuwan Atomu* representó las aspiraciones del país y ocupó, en el imaginario doméstico del Japón, el rol de estandarte simbólico del nuevo modelo de desarrollo económico y socio-cultural de la nación.

El núcleo de la historia del animé para televisión *Tetsuwan Atomu*, había sido realizada previamente por su autor *Osamu Tezuka* en el *manga* homónimo original. En el comienzo del siglo XXI el Dr. *Tenma*, un científico del Ministerio de Ciencia, pierde a su único hijo, llamado *Tobio*, en un trágico accidente de auto. Debido a este lamentable hecho, decide utilizar la mejor tecnología existente en Japón para crear un excepcional robot que lo ayudara a aliviar el vacío que significó la pérdida de su hijo. El robot posee capacidades sin precedentes, sin embargo, *Tenma* —quien se encuentra en un estado de inestabilidad psicoemocional— al caer en la cuenta de que su hijo sustituto no será capaz de crecer, se enfurece y decide venderlo a un circo. Allí —muy a su pesar— *Atomu* es forzado a combatir con otros robots para el entretenimiento del público. Hasta que es descubierto por el que ocupará el lugar de mentor o "padre del corazón", el Dr.

⁴ *Seiyū* (声優) literalmente "voz-actor/actriz".

⁵ *Tetsuwan* (鉄腕) literalmente "brazo de hierro", es una expresión que hace referencia a la gran fuerza y resistencia del personaje y la nobleza del material de la que está construido. *Atomu* (アトム) "átomo" un término que a partir de la posguerra fue un concepto clave de la ciencia, en torno a la evolución de la tecnología atómica y nuclear.



Ochanomizu, quien es capaz de desarrollar afecto por los robots y de valorar su dimensión emocional y humana.

El contenido de las aventuras de *Atomu* junto con el desarrollo de los vínculos sociales y afectivos que describe a lo largo de la serie poseen una marcada carga moralizante según los cánones de la sociedad japonesa de la posguerra. La función de enculturación del animé no era una novedad, ya que en el Japón otras formas del arte a lo largo de la Historia ya habían tenido manifestaciones con la misma función según los valores socio-culturales de cada momento histórico. En ese sentido, un reconocido antecedente de *Tetsuwan* es la animación silente *Taro san no kisha* (El tren de Taro, 1929) dirigida por Anji Murata. En este film un niño llamado Taro recibe un tren de juguete como regalo y al irse a dormir sueña que es el guarda del tren. Durante el viaje se esfuerza por mantener el orden entre los pasajeros, quienes son representados como seres con cabezas de animales y cuerpos idénticos al ser humano. Desde una interpretación de índole ética-moral, la animación fomenta la consideración hacia los demás, los buenos modales y la convivencia civilizada.

La música de apertura (OP)⁶ de la serie de televisión del animé *Tetsuwan Atomu* es una canción del tipo himno, y como tal expresa sentimientos de celebración, alabanza y aliento, y es entonada por un coro de niños. Al tratarse de un himno, predomina la función poética del lenguaje y en su letra se ven reflejados alguno de los valores, ideales y deseos de la sociedad japonesa de aquellos años. El arreglo musical presenta el estilo de las bandas de marcha (*marching bands*) utilizadas en Japón en desfiles militares, desfiles deportivos y escolares.⁷ Las marchas militares habían sido adoptadas por Japón durante el período de la Restauración Meiji (1868-1912). De manera simultánea al surgimiento de las bandas de marcha, Japón adoptó el género de la canción militar (*gunka*) no sólo con el objetivo de levantar la moral y el espíritu de lucha de las tropas imperiales, sino también con el propósito de exaltar el patriotismo de la nación en su conjunto. Los cancioneros escolares (*shōka*) durante ese período también estuvieron estrechamente vinculados al repertorio de la canción militar e incluyeron canciones que respondían al este género. Estos tres géneros musicales mencionados fueron pilares para la conformación de la identidad nacional de la ciudadanía del Estado moderno japonés. El proceso de gestación de este repertorio acompañaría la vida del pueblo japonés a lo largo de todo el período imperialista, caracterizado por una política expansionista y la proliferación de sendos conflictos bélicos, hasta el final de la segunda guerra mundial. Estas prácticas modificarían su contenido y sus objetivos a partir de la posguerra, sin embargo, la música para banda de marcha y la estética musical asociada a dichas prácticas permanecerían hasta nuestros días en el sistema educativo de Japón. Es evidente que ciertas funciones, prácticas y géneros musicales asociados a la infancia y la juventud durante décadas modificaron, a partir de la posguerra, la connotación de su contenido, pero no así su estética musical y su función moralizante. Por ese motivo, la música de animé de posguerra todavía muestra reminiscencias de los cancioneros militares y escolares.

El arreglo de la canción de apertura de *Tetsuwan Atomu* le otorga un carácter solemne y disciplinado muy compatible con la carga moral de su letra. El himno, en sí, es una forma de canto colectivo, un conjunto de voces que cantan sincrónicamente al unísono

⁶ Del inglés *opening*, en japonés: オープニング.

⁷ Implementadas por la influencia de la cultura de Estados Unidos en cuanto a su uso escolar y deportivo, la música de las bandas de marcha proviene de la larga tradición de las bandas militares de origen europeo que habían ingresado a Japón durante la Restauración Meiji. Como actividad escolar y pedagógica en Japón se trata de una banda-escuela de concierto, denominada *suisōgakubu* (吹奏楽部).



(canto monofónico) y el arreglo para banda de marcha es, a su vez, un tipo de música pensada para coordinar los sonidos y los movimientos físicos de un numeroso ensamble instrumental en perfecta y disciplinada sincronía.

Letra de la canción de apertura original de la serie (1ra. estrofa)

空をこえて ラララ 星のかなた ゆくぞアトム ジェットのかぎり 心やさしい ラララ 科学の子 十万馬力だ 鉄腕アトム	Sora wo koete ra-ra-ra Hoshi no kanata Yukuzo Atomu Jetto no kagiri Kokoro yasashii ra-ra-ra Kagaku no ko Jūman bariki da Tetsuwan Atom	Surcando el cielo la-la-la más allá de las estrellas ¡Anda Átomo! hasta el límite de (tu) jet corazón gentil la-la-la niño de la ciencia cien mil caballos de fuerza Átomo Brazo de Hierro
---	--	---

La primera estrofa de la letra de la canción original da cuenta de algunos conceptos clave que caracterizan al personaje y lo vinculan con parte de los lineamientos discursivos fundamentales del relato de la serie. Desde un punto de vista ético-moral, la idea de dar todo de sí —hasta agotar todas las energías— que sugiere la letra de la canción guarda estrecha relación con un concepto clave, de muy amplio contenido semántico de la cultura japonesa, que es el de *seishin*⁸. Como concepto, puede ser comprendido sobre todo desde el nivel individual y contiene la noción de disciplina y perseverancia. Desde una perspectiva colectiva y social es utilizado para promover valores positivos en la interacción grupal. Por medio de este concepto, pueden interpretarse dos de las expresiones más generalizadas en el idioma japonés que son *gaman* y *ganbatte*, (Wierzbicka, 1997 p. 272) los cuales enfatizan los valores de la tolerancia, la perseverancia y la persistencia. Se evidencia en la letra, en cuanto a la construcción de sentido de los valores colectivos, la referencia a la fortaleza y a la pujanza, muy propios del horizonte moral instituido para el pueblo japonés de la posguerra. En los relatos japoneses el héroe nunca es recto, honesto, fuerte y sincero por razones innatas, sino que consigue convertirse —en todo eso— a través del deseo de superación y la perseverancia. En la búsqueda del equilibrio entre la exaltación de la fortaleza con el elogio al "corazón gentil" o amable como valores esenciales para la superación personal, la letra se vincula con otro concepto clave de la cultura japonesa que es *omoiyari*. Un concepto que involucra —entre otros varios sentidos— lo que en español denominamos empatía. *Omoiyari* es un valor que el individuo japonés adquiere por la acción de la educación familiar y escolar que implica la consideración del otro por sobre el ego. En los términos de la comunicación y la empatía interpersonal no le corresponde al ego expresar su deseo, sino que es preferible que sea el otro el que anticipe su deseo o necesidad. De igual manera, el concepto promueve que todos los miembros de una sociedad desarrollen este ideal moral aprendiendo a situarse tanto en la perspectiva del "ego" como en la perspectiva del "otro". Lévi-Strauss comentó que: "La filosofía occidental del sujeto es centrífuga: todo parte de él. El modo en el que el pensamiento japonés concibe al sujeto se muestra sobre todo centrípeta" (Lévi-Strauss,

⁸ *Seishin* (精神) un término central del movimiento de los intelectuales de la cultura civilizatoria iluminista *Bunmeikaika* (文明開化) durante la Restauración Meiji. De origen chino (*kango*), es utilizado como equivalente al concepto de espíritu hegeliano (*geist*). El sentido vernáculo antiguo del término refiere al vigor, la energía y la fuerza de voluntad.



2012, p.44). La comprensión y la conciencia de uno mismo pasa, de esta manera, a estar supeditada a la consideración del otro por sobre la propia persona. Ser gentil o amable no implica responder al pedido de un otro que explicita sus necesidades, ni tampoco arrogarse la atribución de interpretar la necesidad del otro, sino que, se trata de una forma de comunicación no verbal que requiere de la anticipación de los sentimientos del otro, como si se tratara de los propios, aspirando a una perfecta empatía generada por el sentimiento de unidad (*ittaikan*).

En la serie eventualmente aparecerán otros robots en los roles de padre, madre, hermano mayor y hermana menor de Tetsuwan. Conformando un entorno familiar en el que desarrolla su capacidad de socializar e interactuar con otros de acuerdo con los estamentos familiares y los de la sociedad. De ese modo, es capaz de incorporar un sistema de valores acordes a su tiempo y a su cultura.

Uchū Senkan Yamato (1974)⁹ - Space Battleship Yamato

En años en los que la carrera espacial había alcanzado su apogeo, las historias de ciencia-ficción situadas en el espacio exterior habían cobrado gran relevancia en el terreno de la cinematografía. *Uchū Senkan Yamato* es una co-creación del artista de manga Reiji Matsumoto y el productor Yoshinobu Nishizaki que se ubica en el subgénero de la ópera espacial, dentro del género de la ciencia ficción del animé y como precursora del subgénero *mecha*. Matsumoto desarrolló un estilo de diseño serio que remite a los comics estadounidenses de la posguerra. El animé propone revivir la épica de un ícono naval japonés de la Segunda Guerra Mundial. En la serie, el acorazado *Yamato*, insignia de la Armada Imperial Japonesa, hundido en el ocaso de la Segunda Guerra por fuerzas estadounidenses, es transformado en una nave espacial con el propósito de detener una invasión alienígena a la Tierra. *Uchū Senkan Yamato* es uno de las primeras producciones de animación que se propuso ampliar el perfil del público del animé, enfocándose más allá del público infantil hacia franjas etarias mayores, sobre todo, a adolescentes del nivel de escolaridad secundaria y a los estudiantes universitarios.

Acorde con la épica heroica y patriótica del argumento de la serie, el tema original de apertura (OP) recurre nuevamente a una melodía en el estilo de los himnos y las marchas militares, interpretada por la voz —de registro grave— del cantante, actor y *seiyū*: Isao Sasaki. Con un arreglo musical que apunta a empatizar con el público joven, combina, por un lado, el estilo del canto de las canciones militares (*gunka*) y el arreglo musical de las bandas de marcha en la introducción, y por el otro, combina el estilo vocal y un arreglo musical con instrumentos eléctricos propio del género de la canción pop japonesa (*kayōkyoku*) de los años setenta para el resto del tema, que estuvo de acuerdo con el gusto —del rango etario— de sus espectadores¹⁰.

Isao Sasaki se convertiría en un gran ídolo popular gracias a sus múltiples facetas de actor de TV, cine, *seiyū* y cantante de afamados temas de series y películas del animé. De alguna manera, su trayectoria, sentó las bases dentro de un nuevo modelo de producción, que requería de artistas de la voz capaces de encarnar a los personajes más destacados y que, a la vez, tuviesen la capacidad de interpretar los temas musicales producidos para las series. Estas múltiples incumbencias artísticas permitieron desarrollar una proyección simultánea de la música de animé hacia el mercado musical. Es el punto de inicio de la conformación de lo que hoy conocemos como los *idols* del animé. Quienes en forma simultánea proyectan sus carreras artísticas

⁹ *Uchū Senkan Yamato* (宇宙戦艦ヤマト): Acorazado Espacial Yamato.

¹⁰ Actualmente la banda sinfónica de la Armada Japonesa la incluye en el repertorio para sus presentaciones públicas.



dentro del género musical conocido como J-pop (*Japanese pop*). Al ser incluidos en ediciones discográficas, radiofonía, recitales de televisión y salas de concierto, el repertorio musical del animé incrementó rápidamente su popularidad y paulatinamente fue ocupando un lugar relevante en el marco de las industrias culturales de exportación japonesas.

Uchū Kaizoku Kyaputen Hārokku (1978)¹¹ - Space Pirate Capitan Harlock

Relato de tipo épico que cuenta las aventuras del Kyaputen Hārokku (Capitán Harlock). La historia se sitúa en un universo de estética retrofuturista. Por la caracterización de su protagonista y la apariencia de su nave espacial —similar a un galeón pirata— la serie establece una explícita referencia a las leyendas de bucaneros y piratas del siglo XVIII. La historia transcurre en un contexto en el que la sociedad humana, habiendo concluido la conquista del espacio, había perdido todo interés en la superación y caído en un estado de decadencia moral y espiritual. La sociedad es regida por un gobierno totalitario que, en su rol de policía, persigue a todo aquel que ose revelarse contra el régimen imperante. El personaje del Hārokku es portador de un carácter y una personalidad regida por principios morales muy profundos, conectados a una suerte de sabiduría antigua y ancestral que lo hermana incluso con otras especies de seres extraterrestres y con las fuerzas de la naturaleza que son comunes a todos los seres vivos del universo. Embarcado junto a su tripulación en su nave espacial Arcadia —nombre que nos remite a una antigua región de Grecia que, a posteriori, sería idealizada por la poesía y la literatura como un país imaginario en el que reina la felicidad y la paz— enfrenta la amenaza de una especie extraterrestre que planea invadir la Tierra. Mientras que, a la vez, escapa de la persecución de las autoridades terrestres que lo consideran un forajido. El Capitán es descrito por el propio guion como una persona que cumple con sus promesas¹², para quien incumplir un juramento no es una opción. Sus valores morales guardan relación directa con los principios éticos-morales del Bushido¹³. En ese sentido, Hārokku demuestra estar totalmente preparado para morir por un juramento y un compromiso asumido. Es por ello que, las relaciones humanas cobran un gran protagonismo en el transcurso del relato, desarrollando distintas aristas enfocadas en las profundas relaciones humanas que existen entre los personajes.

La música original de la serie estuvo a cargo del compositor Seiji Yokoyama (1935-2017). Yokoyama desarrolla para la serie un estilo compositivo que se ubica en la tradición de la música clásica cinematográfica con gran versatilidad en cuanto a los arreglos musicales y la variedad instrumental que utiliza para presentar los temas que se adscriben dentro de la tradición del *leitmotiv*. Los temas musicales poseen una función narrativa que guarda el propósito de caracterizar a los personajes y además simboliza el lazo humano y emotivo que los unen. Un claro ejemplo es la poética relación que se presenta entre una niña huérfana de nombre Mayu y el Capitán. La relación y el compromiso de índole moral y afectivo entre el Capitán y la pequeña Mayu son enfatizados por la aparición de una dulce y nostálgica melodía (tema de Mayu) tocada —por ambos personajes— en una rústica ocarina (instrumento de viento), mientras dirigen su mirada al cielo. Por las técnicas del montaje paralelo se logra conectar a ambos personajes a pesar de la enorme distancia que los separa en el espacio de la

¹¹ *Uchū Kaizoku Kyaputen Hārokku* (宇宙海賊キャプテンハーロック): Pirata Espacial Capitán Harlock. En Argentina: Capitán Raimar.

¹² La expresión referida en japonés es: *Yakusoku o mamoru hito* (約束を守る人).

¹³ Bushido (武士道), el camino del guerrero. Código ético, de los valores morales y la forma de vida del guerrero samurai.



ficción. La música (intradiegética)¹⁴ unifica el espacio sonoro en un único gran espacio. Su sonido simboliza el vínculo, connotando la cercanía, el afecto, el recuerdo, el compromiso, un juramento y la lealtad que ambos se profesan mutuamente.

En términos generales la banda sonora de la serie, desde una perspectiva estética del sonido y la música, enfatiza uno de los conceptos de la tradición japonesa compartido por gran parte de las artes tradicionales del Japón: *ma*¹⁵. Concepto originalmente budista que atraviesa todas las artes y la filosofía japonesa. En términos paradigmáticos forma una parte fundamental de la edificación cognitiva, el sistema axiológico y el universo simbólico japonés. Significa: entre, vacío, espacio, intervalo (de tiempo o espacio). Refiere también a ese intervalo, espacio o vacío entre cosas u eventos temporales o espaciales. Este ideograma —de origen chino— desarrolló en Japón, por siglos, varios niveles de significación porque abarca, además de la noción de espacio, la noción de tiempo. El concepto de tiempo es expresado en japonés como un “espacio que fluye”. En ese sentido, es esencial a la experiencia humana de lugar, por lo cual es comprendido como una variable de la percepción subjetiva del espacio. Desde un punto de vista social, es un concepto clave para simbolizar el vínculo y el lazo que intermedia en las relaciones entre personas.

La banda sonora de la serie se destaca por su laconismo. Extensas porciones del devenir de sus escenas poseen mínima información sonora, con diálogos escasos y sucintos. Utiliza, además, sonido ambiente de espacios amplios y reverberantes en la conformación del fondo sonoro. Abundan las escenas de quietud con mínima actividad y personajes en actitud contemplativa, que contrastan con pocas escenas de gran acción e impacto en las que se concentran los sucesivos puntos de clímax. Este tipo de estética sonora tiene antecedentes en el cine de autor japonés por lo que convierte a *Kyaputen Hārokku* en una pieza destacada por su originalidad y vanguardismo en el contexto de la animación japonesa de la época.

Chōjikū Yōsai Makurosu: Ai Oboete Imasu ka*¹⁶ (Película, 1984) - *The Super Dimension Fortress Macross: Do You Remember Love?

Toda la saga de *Macross* —series y films— le da a sus bandas sonoras un particular tratamiento que delineó un nuevo estilo en la forma de integrar la música como parte estructural de la narrativa del animé. El film *The Super Dimension Fortress Macross: ¿Do You Remember Love?* desarrolla un relato en donde la música, especialmente por medio de la canción popular, cobra un rol fundamental en la trama y encierra una marcada función simbólica. Dentro del universo ficcional del film, la música es presentada como metáfora del sentimiento ancestral del amor, con el poder de producir la unión de hombres y mujeres y la de inhibir la motivación por el conflicto y la guerra.

La historia se sitúa temporalmente en plena guerra entre dos facciones de gigantescos humanoides guerreros —casi idénticos a los seres humanos salvo por el tamaño— los Zentradi (guerreros hombres) y las Meltrandi (guerreras mujeres), quienes, ajenos a toda evolución cultural alternativa, viven con el sólo propósito de hacer la guerra. Ambas facciones, capaces de auto-clonarse artificialmente, comparten un origen común al de los seres humanos de la Tierra por haber sido genéticamente creados por una ancestral civilización interestelar denominada "*Protocultura*".

¹⁴ Intradiegética: también llamada diegética, es toda música cuya fuente sonora se ubica dentro del universo ficcional.

¹⁵ *Ma* (間).

¹⁶ *Chōjikū Yōsai Makurosu: Ai Oboete Imasu ka* (超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか): Fortaleza Superdimensional Macross: ¿Recuerdas el Amor?



El hallazgo por parte de los Zentradi de señales sonoras vinculadas a la *Protocultura* dentro de la humanidad, los motiva a incursionar en la exploración y el ataque a posiciones humanas entre las que se encuentra la fortaleza *Macross*. Los sonidos — musicales— producidos por los humanos habían demostrado ser capaces de anular el deseo de combatir de los guerreros Zentradi. Este factor también es descubierto por la facción Meltrandi que se ve impelida a tomar partido por la importancia estratégica que conlleva el control de este poder ancestral.

En la secuencia del desenlace, en la que ocurre la batalla decisiva entre los Zentradi, las Meltrandi y los seres humanos de la fortaleza *Macross*, Lynn Minmay —una consagrada estrella de la canción— es convocada por el piloto protagonista Hikaru Ichijyo a interpretar una antigua canción que habían hallado grabada en una placa recordatoria en las ruinas de la *Protocultura* de la Tierra: ¿Recuerdas el amor?

Debido a la intervención musical de Minmay en la batalla, que comprometía la subsistencia de la humanidad, se logra torcer el resultado, ya que ésta logra conectar con la memoria ancestral de los Zentradi y las Meltrandi al "devolverles la cultura", propiciando la conformación de una alianza con los humanos en un gran ataque final contra el líder Boddole Zer¹⁷. Al sonar la canción principal, los Zentradi reconocen esta fuerza anímica que los conecta con aquella antigua cultura, creencia y sentimiento universal. Con el poder de unir a todos los seres vivos con un origen común en la *Protocultura*. También, la letra de la canción utiliza distintas metáforas e imágenes poéticas sobre el amor. De esta manera, el amor —tratado por el relato como un aspecto de la cultura— se ubica como una fuerza ancestral, preservada en los sentimientos innatos y en la cultura de los humanos, con la que los Zentradi y las Meltrandi se reencuentran por medio de la música.

La canción popular¹⁸ ocupa un lugar central dentro de la narrativa —tratada desde la producción como música intradiegética—, presenta un desarrollo gradual dentro de la trama a través de indicios musicales que confluyen en su rol articulador durante el desenlace. Los elementos musicales vinculados a la voz de Lynn Minmay en el desenlace reciben un tratamiento acústico muy complejo. Su canto se oye desde distintos puntos de escucha y perspectivas dentro del espacio sonoro intradiegético simultáneas o alternadas. Por momentos suena en un primer plano sonoro equivalente al nivel de presencia de un video musical (video clip), a modo de música extradiegética, mientras que en ocasiones el sonido se escucha situado en el espacio interior de las naves espaciales Zentradi o en la fortaleza *Macross* a través de parlantes (fuera de campo) y de dispositivos tecnológicos como pantallas gigantes o en una imposible pero verosímil proyección del sonido a través del espacio exterior.¹⁹ El personaje de Misa Hayase califica a la canción *¿Recuerdas el amor?* como “una simple canción popular” (*Ryūkōka*, canción popular o de moda).

La figura de Lynn Minmay, dentro de la exitosa repercusión de la saga *Macross*, sería una de las pioneras en lo que constituyó a posteriori el advenimiento de los *idols* de animación.

El primer animé que había propuesto a una cantante como personaje principal fue *Sasurai no Taiyō* (Sol Errante) de 1971. Posteriormente en 1983 surge el animé *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami* (Ángel mágica Creamy Mami) que combinaba la tradición del

¹⁷ Boddole Zer (ボドル・ザー). Se presenta como una especie de *cyborg*, un antiguo guerrero Zentradi fusionado con una enorme nave de combate.

¹⁸ En el transcurso del film Lynn Minmay interpreta varias canciones del género pop japonés (J-Pop) de estilo melódico-romántico.

¹⁹ Ya que en el espacio exterior no existe medio elástico por el que el sonido pueda propagarse y ser oído por los humanos.



género *mahō shōjo* (chica mágica) con el musical o lo que posteriormente se constituiría como el subgénero *idol* del animé, hoy más inclinado hacia el protagonismo de grupos musicales que de cantantes solistas. En la actualidad, el caso paradigmático de esta línea de continuidad es la *idol* virtual *Hatsune Miku* cuya voz es generada artificialmente con software y su imagen con animación 3D holográfica.²⁰

La producción de contenidos que complementan la canción de J-pop/rock japonés con la cultura *idol* y los animé es actualmente la vía de divulgación y producción cultural más exitosa dentro de las industrias culturales del Japón, tanto en el mercado doméstico, como en el internacional. Éstas fueron gradualmente desarrolladas y expandidas a partir de la década del 80, bajo el concepto estratégico de *media mix*²¹. La proliferación de producciones de *media mix*, multimediales y multiplataforma, como es la asociación entre animé y J-Pop ha incrementado exponencialmente su público en las últimas décadas, por constituir lo que denominamos un “sistema de doble entrada”. Es decir, que es capaz de promover el interés por un producto o bien cultural a través de otro al que se vincula y se asocia conformando un tándem interdependiente.

Por lo evidenciado en el transcurso de este acotado recorrido histórico pudimos observar desde una perspectiva *historiofónica* que las bandas sonoras del animé cobraron paulatinamente, en el transcurso de las últimas décadas, mayor relevancia y complejidad en sus dimensiones: narrativa, histórica, socio-cultural y económica-comercial. Coincidentemente, el origen y la evolución de la estrategia de *media mix* producida por la asociación entre la música popular y el animé puede rastrearse germinalmente desde el impacto comercial de *Tetsuwan Atomu*.

Referencias bibliográficas

DUARTE LOZA, A. (2018). *Arte historiofónico: metamorfosis y dialéctica de una historiofonía del folclore argentino*. En: *Actas del II Congreso de Música Popular*. La Plata: Papel Cocido. (En prensa).

_____ (2021). Soundscapes narrativos en el cine: tres bandas sonoras de Tōru Takemitsu (1962-1966). *Revista Música*, v.21 n.1, p. 131-204.

Disponible en: <https://www.revistas.usp.br/revistamusica/article/view/188829/174433>

KAKIUCHI, E. & TAKEUCHI, K. (2014). *Creative industries: Reality and potential in Japan*. Grips Discussion Papers, 14-04, 2014-04.

Disponible en: <https://www.grips.ac.jp/r-center/wp-content/uploads/14-04.pdf>

LÉVI-STRAUSS, Claude (2012). *La otra cara de la luna*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

WIERZBICKA, ANNA (1997). *Understanding Cultures through their key words*. Oxford: Oxford University Press.

²⁰ El software sintetizador de la voz, que dio origen a Miku, es el *Vocaloid* de *Yamaha Corporation*.

²¹ *Media mix* メディアミックス: estrategia de producción de contenidos *transmedia* y *crossmedia*.